

BASES PROMOCIÓN “OMEN CHALLENGE”

En Santiago de Chile, a 9 de Julio de 2021, **HP Inc Chile Comercial Limitada**, RUT N° **76.459.713-3**, con domicilio en Mariano Sánchez Fontecilla 310, piso 13, comuna de Las Condes, Santiago, en adelante “HP”, ha organizado la siguiente promoción conjuntamente con la agencia Furia S.A. Rut 76.017.127- (en adelante el “Organizador”):

ARTÍCULO PRIMERO: Objeto. - Con motivo de reconocer la preferencia de sus clientes, **HP** realizará una promoción denominada “**OMEN CHALLENGE**”, en adelante, la “Promoción”, cuyos términos y condiciones se regulan en las presentes bases.

ARTÍCULO SEGUNDO: Contenido y Mecánica. -

- 2.1. Por la compra de un computador OMEN o Pavilion gaming con Procesador Intel, que haya sido efectuada entre el 1 de Junio de 2021 y el 5 de Noviembre de 2021, en adelante productos adheridos a la promoción, en alguna de las tiendas detalladas en el artículo noveno del presente documento, los clientes podrán participar en uno de los 2 Torneos OMEN Challenge: El Torneo de League of Legends o el Torneo de Valorant.
- 2.2. Los productos adheridos a la promoción son solo los que se indican en el ANEXO N°1, el cual se encuentra adjunto en este documento.
- 2.3. Los locales adheridos a la promoción, en adelante los “Locales”, son solo los que se indican en el artículo noveno próximo.
- 2.4. El Reglamento y detalles del Torneo se encuentra explicado en el ANEXO 2 del presente documento.

ARTÍCULO TERCERO: Premios. - Los participantes de la promoción de retail podrán participar de uno de los 2 Torneos exclusivos antes mencionados, cuyos ganadores obtendrán los premios que se encuentran detallados en el ANEXO 2 del presente documento. Los premios se entregan a quienes resulten ganadores en los torneos.

ARTÍCULO CUARTO: Entrega del Premio.

4.1 El Premio será entregado, previa confirmación fidedigna por parte del Organizador de los datos del respectivo posible ganador y el cabal cumplimiento de las presentes bases. El Organizador se reserva el derecho de exigir la demostración de la identidad del ganador, previo a la entrega del Premio, mediante la exhibición de su cédula nacional de identidad, licencia de conducir o pasaporte vigente. El ganador que no pudiere acreditar indubitadamente su identidad al Organizador dentro de los 5 días siguientes al requerimiento deberá acreditarla a través del medio que el Organizador le indique; en caso de aún no poder acreditarla, se entenderá que el ganador no fue habido. Además, el Ganador deberá

exhibir la boleta de compra original del computador comprado, indicando claramente la fecha de compra y detalle del equipo comprado.

4.2 El ganador será contactado dentro de los 10 días contados desde la publicación del respectivo Ganador.

4.3 Si por cualquier causa el respectivo ganador no pudiere recibir personalmente su premio, éste podrá encargar la recepción a una tercera persona, a través de un poder o mandato otorgado por escrito y autorizado ante Notario. El mandatario o apoderado deberá hacer exhibición del documento que acredita su calidad, junto con una fotocopia simple de la cédula nacional de identidad del ganador del Premio.

4.4 El posible ganador que no fuera contactado dentro de los 10 días hábiles contados desde la fecha de publicación de resultados del sorteo correspondiente o que no reclame su premio dentro de los 10 días contados desde la publicación de los ganadores que hace referencia el punto 3.2., perderán todo derecho al respectivo Premio.

4.5 No habiendo sido contactado ningún posible ganador, se extinguirán las obligaciones que al Organizador le correspondiere en cuanto a la entrega del Premios y declarará desierta la Promoción, dando cuenta de tal hecho por idéntico medio usado para publicitar las presentes bases.

ARTÍCULO QUINTO: Duración y extensión territorial. -

5.1 La vigencia Promoción será válida para todos los que hayan comprado equipos entre el 1 de Junio de 2021 y el 5 de Noviembre de 2021, ambas fechas inclusive o, en caso de aplicar, hasta agotar el stock de productos disponibles que se haya informado, lo que ocurra primero.

5.2 La Promoción solo será válida dentro del territorio de la República de Chile.

ARTÍCULO SEXTO: Restricciones.

6.1 Condiciones de participaciones: para participar en el sorteo de los premios en conformidad con las reglas de estas bases, los consumidores (en adelante los "Participantes") deberán cumplir los siguientes requisitos:

6.2 Comprar uno o más productos adheridos en alguna de las tiendas adheridas. Cada computador comprado dará derecho a una participación.

6.3 Solo podrán participar las personas que cumplan los requisitos detallados en el Reglamento de los Torneos detallado en el anexo 2 del presente documento.

6.4 Para cobrar el Premio, el Ganador deberá por obligación presentar la boleta original, detallando fecha de compra y equipo comprado.

6.5 El Organizador, más allá de las obligaciones legales de garantía, no se responsabiliza por la pérdida, extravío, robo, hurto, daño físico, desgaste o desperfecto ocurrido al Premio con posterioridad a su respectiva entrega.

6.6 Será responsabilidad de los ganadores utilizar, aplicar y/o destinar los Premios que reciban al uso goce y destino que naturalmente le correspondan, especialmente si su entidad y/o envoltura detalla condiciones especiales de uso, aplicación o destino.

6.7 El Organizador no se responsabiliza por daños a terceros derivados de la manipulación y/o uso que se realice de los Premios.

ARTÍCULO SÉPTIMO: Exclusiones. - Quedan excluidos de participar de la Promoción:

7.1 Accionistas o socios que tengan participación igual o superior al diez por ciento (10%) del capital social, directores, administradores, altos ejecutivos de las empresas participantes (HP, Organizador y Tiendas adheridas), el personal de sala de los establecimientos comerciales en que se desarrolla materialmente la Promoción y el personal involucrado de la agencia de publicidad, agencia de promociones y/o auspiciadores de la Promoción, si las hubieren; y el personal dependiente de contratistas o empresas externas que presten servicios a los anteriores o al Organizador con el objeto de desarrollar y/o ejecutar la Promoción.

7.2 El personal de la Notaria Fernando Celis Urrutia, ubicada en Av. Luis Thayer Ojeda 045, Providencia, Santiago.

7.3 Cualquier persona que haya participado directamente en la preparación, desarrollo y/o ejecución de la presente Promoción, tanto de FURIA S.A. o HP.

ARTÍCULO OCTAVO: Disposiciones Finales. -

8.1 Cantidad de productos disponibles a la Promoción (stock): En caso de que con ocasión de la Promoción se indique un número determinado de productos en Promoción, se deja constancia que dicho número es la cantidad que el Organizador pondrá, por sí o por encargo de terceros, a disposición de los consumidores durante la vigencia de la Promoción. La referida cantidad de productos en Promoción ha sido establecida por el Organizador en base a la estimación esperada de participación por parte de los consumidores en la Promoción. Por lo tanto, el Organizador se compromete a poner a disposición de los consumidores, durante la vigencia de la Promoción, el número total de productos que indique con ocasión de la Promoción, pero en ningún caso se hace responsable ni asume ningún deber en relación a la adquisición y/o canje efectivo que pueda existir de los productos en Promoción por parte de los consumidores durante la vigencia de ésta. En consecuencia, si los productos en Promoción son adquiridos y/o canjeados en un número inferior al previsto, el Organizador dispondrá del remanente, de haber alguno, de la manera que estime conveniente al finalizar la Promoción. Si por el contrario, los consumidores adquieren y/o canjean todos los productos en Promoción en una fecha anterior a la de término de la Promoción, ésta terminará al momento de agotarse el stock de productos en Promoción indicado.

8.2 **Modificaciones:** Siempre que no importe una alteración sustancial, disminución y/o menoscabo en las condiciones esenciales de la Promoción, el Organizador podrá modificar su duración, lugar y fechas, Premios y demás características y condiciones de la misma, lo que será comunicado oportunamente mediante el mismo sistema para publicitar las presentes bases.

8.3 Reserva de acciones: El Organizador se reserva el derecho de iniciar las acciones legales que procedan en caso de detectar irregularidades durante la Promoción, incluyendo, pero no limitando a falsificación o adulteración de datos.

ARTÍCULO NOVENO: Locales Adheridos y Stock. –

9.1 Para todos los efectos de las presentes bases, las tiendas adheridas serán todas aquellas que tengan RUT de Chile, considerando las compras que se hayan realizado en territorio nacional y que tengan emitido un documento tributario chileno.

ARTÍCULO DÉCIMO: Uso de Imagen. –

10.1 Por el simple hecho de inscribirse, los participantes otorgan a HP y/o al Organizador y sus respectivas afiliadas, una licencia exclusiva y libre de regalías para en cualquier medio editar, usar, publicar y promover su imagen, voz y cualquier otra información suministrada por ellos en el marco de esta promoción, con posibles propósitos editoriales, promocionales o publicitarios. La licencia se otorga sin límites temporales y/o geográficos.



Joseba Loroño Andraca
13.544.840-0
Gerente General
Furia S.A. Rut 76.017.127-1

ANEXO N° 1

*Productos en Promoción:

Subcategory	Modelo	Familia	SKU
Notebook	15-DK1028LA	HP Pavilion Gaming	10G81LA#AKH
Notebook	15-DK1043LA	HP Pavilion Gaming	3Y7A8LA#AKH
Notebook	16-A0001LA	HP Pavilion Gaming	165G0LA#AKH
Notebook	15-DK1044LA	HP Pavilion Gaming	3Y7A9LA#AKH
Notebook	16-A0004LA	HP Pavilion Gaming	190G0LA#AKH
Notebook	15-DK0015LA	HP Pavilion Gaming	6QW87LA#ABM
Notebook	15-DK0007LA	HP Pavilion Gaming	4PF95LA#ABM
Notebook	15-EK0010LA	OMEN	15F21LA#AKH
Notebook	15-EK0008LA	OMEN	10G96LA#AKH
Notebook	15-EK0007LA	OMEN	10G95LA#AKH
Notebook	15-EK0005LA	OMEN	10G94LA#AKH

Subcategory	Modelo	Partner	SKU
AIO	GT13-0001LA	OMEN 30L Desktop GT13-0001la	2A5U6AA#ABM
AIO	GT13-0002LA	OMEN 30L Desktop GT13-0002la	2A5U7AA#ABM

ANEXO N° 2 Reglamento y Detalles Torneos

Clasificatorias (Individual Torneo) - League of Legends

Información y reglas generales

Este es el reglamento oficial del torneo Omen Challenge – Gaming Academy Clasificatorias , organizado por Movistar GameClub. En este documento encontrarás toda la información que rige esta competencia, las cuales tienen como fin llevar un correcto desarrollo del torneo.

Todos los participantes deben cumplir con los puntos que serán mencionados para asegurar un sano ambiente competitivo, de lo contrario estarán sujetos a sanciones.

Las reglas pueden ser actualizadas a discreción de la administración del torneo por lo que es responsabilidad de los participantes estar al día en todas las normas.

Organiza:

- Movistar GameClub.

Desarrollo:

- Online.

Formato y Fechas:

- 14 de Noviembre

Modo de juego:

- 1vs1 (Formato SoloQ) / Bracket de eliminación directa / BO1.

Integrantes de cada partida:

- 2 jugadores en Versus.

Horarios:

- 16:00 a 20:30 hrs.

Cupos:

- Abierto con tope máximo de 256 participantes.

Valor inscripción:

- Gratuita.

Premios a 25 players:

Clasificar para el torneo de equipos Omen Challenge – Gaming Academy.

Edad mínima para participar:

- 16 años cumplidos al inicio del torneo.

Plataforma:

- PC.

1.- Lugar de Competición

Los torneos se llevarán a cabo vía online, con hora de inicio a 16:00 horas y la finalización estimada es a las 20:30 horas del mismo día, la cual puede variar dependiendo de cómo se desarrolle la competencia.

1.1 Cada participante tiene que tomar los resguardos para jugar a la hora y cumplir con las fechas indicadas en este reglamento.

2.Jugadores

2.1.1 Para poder participar cada jugador deberá como mínimo tener 16 años a la fecha de la inscripción.

3. Cuenta de Juego

Todo jugador deberá contar con una cuenta personal e intransferible de **League of Legends**, la que debe ser usada durante todo el torneo sin posibilidad de cambio.

Un jugador solo puede tener una (1) cuenta de League of Legends activa en su cuenta. El apodo de League of Legends debe estar en formato Riot ID # Tagline. (Ejemplo: Mrsmith#EUNE). Cualquier otro formato será inválido. No está permitido compartir o usar cuentas de otra persona.

3.1

Todo jugador deberá poseer una cuenta personal e intransferible de League of Legends dentro del servidor en vivo de Latinoamérica Sur. A su vez, debe cumplir con los términos de Uso de Cuenta de juego.

4. Aceptación del Reglamento

Todo jugador participante debe cumplir con los requisitos de elegibilidad expuestos. Se considera una violación a las Reglas, el proporcionar información falsa, engañosa o incompleta que resulte en la clasificación errónea de la elegibilidad de un jugador.

4.1 Cada integrante durante el transcurso del torneo debe estar de acuerdo a seguir cada una de las reglas estipuladas y no realizar acciones que las infrinjan y dañen el espíritu competitivo.

4.2 Los inscritos tienen en conocimiento que las reglas pueden ser actualizadas ante eventualidades y bajo esto la administración del torneo no se hará responsable por alguna queja que nazca en relación a estos cambios.

5.- Faltas:

- Pausar o interrumpir el juego durante el partido no se permitirán por ninguna razón, significa perder el partido de forma automática.
- Cuando sea el turno del jugador, se llamará por discord o directamente a su número de Whatsapp. Si no hay respuesta en 2 min. pierde su partido.
- Los jugadores deben reiniciar el Juego de torneo de conformidad con la solicitud del Organizador del Torneo.
- Actos de humillación y burla no están permitidos, puede significar la eliminación del torneo.
- Cualquier trampa o conducta antideportiva significa la eliminación automática del torneo.
- Las faltas detectadas deben ser notificadas por el jugador al juez antes de comenzar el partido, las faltas que son notificadas posterior al partido no tienen validez.
- Si los jugadores no se ponen de acuerdo con respecto a alguna falta declarada, el Juez del partido es quien entrega el veredicto.

6.-REGLAMENTO DEL TORNEO.

El organizador Movistar GameClub (en adelante, el “Organizador”), producirán el torneo llamado “Omen Challenge – Gaming Academy Clasificatorias” (en adelante, “El Torneo” que se llevará a cabo con el juego “**League of Legends**”, de conformidad con los siguientes REGLAMENTOS condiciones (en adelante el “REGLAMENTO”), y conforme al REGLAMENTO DE JUEGO (en adelante el “Reglamento”) que, como Anexo 1, forma parte de este **REGLAMENTO..**

6.1- Ámbito Territorial, Personal y Plazo de Vigencia.

6.1.1 Los torneos se llevarán a cabo en forma online organizados por la empresa “Movistar GameClub”, con domicilio registrado en

AVDA. EL BOSQUE NORTE 0107, OF. 22., LAS CONDES, Región Metropolitana, Chile, el torneo será realizado a la hora de inicio a 16::00 pm, durante domingo 14 de Noviembre e indicados con hora de término a las 20:30 aprox. del mismo día. Cada participante tiene que tomar los resguardos para llegar a la hora y estar presentes para jugar en sus respectivos lugares. Solamente personas **participantes** residentes del territorio nacional pueden participar del torneo.

6.2. Las competencias se realizarán en los PCs que tiene cada jugador en su hogar. Podrán participar las personas que tengan disponible el juego en PC de League of Legends actualizado y tengan una buena conexión por cable

cumpliendo todo lo descrito en estas Bases y en el Reglamento. **No está permitido el uso compartido del PC al momento de participar.**

7. Procedimiento de Participación

7.1.1. Para ello deberán leer y, aceptar, en su caso, estas Bases y el Reglamento, completar los campos obligatorios indicados en el formulario de inscripción. Una vez completados y recibidos los datos de modo correcto.

7.1.2. No se permitirá la inscripción de un mismo participante en más de una oportunidad para el mismo torneo del mismo juego, si está permitido que el participante se inscriba a más juegos en competencia.

7.1.3. No se permitirá la suplantación de participantes ni personas que no cumplan con el requisito de género solicitado para participar. Cualquier persona que no cumpla con este punto será eliminado del torneo y aunque llegará a ganar no podrá hacer efectivo su premio.

7.1.3. La inscripción al torneo NO TIENE NINGÚN COSTO ASOCIADO. Es totalmente gratuita.

7.1.4. El organizador no será responsable por cualquier problema que impida a un interesado lograr su participación del torneo, como por fallas en las conexiones de Internet o de telefonía, ni por acciones deliberadas de terceros que pudieran interrumpir o alterar el desarrollo del procedimiento de inscripción del torneo. También la organización se desliga de cualquier problema personal o de transporte que se le genere al competidor al momento de viajar a participar. Tampoco seremos responsables por efectos del clima o cortes de luz. Tampoco nos haremos responsables de enfermedades y temas de salud que imposibiliten la participación del jugador.

7.1.5. En el link de inscripciones se les solicitará los siguientes datos que tiene que se llenados correctamente:

- NOMBRE COMPLETO:
- NICK NAME:
- RUT:
- MAIL:
- EDAD:
- FONONO:
- PAÍS DE RESIDENCIA:
- DISCORD:
- ROL EN LEAGUE OF LEGENDS: Jungle - Middle - ADC - Top - Support
- RIOT ID:

7.1.6. El llenado correcto de esta información asegura la participación de la jornada de clasificación, siempre y cuando los cupos estén bajo los 250 participantes.

7.1.7. Las personas que han quedado dentro de la actividad serán informadas por sus correos electrónicos que han dejado en el formulario de inscripción.

7.1.8. El organizador no se hace responsable del mal llenado de los datos y que estos ocasionen la “no comunicación” entre persona y organizador.

7.1.9. Toda persona menor de 16 años queda inmediatamente fuera de la actividad siendo informado a su correo.

7.1.10. Toda persona que no resida en “territorio nacional chileno” queda inmediatamente fuera de la actividad siendo informado a su correo.

7.1.11. Toda persona que haya ingresado datos falsos y que no corresponden a su identidad será eliminado de la actividad en el momento que se compruebe esta situación.

7.1.12. Personas extranjeras que quieran participar de la actividad deben acreditar por lo menos 6 meses de residencia en el país y se le solicitará el documento correspondiente para poder participar.

7.1.13. Para todas las competencias se pedirá ser mayor a 16 años para poder inscribirse y participar.

7.1.14. Cada jugador debe aceptar las reglas de la competencia para poder participar en el torneo. El jugador acepta estas Reglas de la competencia al registrarse en la web de Movistar GameClub, de acuerdo con las Reglas de registro, o al participar en cualquier Torneo.

8. Premios

8.1. Los premios serán entregados a los 25 clasificados:

- Clasificación al torneo de equipos Omen Challenge – Gaming Academy

a realizarse el domingo 28 de Noviembre y gran final domingo 5 de Diciembre.

- Se armaran 5 equipos de 5 integrantes cada uno para disputar la siguiente etapa de Omen Challenge.
- Cada equipo tendrá un coach del equipo profesional Movistar Optix a su cargo.

8.1.1. En ningún supuesto el participante ganador puede ceder su puesto a otro participante.

8.1.2. Cualquier problema con su participación, problemas de salud o asistencia tienen que ser informados con un mínimo de 48 hrs antes de la fecha de clasificación.

8.1.3. Todos los gastos que los ganadores tuvieron que efectuar para la aceptación y/o participación de su clasificación corren por el jugador.

8.1.4. Si el ganador del torneo desistiera del su cupo le haremos asignación a alguno de los participantes que estuvieron jugando la clasificación.

9: Autorización de imagen.

Tanto el ganador como los participantes del Torneo autorizan EN FORMA IRREVOCABLE a los organizadores y sus auspiciadores a difundir sus nombres y lugares de origen, voces e imágenes, fotografía(s), reproducciones, grabación(es), en los medios de prensa, oral y gráfica y/o en cualquier otro medio de comunicación (televisión por aire, o por cable, Internet, u otras formas que se dispongan). Los organizadores y/o auspiciadores tendrán derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces. Nada de ello generará a favor de los participantes y/o ganadores derechos a compensación y/o retribución alguna.

10. Fechas, Horarios y Desarrollo de la actividad

10.1 Detalle.

14 de Noviembre / 16:00 hrs:

Se harán 5 Brackets donde los jugadores serán divididos por su ROL dentro del juego y de la siguiente manera:

Llave 1: Todos los jugadores con Rol: JUNGLE.

Llave 2: Todos los jugadores con Rol: MID.

Llave 3: Todos los jugadores con Rol: TOP.

Llave 4: Todos los jugadores con Rol: ADC.

Llave 5: Todos los jugadores con Rol: SUPPORT.

Las llaves serán todas al mejor de una batalla y de cada llave saldrá el top 5 clasificado a la siguiente etapa.

10.2. El jugador en todo momento debe tener a disposición la documentación que respalde los datos entregados. La administración puede en cualquier punto solicitar a los jugadores participantes los documentos que respalden lo completado en los perfiles de ELS.

10.3. El organizador no será responsable por cualquier problema que impida a un interesado lograr su participación del torneo, como por fallas en las conexiones de Internet o de telefonía, problemas climáticos ni por acciones deliberadas de terceros que pudieran interrumpir o alterar el desarrollo del procedimiento de inscripción del torneo. También la organización se desliga de cualquier problema personal o de transporte que se le genere al competidor al momento de viajar a participar.

10.4. Cada jugador tiene que ser consciente de los horarios y presentarse con media hora de anticipación al tiempo indicado por la producción.

10.5. Cada Los horarios son solo referenciales y están sujetos a cambios, retrasos, cancelación y a todo tipo de cambios que la producción pueda efectuar. También pueden variar según el desempeño de cada partida y todos los participantes tiene que estar consciente de esta situación.

11. Nombres

11.1 Riot ID

RIOT ID es importante conservar este nombre registrado en la inscripción al momento de jugar la partida. Entregarlo con claridad y no intercambiar con otros usuarios.

11.2. Etiquetas

Participantes deben declarar una etiqueta proveniente del team que provengan(o Tag) de 3 caracteres adjunto al nombre . La etiqueta sólo puede contener letras mayúsculas.

12. Pausas

12.1. No están permitidas en esta modalidad.

13. La Competición

Las partidas serán creadas por los participantes y toda la coordinación se hace por la pagina de toornament dentro del lobby de cada partida. Todo esto siendo supervisado por un “encargado del match” que actúa como árbitro, supervisor y definidor de las situaciones dentro de la jornada. Cada jugador tiene que jugar y configurar de la siguiente manera:

Lugar: Grieta del invocador.

Tamaño del equipo: 1

Nombre: “Participante A” Vs “Participante B”.

Password: Elige una contraseña y compártela con tu oponente.

Tipo de Juego: Selección a ciegas.

Permitir espectadores: Solo Lobby.

Partida: Al mejor de 1 Match.

13.1. Elección de lado: El primer jugador mencionado primero en el partido en toornament está jugando en el lado azul [Equipo 1] para el juego 1. Si el partido es una serie de juegos múltiples, los jugadores tienen que intercambiar su lado en cada juego siguiente.

13.2. Baneos:

1. Ambos participantes tienen que escribir hasta tres prohibiciones en el vestíbulo. La orden de prohibición es la siguiente:
 - Lado azul– 1^{ert} ban
 - Lado rojo –2nd & 3rd ban
 - Lado azul –4th & 5th ban
 - Lado rojo –6^a prohibición

Las prohibiciones tienen que ser escritas en el chat de toornament antes de que comience el lobby.

13.3. Cada partido se decide por una lista de condiciones de victoria como se describe a continuación:

- Obtener la primera sangre.
- Sé el primero en obtener una puntuación de fluencia de 100 (100 cs)
- Destruye la primera torre.
- **13.4.** Un partido se decide en los siguientes casos:

- Se cumple una de las condiciones de victoria indicadas anteriormente.

- Un administrador declaró un ganador del partido

*Teniendo los 25 clasificados en el Brackets de Clasificatorias se dará por terminada la actividad.

14. Durante el partido

14.1. Área del partido.

No está permitido matar a los Minions que pertenecen a otros carriles que no sean el carril superior ni los creeps que pertenecen a la selva.

14.2. Desconexiones.

Si un participante se desconecta durante la selección de campeones, el lobby tiene que ser recreado. Tan pronto como aparezca la pantalla de carga, la coincidencia contará y deberá continuar.

14.3. Abuso de bugs o fallas.

Abusar de un error está estrictamente prohibido.

15. Después del partido.

15.1. Cada Participante de las clasificatorias tiene el deber de informar su resultado debidamente con una foto subida en toornament o entregada directamente al encargado de sala. Esto dará la valides de la victoria y podrá jugar la siguiente ronda una vez comprobando la veracidad del resultado.

16. Árbitros

Los árbitros son las personas que representarán a la administración de la competencia durante todo momento, ellos velarán por el correcto desarrollo de cada situación, así mismo responderán y atenderán cada duda o inquietud que pueda nacer por parte de algún jugador.

Si un problema ocurre será responsabilidad de cada participante informar a un árbitro antes del comienzo de la siguiente partido, cualquier reclamo realizado una vez este haya iniciado será inválido.

El árbitro tiene por obligación tener una actitud neutra, sin mostrar ningún tipo de favoritismo por algún jugador.

Toda decisión de un árbitro tiene la capacidad ser sujeta a revisión en el caso de existir algún error, la administración del torneo se reserva el derecho de invalidar una decisión tomada por el cuerpo de arbitraje. La administración siempre tendrá el veredicto final sobre cualquier decisión tomada.

17. Configuración de la sala de juego

17.1. Preparación Previa

Los participantes deberán estar en su punto de juego 10 minutos antes del comienzo de la partida y asegurarse de:

17.1.1. Que todo su equipamiento funcione correctamente.

17.1.2. Haber conectado y calibrado todos sus periféricos.

17.1.3. Asegurarse del correcto funcionamiento de su sistema de chat de voz.

17.1.4. Ajustar la configuración del juego.

17.1.5 Haberse preocupado de tener actualizado el juego.

Si a la hora oficial del partido un jugador presenta problemas, tendrá un máximo de 15 minutos para resolverlo. En el caso de no lograrlo el árbitro está en posición de dar su cupo a otro participante designado directamente por la organización.

18. Resultados de partidas

Al terminar cada partida la situación deberá ser reportada a un árbitro de la competencia quien estará a cargo de validar la victoria.

19. No presentación de un rival

Si un rival no se presenta o no está en condiciones de poder comenzar una partida luego del tiempo de 15 minutos extra oficiales brindado se deberá notificar la situación a un árbitro quién analizará la situación y podrá generar una victoria otorgada (WalkOver - W.O)

20. Comunicación.

Toda la comunicación del torneo y coordinación se realizará por el discord oficial del torneo o el grupo de Whatsapp que armemos con los coach y participantes. El cuál tiene que ser usado para el desarrollo de la actividad y es obligación identificarse para dar los roles correspondientes a cada participante:

Link:

<https://discord.gg/by4354vZdC>

21. Reinicios de partida

La decisión de reiniciar una partida será tomada solo y únicamente por la administración de la competencia:

- A. Si una vez dentro de la partida un jugador se percata de un error y el juego no ha superado los 2:00 minutos se puede pedir una pausa y corregirlo durante la marcha, si aún así el error no puede ser corregido la administración de la liga puede determinar un reinicio manteniendo las mismas selecciones y bloqueos.
- B. Si el juego supera los dos minutos un administrador de la competencia puede solicitar un reinicio si es que el juego presenta dificultades evidentes que no permitirán su correcto desarrollo.

21.1. Partida Registrada

Una partida registrada ("PR") es aquella partida en la que diez jugadores se conectaron y se llegó a un punto de interacción significativo entre los rivales. Una vez que una partida llegue al estado de PR, ya no se permiten los reinicios por incidencias y la partida será "oficial" a partir de ese momento.

- Sobre la mitad del tiempo del desarrollo y se validará el resultado llevado al momento.

22. Procedimiento de reinicio

Si el juego en algún momento de su desarrollo presenta un error crítico el jugador deberá pausar la partida y notificar a un árbitro de manera inmediata. Si el árbitro considera que la pausa es con una intención de retrasar la partida la pausa deberá ser reanudada de inmediato y el participante estará sujeto a penalizaciones.

23. Victoria otorgada en caso de falla juego.

Si una dificultad con el juego impide definitivamente su desarrollo y se debe realizar un reinicio, la administración está en su facultad de poder conceder una victoria a un participante solo si es que la partida ya lleva 10 minutos o más en curso y se cumplen al menos una de las siguientes condiciones.

24. Conductas en la competición

24.1. Juegos Irregulares

Una serie de acciones no estarán permitidas y en el caso de ser detectadas los jugadores o equipos involucrados estarán sujetos a penalizaciones por parte de la administración.

- Arreglar el ritmo de partida para que los jugadores o equipos se ponen de acuerdo para no dañarse, no jugar o jugar de una manera poco razonable al estándar esperable.
- Arreglar con anticipación una división de los premios.
- Ser detectado utilizando programas externos al juego que otorguen cualquier tipo de ventaja.
- Está prohibida toda instalación de programas previamente o en el transcurso del torneo.
- Perder a propósito una partida.
- Abusar de un error del juego.
- Suplantar la identidad de un jugador.
- Usar archivos o aplicaciones que otorgue ventaja injusta.

24.2. Insultos, agresiones y otros comportamientos

Los equipos deben comprometerse a mantener el respeto en todo momento evitando insultos, amenazas, abusos, acosos o cualquier tipo de acción o comentario que pase a llevar el sano ambiente de la competencia ya sea a un jugador, espectador o administrador. Esto también aplica a gestos o cualquier tipo de provocación.

24.3. Penalizaciones

Si un jugador infringe cualquier punto especificado dentro de este reglamento puede ser sancionado bajo alguno de estos puntos:

- A. Advertencia verbal
- B. Pérdida de uno o más bloqueos durante la fase de selección y bloqueos
- C. Descalificación

Las sanciones descritos no representan un orden en específico y dependiendo la situación se puede aplicar cualquier penalización estipulada.

24.4. El comportamiento antideportivo de un jugador (tiempo, fallas, trampas, etc.) conducirá a la descalificación del participante del torneo.

25. Controversias – Jurisdicción.

Cualquier controversia o conflicto derivada de la interpretación de estos Reglamentos será dirimida únicamente por los Organizadores, cuyas decisiones serán inapelables. Estos REGLAMENTOS corre y rigen específicamente para los equipos seleccionados que están participando de este campeonato.

26. Sobre las reglas

Estas son las reglas oficial de la el torneo “Omen Challenge – Gaming Academy Clasificatorias “ las cuales pueden ser cambiadas cada cierto tiempo en caso de ser necesario para garantizar un buen desarrollo de la competencia y un sano ambiente competitivo.

Clasificatorias (Individual Torneo) – Valorant

Información y reglas generales

Este es el reglamento oficial del torneo Omen Challenge – Gaming Academy Clasificatorias , organizado por Movistar GameClub. En este documento encontrarás toda la información que rige esta competencia, las cuales tienen como fin llevar un correcto desarrollo del torneo.

Todos los participantes deben cumplir con los puntos que serán mencionados para asegurar un sano ambiente competitivo, de lo contrario estarán sujetos a sanciones.

Las reglas pueden ser actualizadas a discreción de la administración del torneo por lo que es responsabilidad de los participantes estar al día en todas las normas.

Organiza:

- Movistar GameClub.

Desarrollo:

- Online.

Formato y Fechas:

- 13 de Noviembre.

Modo de juego:

- Death Match / (10 en sala / todos contra todos).

Integrantes de cada partida:

- 10 por salas (Aleatoriamente).

Horarios:

- 16:00 a 20:30 hrs.

Cupos:

- Abierto con tope máximo de 250 participantes.

Valor inscripción:

- Gratuita.

Premios a 25 players:

Clasificar para el torneo de equipos Omen Challenge – Gaming Academy.

Edad mínima para participar:

- 16 años cumplidos al inicio del torneo.

Plataforma:

- PC.

1.- Lugar de Competición

Los torneos se llevarán a cabo vía online, con hora de inicio a 16:00 horas y la finalización estimada es a las 20:30 horas del mismo día, la cual puede variar dependiendo de cómo se desarrolle la competencia.

1.1 Cada participante tiene que tomar los resguardos para jugar a la hora y cumplir con las fechas indicadas en este reglamento.

2.Jugadores

2.1.1 Para poder participar cada jugador deberá como mínimo tener 16 años a la fecha de la inscripción.

3. Cuenta de Juego

Todo jugador deberá contar con una cuenta personal e intransferible de **VALORANT**, la que debe ser usada durante todo el torneo sin posibilidad de cambio.

Un jugador solo puede tener una (1) cuenta de Valorant activa en su cuenta. El apodo de Valorant debe estar en formato Riot ID # Tagline. (Ejemplo: Mrsmith#EUNE). Cualquier otro formato será inválido. No está permitido compartir o usar cuentas de otra persona.

3.1. Todo jugador deberá poseer una cuenta personal e intransferible de VALORANT dentro del servidor en vivo de Latinoamérica Sur. A su vez, debe cumplir con los términos de Uso de Cuenta de juego.

4. Aceptación del Reglamento

Todo jugador participante debe cumplir con los requisitos de elegibilidad expuestos. Se considera una violación a las Reglas, el proporcionar información falsa, engañosa o incompleta que resulte en la clasificación errónea de la elegibilidad de un jugador.

4.1 Cada integrante durante el transcurso del torneo debe estar de acuerdo a seguir cada una de las reglas estipuladas y no realizar acciones que las infrinjan y dañen el espíritu competitivo.

4.2 Los inscritos tienen en conocimiento que las reglas pueden ser actualizadas ante eventualidades y bajo esto la administración del torneo no se hará responsable por alguna queja que nazca en relación a estos cambios.

5.- Faltas:

- Pausar o interrumpir el juego durante el partido no se permitirán por ninguna razón, significa perder el partido de forma automática.
- Cuando sea el turno del jugador, se llamará por discord o directamente a su número de Whatsapp. Si no hay respuesta en 2 min. pierde su partido.

- Los jugadores deben reiniciar el Juego de torneo de conformidad con la solicitud del Organizador del Torneo.
- Actos de humillación y burla no están permitidos, puede significar la eliminación del torneo.
- Cualquier trampa o conducta antideportiva significa la eliminación automática del torneo.
- Las faltas detectadas deben ser notificadas por el jugador al juez antes de comenzar el partido, las faltas que son notificadas posterior al partido no tienen validez.
- Si los jugadores no se ponen de acuerdo con respecto a alguna falta declarada, el Juez del partido es quien entrega el veredicto.

6.-REGLAMENTO DEL TORNEO.

El organizador Movistar GameClub (en adelante, el “Organizador”), producirán el torneo llamado “Omen Challenge – Gaming Academy Clasificatorias ” (en adelante, “El Torneo” que se llevará a cabo con el juego “**VALORANT**”, de conformidad con los siguientes REGLAMENTOS condiciones (en adelante el “REGLAMENTO”), y conforme al REGLAMENTO DE JUEGO (en adelante el “Reglamento”) que, como Anexo 1, forma parte de este **REGLAMENTO..**

6.1- Ámbito Territorial, Personal y Plazo de Vigencia.

6.1.1 Los torneos se llevarán a cabo en forma online organizados por la empresa “Movistar GameClub”, con domicilio registrado en

AVDA. EL BOSQUE NORTE 0107, OF. 22., LAS CONDES, Región Metropolitana, Chile, el torneo será realizado a la hora de inicio a 16:00 pm, durante Sábado 13 de Noviembre e indicados con hora de término a las 20:30 aprox. del mismo día. Cada participante tiene que tomar los resguardos para llegar a la hora y estar presentes para jugar en sus respectivos lugares. Solamente personas **participantes** residentes del territorio nacional pueden participar del torneo.

6.2. Las competencias se realizarán en los PCs que tiene cada jugador en su hogar. Podrán participar las personas que tengan disponible el juego en PC de Valorant actualizado y tengan una buena conexión por cable cumpliendo todo lo descrito en estas Bases y en el Reglamento. **No está permitido el uso compartido del PC al momento de participar.**

7. Procedimiento de Participación

7.1.1. Para ello deberán leer y, aceptar, en su caso, estas Bases y el Reglamento, completar los campos obligatorios indicados en el formulario de inscripción. Una vez completados y recibidos los datos de modo correcto.

7.1.2. No se permitirá la inscripción de un mismo participante en más de una oportunidad para el mismo torneo del mismo juego, si está permitido que el participante se inscriba a más juegos en competencia.

7.1.3. No se permitirá la suplantación de participantes ni personas que no cumplan con el requisito de género solicitado para participar. Cualquier persona que no cumpla con este punto será eliminado del torneo y aunque llegará a ganar no podrá hacer efectivo su premio.

7.1.3. La inscripción al torneo NO TIENE NINGÚN COSTO ASOCIADO. Es totalmente gratuita.

7.1.4. El organizador no será responsable por cualquier problema que impida a un interesado lograr su participación del torneo, como por fallas en las conexiones de Internet o de telefonía, ni por acciones deliberadas de terceros que pudieran interrumpir o alterar el desarrollo del procedimiento de inscripción del torneo. También la organización se desliga de cualquier problema personal o de transporte que se le genere al competidor al momento de viajar a participar. Tampoco seremos responsables por efectos del clima o cortes de luz. Tampoco nos haremos responsables de enfermedades y temas de salud que imposibiliten la participación del jugador.

7.1.5. En el link de inscripciones se les solicitará los siguientes datos que tiene que se llenados correctamente:

- NOMBRE COMPLETO:
- NICK NAME:
- RUT:
- MAIL:
- EDAD:
- FONNO:
- PAÍS DE RESIDENCIA:
- DISCORD:
- ROL EN VALORANT: Iniciador - Centinela - Controlador - Duelista.
- RIOT ID:

7.1.6. El llenado correcto de esta información asegura la participación de la jornada de clasificación, siempre y cuando los cupos estén bajo los 250 participantes.

7.1.7. Las personas que han quedado dentro de la actividad serán informadas por sus correos electrónicos que han dejado en el formulario de inscripción.

7.1.8. El organizador no se hace responsable del mal llenado de los datos y que estos ocasionen la “no comunicación” entre persona y organizador.

7.1.9. Toda persona menor de 16 años queda inmediatamente fuera de la actividad siendo informado a su correo.

7.1.10. Toda persona que no resida en “territorio nacional chileno” queda inmediatamente fuera de la actividad siendo informado a su correo.

7.1.11. Toda persona que haya ingresado datos falsos y que no corresponden a su identidad será eliminado de la actividad en el momento que se compruebe esta situación.

7.1.12. Personas extranjeras que quieran participar de la actividad deben acreditar por lo menos 6 meses de residencia en el país y se le solicitará el documento correspondiente para poder participar.

7.1.13. Para todas las competencias se pedirá ser mayor a 16 años para poder inscribirse y participar.

7.1.14. Cada jugador debe aceptar las reglas de la competencia para poder participar en el torneo. El jugador acepta estas Reglas de la competencia al registrarse en la web de Movistar GameClub, de acuerdo con las Reglas de registro, o al participar en cualquier Torneo.

8. Premios.

8.1. Los premios serán entregados a los 25 clasificados:

- Clasificación al torneo de equipos Omen Challenge – Gaming Academy

a realizarse el sábado 27 de Noviembre y gran final sábado 4 de Diciembre.

- Se armaran 5 equipos de 5 integrantes cada uno para disputar la siguiente etapa de Omen Challenge.
- Cada equipo tendrá un coach del equipo profesional Movistar Optix a su cargo.

8.1.1. En ningún supuesto el participante ganador puede ceder su puesto a otro participante.

8.1.2. Cualquier problema con su participación, problemas de salud o asistencia tienen que ser informados con un mínimo de 48 hrs antes de la fecha de clasificación.

8.1.3. Todos los gastos que los ganadores tuvieron que efectuar para la aceptación y/o participación de su clasificación corren por el jugador.

8.1.4. Si el ganador del torneo desistiera del su cupo le haremos asignación a alguno de los participantes que estuvieron jugando la clasificación.

9: Autorización de imagen.

Tanto el ganador como los participantes del Torneo autorizan EN FORMA IRREVOCABLE a los organizadores y sus auspiciadores a difundir sus nombres y lugares de origen, voces e imágenes, fotografía(s), reproducciones, grabación(es), en los medios de prensa, oral y gráfica y/o en cualquier otro medio de comunicación (televisión por aire, o por cable, Internet, u otras formas que se dispongan). Los organizadores y/o auspiciadores tendrán derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces. Nada de ello generará a favor de los participantes y/o ganadores derechos a compensación y/o retribución alguna.

10. Fechas, Horarios y Desarrollo de la actividad

10.1 Detalle.

13 de Noviembre (Death Match) / 16:00 hrs. :

- **Modo de juego:** Death Match (Todos contra todos).
- **Salas:** 10 personas por cada una.
- **Tiempo:** 9 min o hasta que alguien llegue a 40 Kills.

- **Agentes:** Todos permitidos.
- **Armas** - Todas Permitidas.
- **Mapas** - Elegido por “Host de sala/árbitro”.
- **Definición del ganador:** La tabla final mostrará al jugador con más kills y ese es el ganador de la partida.
- **Clasificados:** Según la cantidad inscrita de participantes se definirá si los clasificados son el primer, segundo o tercer lugar de la tabla.

10.2. El jugador en todo momento debe tener a disposición la documentación que respalde los datos entregados. La administración puede en cualquier punto solicitar a los jugadores participantes los documentos que respalden lo completado en los perfiles de ELS.

10.3. El organizador no será responsable por cualquier problema que impida a un interesado lograr su participación del torneo, como por fallas en las conexiones de Internet o de telefonía, problemas climáticos ni por acciones deliberadas de terceros que pudieran interrumpir o alterar el desarrollo del procedimiento de inscripción del torneo. También la organización se desliga de cualquier problema personal o de transporte que se le genere al competidor al momento de viajar a participar.

10.4. Cada jugador tiene que ser consciente de los horarios y presentarse con media hora de anticipación al tiempo indicado por la producción.

10.5. Cada Los horarios son solo referenciales y están sujetos a cambios, retrasos, cancelación y a todo tipo de cambios que la producción pueda efectuar. También pueden variar según el desempeño de cada partida y todos los participantes tiene que estar consciente de esta situación.

11. Nombres

11.1. Riot ID

RIOT ID es importante conservar este nombre registrado en la inscripción al momento de jugar la partida. Entregarlo con claridad y no intercambiar con otros usuarios.

11.2. Etiquetas

Participantes deben declarar una etiqueta proveniente del team que provengan(o Tag) de 3 caracteres adjunto al nombre . La etiqueta sólo puede contener letras mayúsculas.

12. Pausas

12.1. No están permitidas en esta modalidad.

13. La Competición

Las Partidas serán creadas por el “host/árbitro de sala” puesto por la producción que entrará de calidad de supervisor de la partida y a su vez de árbitro de la misma. Los jugadores deben aceptar el usuario indicado por la producción y estar atentos para ser agregados en cada partida. El encargado estar supervisando el desarrollo de la competencia siendo el quién indique el nombre del ganador (es) de cada sala.

Se jugará de la siguiente manera y configuración:

- **Modo de juego:** Death Match (Todos contra todos).
- **Salas:** 10 personas por cada una.
- **Tiempo:** 9 min o hasta que alguien llegue a 40 Kills.
- **Agentes:** Todos permitidos.
- **Armas** - Todas Permitidas.
- **Mapas** - Elegido por “Host de sala/árbitro”.
- **Definición del ganador:** La tabla final mostrará al jugador con más kills y ese es el ganador de la partida.
- **Clasificados:** Según la cantidad inscrita de participantes se definirá si los clasificados son el primer, segundo o tercer lugar de la tabla.

*Teniendo los 25 clasificados de la jornada de Clasificatorias se dará por terminada la actividad.

14. Árbitros

Los árbitros son las personas que representarán a la administración de la competencia durante todo momento, ellos velarán por el correcto desarrollo de cada situación, así mismo responderán y atenderán cada duda o inquietud que pueda nacer por parte de algún jugador.

Si un problema ocurre será responsabilidad de cada participante informar a un árbitro antes del comienzo de la siguiente partido, cualquier reclamo realizado una vez este haya iniciado será inválido.

El árbitro tiene por obligación tener una actitud neutra, sin mostrar ningún tipo de favoritismo por algún jugador.

Toda decisión de un árbitro tiene la capacidad ser sujeta a revisión en el caso de existir algún error, la administración del torneo se reserva el derecho de invalidar una decisión tomada por el cuerpo de arbitraje. La administración siempre tendrá el veredicto final sobre cualquier decisión tomada.

15. Configuración de la sala de juego

15.1. Preparación Previa

Los participantes deberán estar en su punto de juego 10 minutos antes del comienzo de la partida y asegurarse de:

15.1.1. Que todo su equipamiento funcione correctamente.

15.1.2. Haber conectado y calibrado todos sus periféricos.

15.1.3. Asegurarse del correcto funcionamiento de su sistema de chat de voz.

15.1.4. Ajustar la configuración del juego.

15.1.5. Haberse preocupado de tener actualizado el juego.

Si a la hora oficial del partido un jugador presenta problemas, tendrá un máximo de 15 minutos para resolverlo. En el caso de no lograrlo el árbitro está en posición de dar su cupo a otro participante designado directamente por la organización.

16. Resultados de partidas

Al terminar cada partida la situación deberá ser reportada a un árbitro de la competencia quien estará a cargo de validar la victoria.

17. No presentación de un rival

Si un rival no se presenta o no está en condiciones de poder comenzar una partida luego del tiempo de 15 minutos extra oficiales brindado se deberá notificar la situación a un árbitro quién analizará la situación y podrá generar una victoria otorgada (WalkOver - W.O)

18. Comunicación.

Toda la comunicación del torneo y coordinación se realizará por el discord oficial del torneo o el grupo de Whatsapp que armemos con los coach y participantes. El cuál tiene que ser usado para el desarrollo de la actividad y es obligación identificarse para dar los roles correspondientes a cada participante:

Link:

<https://discord.gg/by4354vZdC>

19. Reinicios de partida

La decisión de reiniciar una partida será tomada solo y únicamente por la administración de la competencia:

- A. Si una vez dentro de la partida un jugador se percata de un error y el juego no ha superado los 2:00 minutos se puede pedir una pausa y corregirlo durante la marcha, si aún así el error no puede ser corregido la administración de la liga puede determinar un reinicio manteniendo las mismas selecciones y bloqueos.
- B. Si el juego supera los dos minutos un administrador de la competencia puede solicitar un reinicio si es que el juego presenta dificultades evidentes que no permitirán su correcto desarrollo.

19.1. Partida registrada.

Una partida registrada ("PR") es aquella partida en la que diez jugadores se conectaron y se llegó a un punto de interacción significativo entre los rivales. Una vez que una partida llegue al estado de PR, ya no se permiten los reinicios por incidencias y la partida será "oficial" a partir de ese momento.

- Sobre la mitad del tiempo del desarrollo y se validará el resultado llevado al momento.

20. Procedimiento de reinicio

Si el juego en algún momento de su desarrollo presenta un error crítico el jugador deberá pausar la partida y notificar a un árbitro de manera inmediata. Si el árbitro considera que la pausa es con una intención de retrasar la partida la pausa deberá ser reanudada de inmediato y el participante estará sujeto a penalizaciones.

21. Victoria otorgada en caso de falla juego.

Si una dificultad con el juego impide definitivamente su desarrollo y se debe realizar un reinicio, la administración está en su facultad de poder conceder una victoria a un participante solo si es que la partida ya lleva 10 minutos o más en curso y se cumplen al menos una de las siguientes condiciones.

22. Definición de resultados

22.1. Una vez terminada la partida, se le deberá dar aviso a un árbitro quien comprobará la victoria al ver la tabla final.

22.2. Esta partida finalizará cuando un participante llegue al número de 40 kills o a los 9 minutos de juegos oficiales asignados para la actividad.

22.3. La tabla final mostrará al jugador con más kills y ese es el ganador de la partida.

23. Procesos de apelación.

Cualquier proceso relacionado con reclamos respecto con alguna sanción, falta, detalle de reglamento o sobre cualquier proceso relacionado sobre la ejecución del torneo, los equipos tienen un plazo de 24 horas para poder comentar al staff de Movistar Gameclub por los canales oficiales (discord, mail o grupo de whatsapp). Si pasan más de 24 horas desde la situación y no hay ninguna solicitud de parte del participante se tomará como "tema resuelto"

24. Conductas en la competición

24.1. Juegos Irregulares

Una serie de acciones no estarán permitidas y en el caso de ser detectadas los jugadores o equipos involucrados estarán sujetos a penalizaciones por parte de la administración.

- Arreglar el ritmo de partida para que los jugadores o equipos se ponen de acuerdo para no dañarse, no jugar o jugar de una manera poco razonable al estándar esperable.
- Arreglar con anticipación una división de los premios.
- Ser detectado utilizando programas externos al juego que otorguen cualquier tipo de ventaja.
- Está prohibida toda instalación de programas previamente o en el transcurso del torneo.
- Perder a propósito una partida.
- Abusar de un error del juego.
- Suplantar la identidad de un jugador.
- Usar archivos o aplicaciones que otorgue ventaja injusta.

24.2. Insultos, agresiones y otros comportamientos

Los equipos deben comprometerse a mantener el respeto en todo momento evitando insultos, amenazas, abusos, acosos o cualquier tipo de acción o comentario que pase a llevar el sano ambiente de la competencia ya sea a un jugador, espectador o administrador. Esto también aplica a gestos o cualquier tipo de provocación.

24.3. Penalizaciones

Si un jugador infringe cualquier punto especificado dentro de este reglamento puede ser sancionado bajo alguno de estos puntos:

- A. Advertencia verbal
- B. Pérdida de uno o más bloqueos durante la fase de selección y bloqueos
- C. Descalificación

Las sanciones descritos no representan un orden en específico y dependiendo la situación se puede aplicar cualquier penalización estipulada.

24.4. Comportamiento

El comportamiento antideportivo de un jugador (tiempo, fallas, trampas, etc.) conducirá a la descalificación del participante del torneo.

25. Controversias – Jurisdicción.

Cualquier controversia o conflicto derivada de la interpretación de estos Reglamentos será dirimida únicamente por los Organizadores, cuyas decisiones serán inapelables. Estos REGLAMENTOS corre y rigen específicamente para los equipos seleccionados que están participando de este campeonato.

26. Sobre las reglas

Estas son las reglas oficial de la el torneo “Omen Challenge – Gaming Academy Clasificatorias “ las cuales pueden ser cambiadas cada cierto tiempo en caso de ser necesario para garantizar un buen desarrollo de la competencia y un sano ambiente competitivo.

5vs5 Torneo - League of Legends.

Información y reglas generales

Este es el reglamento oficial del torneo Omen Challenge – Gaming Academy, organizado por Movistar GameClub. En este documento encontrarás toda la información que rige esta competencia, las cuales tienen como fin llevar un correcto desarrollo del torneo.

Todos los participantes deben cumplir con los puntos que serán mencionados para asegurar un sano ambiente competitivo, de lo contrario estarán sujetos a sanciones.

Las reglas pueden ser actualizadas a discreción de la administración del torneo por lo que es responsabilidad de los participantes estar al día en todas las normas.

Organiza:

- Movistar GameClub.

Desarrollo:

- Online.

Formato y Fechas:

- 28 de Noviembre = 5 Equipos / Round Robin / Bo1 / Pasan los 2 mejores.
- 5 de Diciembre = 2 Equipos / Bo3 / Gran Final.

Modo de juego:

- 5vs5.

Integrantes: 5 jugadores titulares (Obligatorio).

1 Coach de Movistar Optix por equipo.

Horarios:

- 16:00 a 20:30 hrs.

Cupos:

- 25 players clasificados de la etapa Clasificatorias de Omen Challenge.

Valor inscripción:

- Gratuita.

Premios al Primer lugar:

- Setup Omen Pro - descritos en el punto 8.

Edad mínima para participar:

- 16 años cumplidos al inicio del torneo.

Plataforma:

- PC.

1.- Lugar de Competición

Los torneos se llevarán a cabo vía online, con hora de inicio a 16:00 horas y la finalización estimada es a las 20:30 horas del mismo día, la cual puede variar dependiendo de cómo se desarrolle la competencia.

1.1 Cada participante tiene que tomar los resguardos para jugar a la hora y cumplir con las fechas indicadas en este reglamento.

2.Jugadores

2.1.1 Para poder participar cada jugador deberá como mínimo tener 16 años a la fecha de la inscripción.

3. Cuenta de Juego

Todo jugador perteneciente a un equipo deberá contar con una cuenta personal e intransferible de **LEAGUE OF LEGENDS**, la que debe ser usada durante todo el torneo sin posibilidad de cambio.

Un jugador solo puede tener una (1) cuenta de League of Legends activa en su cuenta. El apodo de League of Legends debe estar en formato Riot ID # Tagline. (Ejemplo: Mrsmith#EUNE). Cualquier otro formato será inválido. No está permitido compartir o usar cuentas de otra persona.

3.1. Todo jugador perteneciente a un equipo deberá poseer una cuenta personal e intransferible de League of Legends dentro del servidor en vivo de Latinoamérica Sur. A su vez, debe cumplir con los términos de Uso de Cuenta de juego.

4. Aceptación del Reglamento

Todo jugador perteneciente a un equipo participante debe cumplir con los requisitos de elegibilidad expuestos. Se considera una violación a las Reglas, tanto del equipo como del jugador, el proporcionar información falsa, engañosa o incompleta que resulte en la clasificación errónea de la elegibilidad de un jugador.

4.1 Cada integrante de los equipos durante el transcurso del torneo debe estar de acuerdo a seguir cada una de las reglas estipuladas y no realizar acciones que las infrinjan y dañen el espíritu competitivo.

4.2 Los inscritos tienen en conocimiento que las reglas pueden ser actualizadas ante eventualidades y bajo esto la administración del torneo no se hará responsable por alguna queja que nazca en relación a estos cambios.

5.- Faltas:

- Pausar o interrumpir el juego durante el partido no se permitirán por ninguna razón, significa perder el partido de forma automática.
- Cuando sea el turno del jugador, se llamará por discord o directamente a su número de Whatsapp. Si no hay respuesta en 2 min. pierde su partido.
- Los jugadores deben reiniciar el Juego de torneo de conformidad con la solicitud del Organizador del Torneo.
- Actos de humillación y burla no están permitidos, puede significar la eliminación del torneo.
- Cualquier trampa o conducta antideportiva significa la eliminación automática del torneo.
- Las faltas detectadas deben ser notificadas por el jugador al juez antes de comenzar el partido, las faltas que son notificadas posterior al partido no tienen validez.
- Si los jugadores no se ponen de acuerdo con respecto a alguna falta declarada, el Juez del partido es quien entrega el veredicto.

6.-REGLAMENTO DEL TORNEO.

El organizador Movistar GameClub (en adelante, el “Organizador”), producirán el torneo llamado “Omen Challenge – Gaming Academy” (en adelante, “El Torneo” que se llevará a cabo con el juego “**League of Legends**”, de conformidad con los siguientes REGLAMENTOS condiciones (en adelante el “REGLAMENTO”), y conforme al REGLAMENTO DE JUEGO (en adelante el “Reglamento”) que, como Anexo 1, forma parte de este **REGLAMENTO..**

6.1- Ámbito Territorial, Personal y Plazo de Vigencia.

6.1.1 Los torneos se llevarán a cabo en forma online organizados por la empresa “Movistar GameClub”, con domicilio registrado en

AVDA. EL BOSQUE NORTE 0107, OF. 22., LAS CONDES, Región Metropolitana, Chile, el torneo será realizado a la hora de inicio a 16::00 pm, durante dos días domingos respectivos e indicados en este reglamento con hora de término a las 20:30 aprox. del mismo día. Cada participante tiene que tomar los resguardos para llegar a la hora y estar presentes para jugar en sus respectivos lugares. Solamente personas **participantes** residentes del territorio nacional pueden participar del torneo.

6.2. Las competencias se realizarán en los PCs que tiene cada jugador en su hogar. Podrán participar las personas que tengan disponible el juego en PC de League of Legends actualizado y tengan una buena conexión por cable cumpliendo todo lo descrito en estas Bases y en el Reglamento. **No está permitido el uso compartido del PC al momento de participar.**

7. Procedimiento de participación.

7.1.1. Para ello deberán leer y, aceptar, en su caso, estas Bases y el Reglamento, completar los campos obligatorios indicados en el formulario de inscripción. Una vez completados y recibidos los datos de modo correcto.

7.1.2. No se permitirá la inscripción de un mismo participante en más de una oportunidad para el mismo torneo del mismo juego, si está permitido que el participante se inscriba a más juegos en competencia.

7.1.3. No se permitirá la suplantación de participantes ni personas que no cumplan con el requisito de género solicitado para participar. Cualquier persona que no cumpla con este punto será eliminado del torneo y aunque llegará a ganar no podrá hacer efectivo su premio.

7.1.3. La inscripción al torneo NO TIENE NINGÚN COSTO ASOCIADO. Es totalmente gratuita.

7.1.4. El organizador no será responsable por cualquier problema que impida a un interesado lograr su participación del torneo, como por fallas en las conexiones de Internet o de telefonía, ni por acciones deliberadas de terceros que pudieran interrumpir o alterar el desarrollo del procedimiento de inscripción del torneo. También la organización se desliga de cualquier problema personal o de transporte que se le genere al competidor al momento de viajar a participar. Tampoco seremos responsables por efectos del clima o cortes de luz. Tampoco nos haremos responsables de enfermedades y temas de salud que imposibiliten la participación del jugador.

7.1.6. Para todas las competencias se pedirá ser mayor a 16 años para poder inscribirse y participar.

7.1.7. Cada jugador debe aceptar las Reglas de la competencia para poder participar en el torneo. El jugador acepta estas Reglas de la competencia al registrarse en la web de Movistar GameClub, de acuerdo con las Reglas de registro, o al participar en cualquier Torneo.

8. Premios.

8.1. Los premios serán entregados al equipo campeón del torneo:

1 SETUP OMEN PRO (para cada integrante):

- Silla Omen Gamen Chair
- Omen Secuencer Keyboard
- Omen Mousepad 100
- Omen Blast Headset
- Omen Vector Mouse
- Omen 15.6 Transceptor Backpack
- Monitor Gamer HP X24IH GAMING/23.8"

8.1.1. En ningún supuesto el participante ganador de algún premio podrá solicitar el canje en especie o hacer traspaso del premio asignado.

8.1.2. Los premios no incluyen ninguna otra prestación, bien o servicio no enumerado en estos REGLAMENTO.

8.1.3. Todos los gastos que los ganadores tuvieran que efectuar para la aceptación y/o retiro de los premios serán a su exclusivo cargo, como así también todo impuesto, tasa o contribución que por cualquier concepto deba tributar sobre o en relación con los premios.

8.1.4. Si el ganador del torneo desistiera del premio este quedará en propiedad y a disposición de los organizadores.

8.1.5. La responsabilidad de los organizadores se limita exclusivamente a la entrega del premio correspondiente al producto definido en el punto 8.1, por lo que los organizadores, no se responsabiliza por ningún daño o pérdida (directa, indirecta y/o consecuyente), estafas o robos, material o personal, relación con el uso de los premios una vez que estos hayan sido entregados a los ganadores.

8.1.6. La entrega de los premios consta de un plazo máximo de entrega de 30 a 120 días.

8.1.7. Los modelos de los productos indicados en el punto 8.1 podrían variar según stock de la marca en sus bodegas.

8.1.8. El costo de envío asociado a la entrega de los productos solo cubre la región metropolitana. Cualquier otra ciudad serán enviados en calidad “por pagar” en el servicio de entrega acordado con la producción.

9. Autorización uso de imagen.

Tanto el ganador como los participantes del Torneo autorizan EN FORMA IRREVOCABLE a los organizadores y sus auspiciadores a difundir sus nombres y lugares de origen, voces e imágenes, fotografía(s), reproducciones, grabación(es), en los medios de prensa, oral y gráfica y/o en cualquier otro medio de comunicación (televisión por aire, o por cable, Internet, u otras formas que se dispongan). Los organizadores y/o auspiciadores tendrán derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces. Nada de ello generará a favor de los participantes y/o ganadores derechos a compensación y/o retribución alguna.

10. Fechas, horarios y desarrollo de la actividad.

10.1 Detalle.

28 de Noviembre (Round Robin) / 16:00 hrs. :

- Los 5 equipos se enfrentan “todos contra todos” en etapa Round Robin en batallas al mejor de 1 match. Los dos equipos con más puntajes acumulados por sus resultados de las victorias de cada ronda pasa a la gran final.

5 de Diciembre (Gran Final) / 16:00 hrs. :

- Los dos equipos finalistas se enfrentan al mejor de 3 batalla, siendo todo transmitido vía stream. El equipo que ganó 2-1 o 2-0 en el resultado global va ser el campeón del torneo.

10.1. El jugador en todo momento debe tener a disposición la documentación que respalde los datos entregados. La administración puede en cualquier punto solicitar a los jugadores participantes los documentos que respalden lo completado en los perfiles de ELS.

10.3. El organizador no será responsable por cualquier problema que impida a un interesado lograr su participación del torneo, como por fallas en las conexiones de Internet o de telefonía, problemas climáticos ni por acciones deliberadas de terceros que pudieran interrumpir o alterar el desarrollo del procedimiento de inscripción del torneo. También la organización se desliga de cualquier problema personal o de transporte que se le genere al competidor al momento de viajar a participar.

10.4. Cada jugador tiene que ser consciente de los horarios y presentarse con media hora de anticipación al tiempo indicado por la producción.

10.5. Cada Los horarios son solo referenciales y están sujetos a cambios, retrasos, cancelación y a todo tipo de cambios que la producción pueda efectuar. También pueden variar según el desempeño de cada partida y todos los participantes tiene que estar consciente de esta situación.

11.1. Requisitos del equipo

Cada equipo participante deberá tener durante toda la competencia a 5 jugadores titulares de manera obligatoria. Un participante de parte de Movistar Optix en calidad Coach. Si por algún motivo uno de los 5 jugadores titulares se le imposibilita jugar y el equipo no cuenta con un suplente registrado dentro de los plazos fijados, éste quedará descalificado de la competencia.

Un jugador no podrá estar en más de un equipo dentro del mismo torneo.

Solo es permitido jugadores que no sean residentes en territorio nacional

11.2. Sustituciones

No están permitidas en el desarrollo del torneo y una vez el equipo confirmando su participación debe cumplir con la totalidad de la asistencia.

12. Nombres

12.1. Invocador

El nombre de Invocador es el que se lleva dentro de la partida y no tiene relación alguna con el nombre de usuario en el cliente de inicio de sesión. El nombre de invocador deberá ser el mismo que fue declarado al momento de la inscripción y en el caso de ser cambiado deberá ser notificado con anticipación a la administración de la competencia.

Si algún jugador no notifica un cambio de nombre de invocador o lo ingresa incorrectamente el equipo podrá ser penalizado.

12.2. Equipos

El nombre del equipo será único y debe ser usado durante toda la competencia. Este será utilizado para todo el trabajo comunicacional que la administración considere necesario.

12.3. Etiquetas

Los equipos deben declarar una etiqueta proveniente del team que provengan(o Tag) de 3 caracteres adjunto al nombre del equipo. La etiqueta sólo puede contener letras mayúsculas.

13. La Competición

Las Partidas serán creadas por el “host/árbitro de sala” puesto por la producción que entrará de calidad de supervisor de la partida y a su vez de árbitro de la misma. Los jugadores deben aceptar el usuario indicado por la producción y estar atentos para ser agregados en cada partida.

Las partidas serán todas al mejor de una batalla todos contra todos en formato Round Robin. El orden de las partidas lo dictamina el bracket de toornament que a su vez arroja una tabla con los dos primeros equipos que pasan a la gran final.

14. Versión del cliente (Parche)

EL PARCHE SERÁ VÁLIDO: LIVE.

15. Configuración de la sala de juego

15.1. Preparación Previa

Los equipos deberán estar en su punto de juego 10 minutos antes del comienzo de la partida y asegurarse de:

15.1.1. Que todo su equipamiento funcione correctamente.

15.1.2. Haber conectado y calibrado todos sus periféricos.

15.1.3. Asegurarse del correcto funcionamiento de su sistema de chat de voz.

15.1.4. Ajustar la configuración del juego.

16. Ajustes de partida

16.1. Mapa: Grieta del Invocador (Summoner's Rift)

16.2. Tamaño del equipo: 5

16.3. Tipo de partida: Torneo de reclutamiento (Tournament Draft)

16.4. Permitir Espectadores: No se permitirán espectadores ajenos a la administración del torneo.

17. Selección y Bloqueos (Draft)

El modo oficial será “torneo de reclutamiento”, en el caso que este falle los árbitros podrán permitir un proceso manual utilizando el chat de juego.

Una vez comenzado esta fase los jugadores no podrán ser sustituidos.

17.1. Selección de lado

El procedimiento de selección de lado se definirá mediante un lanzamiento de moneda.

17.2. Error al seleccionar

Si se produce una selección o bloqueo equivocado el equipo afectado deberá salirse de la sala antes de que el equipo contrario haya realizado su selección, de lo contrario quedará invalidado. La situación deberá ser notificada a un árbitro de la competencia, este le informará la situación al equipo contrario.

17.3. Intercambio de personajes

Los intercambios de campeones se deberán realizar antes de los últimos 20 segundos de iniciar la pantalla de carga, en el caso de no realizarlo en el segundo 19 o menos el equipo estará sujeto a penalizaciones.

18. Resultados de partidas

Al terminar cada partida la situación deberá ser reportada a un árbitro de la competencia quien estará a cargo de validar la victoria.

19. No presentación de un rival

Si un rival no se presenta o no está en condiciones de poder comenzar una partida luego del tiempo de 15 minutos extra oficiales brindado se deberá notificar la situación a un árbitro quién analizará la situación y podrá generar una victoria otorgada (WalkOver - W.O)

20. Comunicación.

Toda la comunicación del torneo y coordinación se realizará por el discord oficial del torneo o el grupo de Whatsapp que armemos con los coach y capitanes de cada equipo. El cuál tiene que ser usado para el desarrollo de la actividad y es obligación identificarse para dar los roles correspondientes a cada miembro del equipo:

Link:

<https://discord.gg/by4354vZdC>

21. Pausas

21.1. Administrativa

La administración de la liga tiene la total libertad de ejecutar una pausa de así ser necesario.

21.2. Pausa de jugador

Si ocurre algún problema desconocido durante el transcurso de la partida el jugador tiene permitido pausar. El árbitro atenderá la situación y determinará una solución. El equipo debe tener en conocimiento que las pausas solo pueden ser ejecutadas en el caso que el problema realmente interfiera con el desarrollo de la partida, si el árbitro determina que la pausa no es de una importancia real se le dará una advertencia al jugador, si la situación se repite el equipo puede estar sujeto a penalizaciones.

21.3. Durante la pausa ambos equipos deben mantener el silencio, no comunicarse por chat o señas entre sus miembros. Debe respetar la situación de pausa y promover un juego honesto entre los equipos. Los jugadores que sean vistos generando una comunicación durante una pausa quedarán sujetos a sanciones por parte de la administración.

22. Procedimiento de reinicio

Si el juego en algún momento de su desarrollo presenta un error crítico el jugador deberá pausar la partida y notificar a un árbitro de manera inmediata. Si el árbitro considera que la pausa es con una intención de retrasar la partida la pausa deberá ser reanudada de inmediato y el equipo estará sujeto a penalizaciones.

Si el reinicio es producto de un error de un campeón, este quedará deshabilitado, la partida se reiniciará y las selecciones junto con los bloqueos deberán cambiar.

23. Victoria otorgada en caso de falla juego.

Si una dificultad con el juego impide definitivamente su desarrollo y se debe realizar un reinicio, la administración está en su facultad de poder conceder una victoria a un equipo solo si es que la partida ya lleva 20 minutos o más en curso y se cumplen al menos una de las siguientes condiciones.

23.1 Un equipo supera **Ventaja** en un 33% o **de** más el oro **oro** del rival

23.2 Un equipo supera en 7 o más las torres destruidas que su rival **Ventaja** **en** **torres**

23.3 Un equipo supera en 3 los inhibidores destruidos que su rival **Ventaja** **de** **Inhibidores**

24. Definición de resultados

24.1. Una vez terminada la partida, se le deberá dar aviso a un árbitro quien comprobará la victoria

24.2. Si un equipo no se presenta o no logra tener a los 5 jugadores titulares dentro de los 15 minutos máximos de espera se le otorgará la victoria al equipo rival.

24.3. Si ambos equipos no se presentan o no logran tener los 5 jugadores titulares ambos equipos quedarán fuera de la competición.

25. Árbitros

Los árbitros son las personas que representarán a la administración de la competencia durante todo momento, ellos velarán por el correcto desarrollo de cada situación, así mismo responderán y atenderán cada duda o inquietud que pueda nacer por parte de algún equipo o jugador.

Si un problema ocurre será responsabilidad de cada equipo informar a un árbitro antes del comienzo de la siguiente partida, cualquier reclamo realizado una vez este haya iniciado será inválido.

El árbitro tiene por obligación tener una actitud neutra, sin mostrar ningún tipo de favoritismo por algún jugador o equipo.

Toda decisión de un árbitro tiene la capacidad de ser sujeta a revisión en el caso de existir algún error, la administración del torneo se reserva el derecho de invalidar una decisión tomada por el cuerpo de arbitraje. La administración siempre tendrá el veredicto final sobre cualquier decisión tomada.

26. Reinicios de partida

La decisión de reiniciar una partida será tomada solo y únicamente por la administración de la competencia:

- A. Si una vez dentro de la partida un jugador se percata de un error y el juego no ha superado los 2:00 minutos se puede pedir una pausa y corregirlo durante la marcha, si aún así el error no puede ser corregido la administración de la liga puede determinar un reinicio manteniendo las mismas selecciones y bloqueos.
- B. Si el juego supera los dos minutos un administrador de la competencia puede solicitar un reinicio si es que el juego presenta dificultades evidentes que no permitirán su correcto desarrollo.

26.1. Partida Registrada

Una partida registrada ("PR") es aquella partida en la que diez jugadores se conectaron y se llegó a un punto de interacción significativo entre los equipos rivales. Una vez que una partida llegue al estado de PR, ya no se permiten los reinicios por incidencias y la partida será "oficial" a partir de ese momento.

- Sobre la mitad del tiempo del desarrollo y se validará el resultado llevado al momento.

27. Definición de resultados

27.1. Una vez terminada la partida, se le deberá dar aviso a un árbitro quien comprobará la victoria

27.2. Si un equipo no se presenta o no logra tener a los 5 jugadores titulares dentro de los 15 minutos máximos de espera se le otorgará la victoria al equipo rival.

27.3. Si ambos equipos no se presentan o no logran tener los 5 jugadores titulares ambos equipos quedarán fuera de la competición.

27.4. Una vez la victoria confirmada esto queda inamovible en el registro de brackets de tournament.

28. Procesos de apelación.

Cualquier proceso relacionado con reclamos respecto con alguna sanción, falta, detalle de reglamento o sobre cualquier proceso relacionado sobre la ejecución del torneo, los equipos tienen un plazo de 24 horas para poder comentar al staff de Movistar Gameclub por los canales oficiales (discord, mail o grupo de whatsapp). Si pasan más de 24 horas desde la situación y no hay ninguna solicitud de parte del equipo se tomará como "tema resuelto"

29. Conductas en la competición

29.1. Juegos Irregulares

Una serie de acciones no estarán permitidas y en el caso de ser detectadas los jugadores o equipos involucrados estarán sujetos a penalizaciones por parte de la administración.

- Arreglar el ritmo de partida para que los jugadores o equipos se ponen de acuerdo para no dañarse, no jugar o jugar de una manera poco razonable al estándar esperable.
- Arreglar con anticipación una división de los premios.
- Ser detectado utilizando programas externos al juego que otorguen cualquier tipo de ventaja.
- Está prohibida toda instalación de programas previamente o en el transcurso del torneo.
- Perder a propósito una partida.
- Abusar de un error del juego.
- Suplantar la identidad de un jugador.
- Usar archivos o aplicaciones que otorgue ventaja injusta.
- Los jugadores, entrenadores, el personal del equipo, los propietarios del equipo, así como los anfitriones y el personal de Movistar Gameclub tienen prohibido apostar o apostar en cualquier partido en cualquier torneo

29.2. Insultos, agresiones y otros comportamientos

Los equipos deben comprometerse a mantener el respeto en todo momento evitando insultos, amenazas, abusos, acosos o cualquier tipo de acción o comentario que pase a llevar el sano ambiente de la competencia ya sea a un jugador, espectador o administrador. Esto también aplica a gestos o cualquier tipo de provocación.

29.3. Penalizaciones

Si un jugador o equipo infringe cualquier punto especificado dentro de este reglamento puede ser sancionado bajo alguno de estos puntos:

- A. Advertencia verbal
- B. Pérdida de uno o más bloqueos durante la fase de selección y bloqueos
- C. Descalificación

Las sanciones descritos no representan un orden en específico y dependiendo la situación se puede aplicar cualquier penalización estipulada.

29.4. Comportamiento.

El comportamiento antideportivo de un equipo o un jugador individual (tiempo, fallas, trampas, etc.) conducirá a la descalificación del equipo del torneo, así como a la posible eliminación de este equipo de los siguientes torneos durante un período determinado.

30. Controversias – Jurisdicción.

Cualquier controversia o conflicto derivada de la interpretación de estos Reglamentos será dirimida únicamente por los Organizadores, cuyas decisiones serán inapelables. Estos REGLAMENTOS corre y rigen específicamente para los equipos seleccionados que están participando de este campeonato.

31. Sobre las reglas

Estas son las reglas oficial de la el torneo “Omen Challenge – Gaming Academy “ las cuales pueden ser cambiadas cada cierto tiempo en caso de ser necesario para garantizar un buen desarrollo de la competencia y un sano ambiente competitivo.

5vs5 Torneo – Valorant

Información y reglas generales

Este es el reglamento oficial del torneo Omen Challenge – Gaming Academy, organizado por Movistar GameClub. En este documento encontrarás toda la información que rige esta competencia, las cuales tienen como fin llevar un correcto desarrollo del torneo.

Todos los participantes deben cumplir con los puntos que serán mencionados para asegurar un sano ambiente competitivo, de lo contrario estarán sujetos a sanciones.

Las reglas pueden ser actualizadas a discreción de la administración del torneo por lo que es responsabilidad de los participantes estar al día en todas las normas.

Organiza:

- Movistar GameClub.

Desarrollo:

- Online.

Formato y Fechas:

- 27 de Noviembre = 5 Equipos / Round Robin / Bo1 / Pasan los 2 mejores.
- 4 de Diciembre = 2 Equipos / Bo3 / Gran Final.

Modo de juego:

- **5vs5.**

Integrantes: 5 jugadores titulares (Obligatorio).

1 Coach de Movistar Optix por equipo.

Horarios:

- 16:00 a 20:30 hrs.

Cupos:

- 25 players clasificados de la etapa Clasificatorias de Omen Challenge.

Valor inscripción:

- Gratuita.

Premios al Primer lugar:

- Setup Omen Pro - descritos en el punto 8.

Edad mínima para participar:

- 16 años cumplidos al inicio del torneo.

Plataforma:

- PC.

1.- Lugar de Competición

Los torneos se llevarán a cabo vía online, con hora de inicio a 16:00 horas y la finalización estimada es a las 20:30 horas del mismo día, la cual puede variar dependiendo de cómo se desarrolle la competencia.

1.1 Cada participante tiene que tomar los resguardos para jugar a la hora y cumplir con las fechas indicadas en este reglamento.

2.Jugadores

2.1.1 Para poder participar cada jugador deberá como mínimo tener 16 años a la fecha de la inscripción.

3. Cuenta de Juego

Todo jugador perteneciente a un equipo deberá contar con una cuenta personal e intransferible de **VALORANT**, la que debe ser usada durante todo el torneo sin posibilidad de cambio.

Un jugador solo puede tener una (1) cuenta de Valorant activa en su cuenta. El apodo de Valorant debe estar en formato Riot ID # Tagline. (Ejemplo: Mrsmith#EUNE). Cualquier otro formato será inválido. No está permitido compartir o usar cuentas de otra persona.

3.1. Todo jugador perteneciente a un equipo deberá poseer una cuenta personal e intransferible de VALORANT dentro del servidor en vivo de Latinoamérica Sur. A su vez, debe cumplir con los términos de Uso de Cuenta de juego.

4. Aceptación del Reglamento

Todo jugador perteneciente a un equipo participante debe cumplir con los requisitos de elegibilidad expuestos. Se considera una violación a las Reglas, tanto del equipo como del jugador, el proporcionar información falsa, engañosa o incompleta que resulte en la clasificación errónea de la elegibilidad de un jugador.

4.1 Cada integrante de los equipos durante el transcurso del torneo debe estar de acuerdo a seguir cada una de las reglas estipuladas y no realizar acciones que las infrinjan y dañen el espíritu competitivo.

4.2 Los inscritos tienen en conocimiento que las reglas pueden ser actualizadas ante eventualidades y bajo esto la administración del torneo no se hará responsable por alguna queja que nazca en relación a estos cambios.

5.- Faltas:

- Pausar o interrumpir el juego durante el partido no se permitirán por ninguna razón, significa perder el partido de forma automática.
- Cuando sea el turno del jugador, se llamará por discord o directamente a su número de Whatsapp. Si no hay respuesta en 2 min. pierde su partido.
- Los jugadores deben reiniciar el Juego de torneo de conformidad con la solicitud del Organizador del Torneo.
- Actos de humillación y burla no están permitidos, puede significar la eliminación del torneo.
- Cualquier trampa o conducta antideportiva significa la eliminación automática del torneo.
- Las faltas detectadas deben ser notificadas por el jugador al juez antes de comenzar el partido, las faltas que son notificadas posterior al partido no tienen validez.
- Si los jugadores no se ponen de acuerdo con respecto a alguna falta declarada, el Juez del partido es quien entrega el veredicto.

6.-REGLAMENTO DEL TORNEO.

El organizador Movistar GameClub (en adelante, el “Organizador”), producirán el torneo llamado “Omen Challenge – Gaming Academy” (en adelante, “El Torneo” que se llevará a cabo con el juego “**VALORANT**”, de conformidad con los siguientes REGLAMENTOS condiciones (en adelante el “REGLAMENTO”), y conforme al REGLAMENTO DE JUEGO (en adelante el “Reglamento”) que, como Anexo 1, forma parte de este **REGLAMENTO..**

6.1- Ámbito Territorial, Personal y Plazo de Vigencia.

6.1.1 Los torneos se llevarán a cabo en forma online organizados por la empresa “Movistar GameClub”, con domicilio registrado en

AVDA. EL BOSQUE NORTE 0107, OF. 22., LAS CONDES, Región Metropolitana, Chile, el torneo será realizado a la hora de inicio a 16:00 pm, durante dos días sábados respectivos e indicados en este reglamento con hora de término a las 20:30 aprox. del mismo día. Cada participante tiene que tomar los resguardos para llegar a la hora y estar presentes para jugar en sus respectivos lugares. Solamente personas **equipos/participantes** residentes del territorio nacional pueden participar del torneo.

6.2. Las competencias se realizarán en los PCs que tiene cada jugador en su hogar. Podrán participar las personas que tengan disponible el juego en PC de Valorant actualizado y tengan una buena conexión por cable cumpliendo todo lo descrito en estas Bases y en el Reglamento. **No está permitido el uso compartido del PC al momento de participar.**

7. Procedimiento de participación.

7.1.1. Para ello deberán leer y, aceptar, en su caso, estas Bases y el Reglamento, completar los campos obligatorios indicados en el formulario de inscripción. Una vez completados y recibidos los datos de modo correcto.

7.1.2. No se permitirá la inscripción de un mismo participante en más de una oportunidad para el mismo torneo del mismo juego, si está permitido que el participante se inscriba a más juegos en competencia.

7.1.3. No se permitirá la suplantación de participantes ni personas que no cumplan con el requisito de género solicitado para participar. Cualquier persona que no cumpla con este punto será eliminado del torneo y aunque llegará a ganar no podrá hacer efectivo su premio.

7.1.3. La inscripción al torneo NO TIENE NINGÚN COSTO ASOCIADO. Es totalmente gratuita.

7.1.4. El organizador no será responsable por cualquier problema que impida a un interesado lograr su participación del torneo, como por fallas en las conexiones de Internet o de telefonía, ni por acciones deliberadas de terceros que pudieran interrumpir o alterar el desarrollo del procedimiento de inscripción del torneo. También la organización se desliga de cualquier problema personal o de transporte que se le genere al competidor al momento de viajar a participar. Tampoco seremos responsables por efectos del clima o cortes de luz. Tampoco nos haremos responsables de enfermedades y temas de salud que imposibiliten la participación del jugador.

7.1.6. Para todas las competencias se pedirá ser mayor a 16 años para poder inscribirse y participar.

7.1.7. Cada jugador debe aceptar las Reglas de la competencia para poder participar en el torneo. El jugador acepta estas Reglas de la competencia al registrarse en la web de Movistar GameClub, de acuerdo con las Reglas de registro, o al participar en cualquier Torneo.

8. Premios.

8.1. Los premios serán entregados al equipo campeón del torneo:

1 SETUP OMEN PRO (para cada integrante):

- Silla Omen Gamen Chair
- Omen Secuencer Keyboard
- Omen Mousepad 100
- Omen Blast Headset
- Omen Vector Mouse
- Omen 15.6 Transceptor Backpack
- Monitor Gamer HP X24IH GAMING/23.8"

8.1.1. En ningún supuesto el participante ganador de algún premio podrá solicitar el canje en especie o hacer traspaso del premio asignado.

8.1.2. Los premios no incluyen ninguna otra prestación, bien o servicio no enumerado en estos REGLAMENTO.

8.1.3. Todos los gastos que los ganadores tuvieran que efectuar para la aceptación y/o retiro de los premios serán a su exclusivo cargo, como así también todo impuesto, tasa o contribución que por cualquier concepto deba tributar sobre o en relación con los premios.

8.1.4. Si el ganador del torneo desistiera del premio este quedará en propiedad y a disposición de los organizadores.

8.1.5. La responsabilidad de los organizadores se limita exclusivamente a la entrega del premio correspondiente al producto definido en el punto 8.1, por lo que los organizadores, no se responsabiliza por ningún daño o pérdida (directa, indirecta y/o consecuente), estafas o robos, material o personal, relación con el uso de los premios una vez que estos hayan sido entregados a los ganadores.

8.1.6. La entrega de los premios consta de un plazo máximo de entrega de 30 a 120 días.

8.1.7. Los modelos de los productos indicados en el punto 8.1 podrían variar según stock de la marca en sus bodegas.

8.1.8. El costo de envío asociado a la entrega de los productos solo cubre la región metropolitana. Cualquier otra ciudad serán enviados en calidad “por pagar” en el servicio de entrega acordado con la producción.

9. Autorización uso de imagen.

Tanto el ganador como los participantes del Torneo autorizan EN FORMA IRREVOCABLE a los organizadores y sus auspiciadores a difundir sus nombres y lugares de origen, voces e imágenes, fotografía(s), reproducciones, grabación(es), en los medios de prensa, oral y gráfica y/o en cualquier otro medio de comunicación (televisión por aire, o por cable, Internet, u otras formas que se dispongan). Los organizadores y/o auspiciadores tendrán derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces. Nada de ello generará a favor de los participantes y/o ganadores derechos a compensación y/o retribución alguna.

10. Fechas, horarios y desarrollo de la actividad.

10.1 Detalle.

27 de Noviembre (Round Robin) / 16:00 hrs. :

- Los 5 equipos se enfrentan “todos contra todos” en etapa Round Robin en batallas al mejor de 1 match. Los dos equipos con más puntajes acumulados por sus resultados de las victorias de cada ronda pasa a la gran final.

4 de Diciembre (Gran Final) / 16:00 hrs. :

- Los dos equipos finalistas se enfrentan al mejor de 3 batalla, siendo todo transmitido vía stream. El equipo que ganó 2-1 o 2-0 en el resultado global va ser el campeón del torneo.

10.1. El jugador en todo momento debe tener a disposición la documentación que respalde los datos entregados. La administración puede en cualquier punto solicitar a los jugadores participantes los documentos que respalden lo completado en los perfiles de ELS.

10.3. El organizador no será responsable por cualquier problema que impida a un interesado lograr su participación del torneo, como por fallas en las conexiones de Internet o de telefonía, problemas climáticos ni por acciones deliberadas de terceros que pudieran interrumpir o alterar el desarrollo del procedimiento de inscripción

del torneo. También la organización se desliga de cualquier problema personal o de transporte que se le genere al competidor al momento de viajar a participar.

10.4. Cada jugador tiene que ser consciente de los horarios y presentarse con media hora de anticipación al tiempo indicado por la producción.

10.5. Cada Los horarios son solo referenciales y están sujetos a cambios, retrasos, cancelación y a todo tipo de cambios que la producción pueda efectuar. También pueden variar según el desempeño de cada partida y todos los participantes tiene que estar consciente de esta situación.

11.1. Requisitos del equipo

Cada equipo participante deberá tener durante toda la competencia a 5 jugadores titulares de manera obligatoria. Un participante de parte de Movistar Optix en calidad Coach. Si por algún motivo uno de los 5 jugadores titulares se le imposibilita jugar y el equipo no cuenta con un suplente registrado dentro de los plazos fijados, éste quedará descalificado de la competencia.

Un jugador no podrá estar en más de un equipo dentro del mismo torneo.

Solo es permitido jugadores que no sean residentes en territorio nacional

11.2. Sustituciones

No están permitidas en el desarrollo del torneo y una vez el equipo confirmando su participación debe cumplir con la totalidad de la asistencia.

12. Nombres

12.1. Riot ID

RIOT ID es importante conservar este nombre registrado en la inscripción al momento de jugar la partida. Entregarlo con claridad y no intercambiar con otros usuarios.

12.1.1. Equipos

El nombre del equipo será único y debe ser usado durante toda la competencia. Este será utilizado para todo el trabajo comunicacional que la administración considere necesario.

12.1.2. Etiquetas

Los equipos deben declarar una etiqueta proveniente del team que provengan(o Tag) de 3 caracteres adjunto al nombre del equipo. La etiqueta sólo puede contener letras mayúsculas.

13. Pausas

13.1. Se podrán hacer 2 pausas tácticas por equipo, 1 por lado y una vez se efectúe esta. (1 minuto máximo)

Respecto al voice: El coach podrá estar en el slot de coach en la sala y a la vez podrá estar en su canal de comunicación pero en esta ultima debe estar muteado y solo podrá hablar en tiempos de pausas tácticas.

14. La Competición

Las Partidas serán creadas por el “host/árbitro de sala” puesto por la producción que entrará de calidad de supervisor de la partida y a su vez de árbitro de la misma. Los jugadores deben aceptar el usuario indicado por la producción y estar atentos para ser agregados en cada partida.

Equipo 1 : Arriba en la llave.

Equipo 2: Abajo en la llave.

Mapas:

-Equipo 1 : Pickea mapa.

-Equipo 2 : Pickea lado.

-Equipo 2 : Pickea mapa.

-Equipo 1 : Pickea lado.

-Equipo 2 : Pickea mapa.

-Equipo 1 : Pickea lado.

Lo mismo ocurre con lo contrario si se supone que debes ser invitado y no recibes una invitación en 10 minutos. Todos los jugadores deben estar en el lobby antes de que se reduzca el límite de tiempo (15 minutos). Si faltan jugadores después de este límite de tiempo, tome una captura de pantalla y publíquela en el # torneo-soporte en el discord de Valorant. El equipo que tenga menos de 5 jugadores después del límite de tiempo será descalificado del torneo. Si a ambos equipos les faltan jugadores, ambos quedan descalificados. Una vez que todos los jugadores están conectados al lobby, los capitanes del equipo tienen que verificar a todos los jugadores si sus apodos Valorant coinciden con los apodos escritos en la discord. Si hay alguna discrepancia, informe al administrador en la discord escribiendo en el # torneo-soporte con la captura de pantalla provista. Movistar GameClub se reserva el derecho de unirse a cualquier partido como observador. Si ese es el caso, los capitanes del equipo serán informados. Los capitanes de cada equipo tendrán que elegir mapas y lados como se describe:

Mejor de 3, primer match: El equipo en la parte superior del bracket: elegir el primer mapa del grupo de mapas. El equipo en la parte inferior: elige un lado en el que comenzarán en el primer mapa.

- **Mejor de 3, Segundo match** El equipo en la parte inferior: elegir el segundo mapa del grupo de mapas. El equipo en la parte superior: elegir el lado en el que comenzarán en el segundo mapa.

-**Mejor de 3, tercer match** El equipo en la parte inferior: elegir el tercer mapa del grupo de mapas. El equipo en la parte superior: elegir el lado en el que comenzarán en el tercer mapa. Sugerimos tomar una captura de pantalla

después de completar la selección del mapa. Después de la selección del mapa, los capitanes de los equipos tienen que escribir que su equipo está listo en el chat del lobby. El juego no debería comenzar antes de eso. El partido debe comenzar a más tardar 15 minutos después de que comience la ronda del torneo. Antes de comenzar, los capitanes de los equipos deben tomar una captura de pantalla del lobby. Al mejor de 3, el primer juego es organizado por el equipo inferior y después del primer juego, el anfitrión va al equipo superior y el lobby debe ser recreado. Si se juega el Match 3, permanecerá en el mismo servidor que el Match 2.

14.1. Durante el partido : Si uno de los equipos no elige a todos los agentes en la pantalla de selección de personajes y el juego vuelve al lobby, el juego debe rehacerse. En el caso de que el juego comenzara antes de escribir listo desde ambos lados, el equipo que no escribió listo tiene derecho a solicitar una nueva versión antes de que comience la ronda 1 del juego. (antes de que la cuenta regresiva en el juego de la ronda 1 llegue a 0). Si alguno de los jugadores no está conectado al juego antes de que el contador llegue a 0, el equipo puede solicitar una nueva versión y el juego debe rehacerse. Si el juego comenzó en el mapa incorrecto, el juego tiene que rehacerse.

Para hacer el remake, todos los jugadores deben abandonar el partido. Comienza el próximo juego lo antes posible. Los dos capitanes de equipo tendrán que volver a escribir listos. Si el equipo no está listo 5 minutos después de la nueva versión, el equipo que no esté listo será descalificado. El juego se puede rehacer solo una vez, el juego se debe jugar de la forma en que comenzó después de la nueva versión, incluso si se producen los problemas. La situación aún se puede informar en # torneo-soporte. Si el equipo que aloja el juego no se rehace. El equipo contrario puede informar la situación a los administradores en el Discord oficial del torneo y contactarse con el organizador. El caso será revisado y puede resultar en la descalificación del equipo que no hizo una nueva versión. Si un jugador se desconecta durante el juego, el juego tiene que continuar y no se pausará ni se reiniciará. Si el juego tiene el observador y los trucos están habilitados, el juego puede pausarse durante el juego, pero un equipo tiene que escribir antes de que la cuenta regresiva de la ronda llegue a 0). Si los servidores están actuando mal para ambos equipos o el juego falla, infórmanos en por el discord.

15. Árbitros

Los árbitros son las personas que representarán a la administración de la competencia durante todo momento, ellos velarán por el correcto desarrollo de cada situación, así mismo responderán y atenderán cada duda o inquietud que pueda nacer por parte de algún equipo o jugador.

Si un problema ocurre será responsabilidad de cada equipo informar a un árbitro antes del comienzo de la siguiente partido, cualquier reclamo realizado una vez este haya iniciado será inválido.

El árbitro tiene por obligación tener una actitud neutra, sin mostrar ningún tipo de favoritismo por algún jugador o equipo.

Toda decisión de un árbitro tiene la capacidad ser sujeta a revisión en el caso de existir algún error, la administración del torneo se reserva el derecho de invalidar una decisión tomada por el cuerpo de arbitraje. La administración siempre tendrá el veredicto final sobre cualquier decisión tomada.

16. Configuración de la sala de juego

16.1. Preparación Previa

Los equipos deberán estar en su punto de juego 10 minutos antes del comienzo de la partida y asegurarse de:

16.1.1. Que todo su equipamiento funcione correctamente.

16.1.2. Haber conectado y calibrado todos sus periféricos.

16.1.3. Asegurarse del correcto funcionamiento de su sistema de chat de voz.

16.1.4. Ajustar la configuración del juego.

16.1.5. Haberse preocupado de tener actualizado el juego.

Si a la hora oficial del partido un equipo o jugador presenta problemas, tendrá un máximo de 15 minutos para resolverlo. En el caso de no lograrlo el árbitro está en posición de dar una victoria otorgada al equipo rival.

17. Ajustes de partida

17.1. Mapas que estarán disponibles:

- Bind.
- Haven.
- Split.
- Ascent.
- IceBox.
- Breeze.

17.2. Configuración del servidor.

Mapa: dependiendo del mapa que se deba jugar desde el grupo de mapas

Modo: estándar.

Opciones:

Permitir trampas: Desactivado.

Modo de torneo: Activado.

Horas extraordinarias: victoria por dos: Apagado.

*Solo va ser encendido en la etapa de Playoffs.

17.3. Selección de lado

El procedimiento de selección de lado se definirá según la posición de la llave en tournament. Equipo superior o equipo inferior según la llave:



17.4. Error al seleccionar

Si se produce una selección o bloqueo equivocado el equipo afectado deberá salirse de la sala antes de que el equipo contrario haya realizado su selección, de lo contrario quedará invalidado. La situación deberá ser notificada a un árbitro de la competencia, este le informará la situación al equipo contrario.

18. Resultados de partidas

Al terminar cada partida la situación deberá ser reportada a un árbitro de la competencia quien estará a cargo de validar la victoria.

19. No presentación de un rival

Si un rival no se presenta o no está en condiciones de poder comenzar una partida luego del tiempo de 15 minutos extra oficiales brindado se deberá notificar la situación a un árbitro quién analizará la situación y podrá generar una victoria otorgada (WalkOver - W.O)

20. Comunicación.

Toda la comunicación del torneo y coordinación se realizará por el discord oficial del torneo o el grupo de Whatsapp que armemos con los coach y capitanes de cada equipo. El cuál tiene que ser usado para el desarrollo de la actividad y es obligación identificarse para dar los roles correspondientes a cada miembro del equipo:

Link:

<https://discord.gg/by4354vZdC>

21. Pausas

21.1. Administrativa

La administración de la liga tiene la total libertad de ejecutar una pausa de así ser necesario.

21.2. Pausa de jugador

Si ocurre algún problema desconocido durante el transcurso de la partida el jugador tiene permitido pausar. El árbitro atenderá la situación y determinará una solución. El equipo debe tener en conocimiento que las pausas solo pueden ser ejecutadas en el caso que el problema realmente interfiera con el desarrollo de la partida, si el árbitro determina que la pausa no es de una importancia real se le dará una advertencia al jugador, si la situación se repite el equipo puede estar sujeto a penalizaciones.

21.3. Durante la pausa ambos equipos deben mantener el silencio, no comunicarse por chat o señas entre sus miembros. Debe respetar la situación de pausa y promover un juego honesto entre los equipos. Los jugadores que sean vistos generando una comunicación durante una pausa quedarán sujetos a sanciones por parte de la administración.

22. Reinicios de partida

La decisión de reiniciar una partida será tomada solo y únicamente por la administración de la competencia:

- A. Si una vez dentro de la partida un jugador se percata de un error y el juego no ha superado los 2:00 minutos se puede pedir una pausa y corregirlo durante la marcha, si aún así el error no puede ser corregido la administración de la liga puede determinar un reinicio manteniendo las mismas selecciones y bloqueos.
- B. Si el juego supera los dos minutos un administrador de la competencia puede solicitar un reinicio si es que el juego presenta dificultades evidentes que no permitirán su correcto desarrollo.

22.1. Partida Registrada

Una partida registrada ("PR") es aquella partida en la que diez jugadores se conectaron y se llegó a un punto de interacción significativo entre los equipos rivales. Una vez que una partida llegue al estado de PR, ya no se permiten los reinicios por incidencias y la partida será "oficial" a partir de ese momento.

- Sobre la mitad del tiempo del desarrollo y se validará el resultado llevado al momento.

23. Procedimiento de reinicio

Si el juego en algún momento de su desarrollo presenta un error crítico el jugador deberá pausar la partida y notificar a un árbitro de manera inmediata. Si el árbitro considera que la pausa es con una intención de retrasar la partida la pausa deberá ser reanudada de inmediato y el equipo estará sujeto a penalizaciones.

24. Victoria otorgada en caso de falla juego.

Si una dificultad con el juego impide definitivamente su desarrollo y se debe realizar un reinicio, la administración está en su facultad de poder conceder una victoria a un equipo solo si es que la partida ya lleva 20 minutos o más en curso y se cumplen al menos una de las siguientes condiciones.

25. Definición de resultados

25.1. Una vez terminada la partida, se le deberá dar aviso a un árbitro quien comprobará la victoria

25.2. Si un equipo no se presenta o no logra tener a los 5 jugadores titulares dentro de los 15 minutos máximos de espera se le otorgará la victoria al equipo rival.

25.3. Si ambos equipos no se presentan o no logran tener los 5 jugadores titulares ambos equipos quedarán fuera de la competición.

25.4. Una vez la victoria confirmada esto queda inamovible en el registro de brackets de tournament.

26. Procesos de apelación.

Cualquier proceso relacionado con reclamos respecto con alguna sanción, falta, detalle de reglamento o sobre cualquier proceso relacionado sobre la ejecución del torneo, los equipos tienen un plazo de 24 horas para poder comentar al staff de Movistar Gameclub por los canales oficiales (discord, mail o grupo de whatsapp). Si pasan más de 24 horas desde la situación y no hay ninguna solicitud de parte del equipo se tomará como "tema resuelto"

27. Conductas en la competición

27.1. Juegos Irregulares

Una serie de acciones no estarán permitidas y en el caso de ser detectadas los jugadores o equipos involucrados estarán sujetos a penalizaciones por parte de la administración.

- Arreglar el ritmo de partida para que los jugadores o equipos se ponen de acuerdo para no dañarse, no jugar o jugar de una manera poco razonable al estándar esperable.
- Arreglar con anticipación una división de los premios.
- Ser detectado utilizando programas externos al juego que otorguen cualquier tipo de ventaja.
- Está prohibida toda instalación de programas previamente o en el transcurso del torneo.
- Perder a propósito una partida.
- Abusar de un error del juego.
- Suplantar la identidad de un jugador.
- Usar archivos o aplicaciones que otorgue ventaja injusta.
- Los jugadores, entrenadores, el personal del equipo, los propietarios del equipo, así como los anfitriones y el personal de Movistar Gameclub tienen prohibido apostar o apostar en cualquier partido en cualquier torneo

27.2. Insultos, agresiones y otros comportamientos

Los equipos deben comprometerse a mantener el respeto en todo momento evitando insultos, amenazas, abusos, acosos o cualquier tipo de acción o comentario que pase a llevar el sano ambiente de la competencia ya sea a un jugador, espectador o administrador. Esto también aplica a gestos o cualquier tipo de provocación.

27.3. Penalizaciones

Si un jugador o equipo infringe cualquier punto especificado dentro de este reglamento puede ser sancionado bajo alguno de estos puntos:

- A. Advertencia verbal

- B. Pérdida de uno o más bloqueos durante la fase de selección y bloqueos
- C. Descalificación

Las sanciones descritos no representan un orden en específico y dependiendo la situación se puede aplicar cualquier penalización estipulada.

27.4 El comportamiento antideportivo de un equipo o un jugador individual (tiempo, fallas, trampas, etc.) conducirá a la descalificación del equipo del torneo, así como a la posible eliminación de este equipo de los siguientes torneos durante un período determinado.

28. Controversias – Jurisdicción.

Cualquier controversia o conflicto derivada de la interpretación de estos Reglamentos será dirimida únicamente por los Organizadores, cuyas decisiones serán inapelables. Estos REGLAMENTOS corre y rigen específicamente para los equipos seleccionados que están participando de este campeonato.

29. Sobre las reglas

Estas son las reglas oficial de la el torneo “Omen Challenge – Gaming Academy “ las cuales pueden ser cambiadas cada cierto tiempo en caso de ser necesario para garantizar un buen desarrollo de la competencia y un sano ambiente competitivo.