

## **Reglamento Competencias Comic Con Chile:**

Las reglas son una guía y las decisiones de los administradores pueden diferir de ellas en función de las circunstancias. Si tiene alguna pregunta acerca de las reglas, por favor, envíe un correo a [esports@comicconchile.cl](mailto:esports@comicconchile.cl)

Si tiene alguna pregunta sobre esta competencia, el proceso de registro y cómo participar, por favor únase al **Servidor de Discord** de la competencia.

### **1. Elegibilidad**

#### **1.1. Registro y aceptación de las reglas oficiales**

Para participar en este torneo organizado por Comic Con Chile, todos los jugadores de un equipo deben reunir los siguientes requisitos:

- Todos los jugadores de un equipo deben tener acceso al juego Valorant, instalada la última versión del juego antes del inicio del torneo.
- Todos los jugadores de un equipo deben tener una cuenta válida de Valorant.
- Todos los jugadores de un equipo deben enviar su Valorant ID al registro.

El equipo debe leer el conjunto de reglas y las políticas de privacidad relevantes, y aceptar estas reglas antes de ingresar al torneo.

#### **1.2. Edad**

Todos los jugadores de un equipo deben tener al menos 16 (dieciséis) años de edad.

#### **1.3. Restricciones de residencia**

Se tomará entendido como equipo elegible a todo equipo que se encuentre conformado por jugadores que residan y radiquen en el país de Chile al momento de la inscripción y desarrollo del torneo.

La administración puede solicitar que un jugador del equipo certifique su identidad y/o residencia proporcionando al menos dos formas de identificación o comprobante de residencia. Los mismos pueden ser:

- Documentación emitida por el gobierno: Pasaporte, licencia de conducir, tarjeta de identificación o visa de trabajo con nombre y dirección física.

- Factura de servicios públicos (electricidad, agua potable, gas domiciliario, telecomunicaciones): Factura reciente de una empresa de servicios con nombre y dirección física en el país correspondiente.

#### **1.4. Cuenta de juego**

Todos los jugadores de un equipo deben tener su Valorant ID correctamente registrado en el formulario de registro. Un jugador cuyo Valorant ID no se encuentre registrado no se le permitirá unirse a la sala del juego y resultará en una derrota o descalificación para el equipo, según el caso.

El Nombre mostrado dentro del juego no puede contener vulgaridades ni obscenidades. Comic Con Chile cuenta con la facultad de negar o descalificar a un jugador si no cumple con las normas establecidas. Tampoco podrá contener palabras que puedan ser interpretadas como apología del terrorismo, nazismo, xenofobia, sexismo o cualquier otra temática considerada censurable.

#### **1.5. Nombre y logo del equipo**

Comic Con Chile se reserva el derecho de prohibir el uso de nombres y/o símbolos inapropiados en sus competencias. Esto incluye, sin ser limitativo:

- Cualquier palabra o símbolo protegido legalmente están prohibidos en general a menos que el dueño otorgue el permiso correspondiente.
- Publicidad o promoción de patrocinadores que sean única o ampliamente conocidos por pornografía, uso de drogas o cualquier otro tema o contenido para adultos.
- Cualquier nombre/símbolo respecto al origen, religión, política, raza, género, condición física o mental, orientación sexual, xenofobia, o cualquier tema que pudiera ser considerado censurable no está permitido.

#### **1.6. Tamaño de equipo**

La competencia de Valorant de Comic Con Chile permitirá la siguiente cantidad de integrantes:

Máximo: 6 integrantes\*.

\* Consultar Restricciones de residencia en el punto 1.3 del presente reglamento.

#### **1.7. Permanencia de roster**

Una vez que un equipo haya clasificado a la “Gran Final Presencial” recibirán un bloqueo de roster y deberán permanecer juntos como equipo para participar en dicha fase. En caso de querer añadir o modificar su roster deberán seguir el procedimiento establecido en el punto 3.9 del presente reglamento.

## **1.8. Registro**

Cada solicitud de inscripción de un equipo será revisada por un administrador antes de su aprobación para participar en la competencia. Dicha solicitud puede ser denegada si no cumple con todas las normas establecidas

## **1.9. Check-In**

Antes del comienzo de cada competencia, los equipos deberán realizar una confirmación de participación (Check-In) que les permitirá ser incluidos en el torneo. No realizar esta acción en el tiempo dispuesto hará que el equipo no pueda participar en dicho torneo.

## **2. Estructura de competición**

La competición consta de un sistema de Bracket de Eliminación Simple conformado de la siguiente manera:

- Ronda #1 (64): Del 3 de octubre al 8 de octubre.
- Ronda #2 (32): Del 9 de octubre al 12 de octubre.
- Ronda #3 (16): Del 13 de octubre al 15 de octubre.
- Ronda #4 (8): Del 16 de octubre al 23 de octubre.
- Ronda #5 Semifinal (4): Presencial del 29 al 31 de octubre.
- Ronda #6 Final (2): Presencial del 29 al 31 de octubre.

### **2.1 Criterios de desempate:**

En caso de que exista un empate se jugará una partida adicional para definir al equipo ganador.

### **2.2 Acuerdos entre equipos**

Todos los acuerdos tomados entre los equipos deberán de ser mencionados a través de un correo a [esports@comicconchile.cl](mailto:esports@comicconchile.cl) o ser de conocimiento de un arbitro del torneo.

Ambos equipos y jugadores revisarán que la partida se haya configurado de la forma correcta.

Ambos equipos y jugadores revisarán que todos sus jugadores se encuentren registrados en el equipo correspondiente. El uso de un jugador externo al equipo podría significar:

- (A) advertencia.

- (B) descalificación.
- (C) remake; dependiendo el caso.

Un administrador de Comic Con Chile tomará las debidas acciones si existe una sospecha de ello.

### **3. Servidor de Juego / Partida**

Sobre la configuración de la Sala de Juego.

#### **3.1. Sala**

La sala será creada por cualquiera de los capitanes. Por favor, siga las instrucciones de “Configuración de sala” del punto 3.2.

#### **3.2. Configuración de Sala**

Es necesario crear una partida manualmente, la sala debe tener la siguiente configuración:

Configuración general de la sala:

- Servidor: Chile
- Modo: Estándar

Opciones:

- Permitir Trucos: NO
- Modo Torneo: SI
- Tiempo Extra: gana por dos: SI
- Jugar todas las rondas: NO
- Ocultar historial de partidas: NO
- No están permitidos los espectadores.
- Mejor de 1

#### **3.3. Selección de Mapa**

**[Editar Información]**

### **3.7. Número de jugadores en la sala**

El equipo debe tener un máximo de 5 jugadores residentes en Chile. Un equipo con un jugador ausente en la sala recibirá una derrota por defecto. Siempre y cuando el tiempo de tolerancia haya culminado.

### **3.8. Desconexión de jugador**

Cada equipo tiene un tiempo de espera total de 10 minutos.

### **3.9. Regla de Pausa**

Está prohibido pausar el juego sin ninguna razón. Después de una pausa se deberá comunicar en el chat general dentro del juego el motivo de la misma. El tiempo de una pausa no puede ser mayor a 10 minutos (si un equipo pausa el juego por 3 minutos y luego lo pausa de nuevo por 7, ya no podrán realizar más pausas, a menos de que el equipo oponente esté de acuerdo con eso).

Solo se permite quitar la pausa en un juego si ambos equipos lo aceptan en el chat dentro del juego o si una pausa dura más de 10 minutos y no se realizaron más acuerdos.

Si todo el equipo se desconecta, el equipo contrario deberá pausar forzosamente. El abuso de la pausa conducirá a una descalificación. Pruebas como capturas de pantalla o clips de video deberán ser subidas inmediatamente a la página de partida.

En caso de desconexión, si el tiempo de pausa ha superado los 10 minutos, y hay 4 jugadores conectados, la partida se reanudará 4vs5 sin más demora. En caso de que 3 o menos jugadores estén conectados a la partida después de que se haya superado el tiempo de pausa, el administrador otorgará una victoria al equipo que cuente con todos sus jugadores conectados.

Está permitido realizar una pausa táctica (timeout) por lado.

### **3.10. DDOS**

Si un jugador se desconecta o tiene problemas de conexión debido a un ataque DDOS, la regla de pausa y de desconexión de jugador se aplicarán. No hay excepciones para los ataques DDOS. Es la responsabilidad del jugador protegerse a sí mismo contra de dichos ataques.

### **3.11. Rendición / Finalizar una partida**

Un equipo puede finalizar una partida escribiendo en el chat dentro del juego `"/surrender"`.

Después de la quinta ronda, los 5 jugadores deben votar a favor de rendirse.

Después del cambio de lado, solo 4 jugadores deben votar a favor de rendirse.

La partida terminará automáticamente y el equipo que lo haya escrito recibirá una derrota.

### **3.12. Resultados**

Ambos participantes son responsables de ingresar/confirmar los resultados correctos. Los resultados deben ser enviados después de haber jugado todos los juegos de un enfrentamiento. Si algo no está claro, los participantes deben tener capturas de pantalla y los archivos de repetición necesarios para verificar el resultado y presentar una protesta. En caso de algún problema con el resultado del partido, puede abrir un ticket de protesta.

### **3.13. Capturas de pantalla**

Es obligación de los equipos tomar una captura de pantalla del resultado de la partida después de cada juego. En el caso de que haya una disputa, las capturas de pantalla y demás evidencias serán usadas para resolver problemas.

### **3.14. Archivos multimedia de la partida**

Todos los archivos multimedia de la partida (capturas de pantalla, demos, etcétera) deben de ser guardados por lo menos 14 días. En general, debes subir los archivos multimedia a la página de partido tan pronto como sea posible. Falsificar o manipular los archivos multimedia está prohibido y dará lugar a sanciones severas. Los archivos multimedia deben nombrarse claramente basándose en lo que son. No es posible presentar una protesta o escribir un ticket de soporte para quejarse sobre el nombre incorrecto de los archivos multimedia. Sin embargo, si un administrador se ve obstaculizado en su trabajo debido a los malos nombres de los archivos multimedia, entonces se podrán realizar sanciones.

### **3.15. Comunicación y soporte**

Para recibir ayuda de un administrador durante la competencia por favor abra un ticket de soporte o mande un correo a [esports@comicconchile.cl](mailto:esports@comicconchile.cl).

### **3.16. Acciones ilegales**

Cualquier acción que conlleve algún tipo de ventaja injusta sobre el rival será considerada ilegal. Esto incluye el abuso de cualquier tipo de bug.

### **3.17. Espectadores**

No están permitidos los espectadores dentro de la sala (coaches, managers o comentaristas externos a Comic Con Chile). Solo los jugadores registrados, administradores y comentaristas oficiales podrán ingresar a la sala. En caso de que haya un comentarista permitido en la partida, un administrador se comunicará con los dos equipos y les notificará al respecto.

### **3.18. Retransmisiones**

No está permitido castear una partida sin el consentimiento de la administración.

### **3.19. Streaming personal**

La transmisión personal está permitida en primera persona siempre y cuando se mantenga un retraso de 5 minutos como mínimo y sea en plataformas de streaming públicas, esto significa que la transmisión personal en canales de Discord está prohibida. De decidir transmitir su punto de vista, el jugador se obliga a cumplir con las disposiciones contempladas en el **Capítulo 5** Código de Conducta del presente reglamento.

## **4. Intercambio de datos y premios**

Equipos Clasificados.

### **4.1 Sobre la Gran Final y Semifinal Presencial**

Los equipos deberán entregar la documentación solicitada en un plazo de 7 días posteriores de haber recibido el correo.

- **Puntualidad:** El equipo que no se presente en el horario correspondiente de su partida, tendrá 10 minutos de tolerancia. En la situación de que un equipo, por cualquier motivo, se presente incompleto (4 jugadores) la partida podrá comenzar 4 vs 5, en caso de presentar ausentismo con más de 1 jugador el equipo podrá recibir una derrota por defecto.
- **Uniforme (Opcional):** Todos los integrantes del equipo deberán asistir, tanto a la sesión de fotos (en caso de ser necesario) como a la Final Presencial, uniformados con la camiseta de su equipo o en su defecto con una camiseta del mismo color. En caso que el equipo no tenga camiseta, podrá participar siempre y cuando la vestimenta no falte al reglamento de conducta o tenga mensajes negativos.
- **ID Check:** Una vez que un equipo clasifique a la Gran Final & Semifinal Presencial, se le pedirá que realice un ID Check en la plataforma de Battlefy y Valorant. Esto significa que deberá mandar imagen de una Identificación oficial que acredite su identidad mediante ticket de soporte. El tiempo límite para entregar esta documentación es de 3 días después

de su clasificación. Pasado este tiempo, si los equipos no han enviado su información completa, se dará por entendido que no cumplen los requisitos de elegibilidad y su cupo en la Final Presencial será otorgado al siguiente equipo que resulte elegible. En búsqueda de la integridad competitiva del torneo, la administración se reserva el derecho de determinar al siguiente equipo elegible.

La Gran Final presencial se jugará en Espacio Riesco, ubicado en Av. El Salto 5000, Huechuraba, Región Metropolitana. La final tendrá lugar durante la realización de Comic Con Chile 2022.

Todos los costos de traslados, alojamiento y viáticos para llegar a la gran final presencial serán asumidos por los jugadores. En caso de que por la coyuntura actual debido al COVID -19 no sea posible realizar un evento con público asistente, el evento pasará a ser realizado únicamente con la participación de los jugadores y el staff de Comic Con Chile 2022.

#### **4.2. Entrega de premios**

La entrega de los premios corre por cuenta de Comic Con Chile quienes actúan como organizadores del torneo. Hero Network como el Operador de Torneo, será responsable de realizar la certificación del equipo campeón y de suministrar toda la información que Comic Con Chile requiera.

Se deja constancia que el/los premio/s que se entreguen en Torneo Comic Con Chile son personales e intransferibles y no puede ser redimidos o canjeado en efectivo ni en ninguna otra forma distinta al premio original. Si el/los premio/s entregados no se hacen efectivos por parte de el/los ganador/es hasta 60 días luego de ser entregado el mismo, esto es desde la fecha de premiación, Comic Con Chile no se responsabiliza de manera alguna y no cancelaran indemnización alguna por la falta de efectivización del premio.

#### **4.3. Traspaso de información**

Al registrarse y/o participar de alguna otra manera en la Liga o el Torneo, cada Jugador da su consentimiento para la recopilación, traspaso, almacenamiento y procesamiento de su información hacia o en otros países fuera del país de residencia del Jugador. Dichos países podrían no contar con leyes y reglamentos sobre privacidad de datos similares a las existentes en el país de residencia del jugador. Un Jugador podrá solicitar acceder, revisar, corregir o eliminar cualquier información personal que esté en poder de la organización relacionada con la Liga o el Torneo.

Comic Con Chile podría compartir la información del jugador con las entidades de la competencia, quienes podrían usar dicha información para cumplir con sus funciones y responsabilidades en lo referente al Torneo, la Liga u otro conforme a sus políticas de privacidad propias e independientes. Además, Comic Con Chile podría involucrar a un tercero, un proveedor de aplicaciones y otros distribuidores, para gestionar ciertos aspectos de la Liga o del Torneo, incluyendo, más no limitándose a, el conjunto de información en línea del jugador. Dichas terceras partes le darán a



Comic Con Chile y a otras Entidades de la Liga la información personal del Jugador y la usarán para sus objetivos independientes conforme a sus políticas de privacidad propias e independientes. Comic Con Chile no es responsable del almacenamiento o uso de su información de registro por dichas terceras partes o por las Entidades de la Liga.

#### **4.4. Sobre la temporalidad del torneo**

Los organizadores del Torneo Comic Con Chile podrán modificar las fechas publicadas para la realización de las etapas del torneo de acuerdo a la coyuntura sanitaria. Para ello, se comprometen a comunicar de manera oportuna los cambios que posiblemente puedan efectuarse.

#### **4.5. Declaraciones y autorizaciones**

Cada Jugador y miembro del equipo, al registrarse y/o participar en el Comic Con Chile reconoce, declara y autoriza lo siguiente:

- Cada miembro del equipo reconoce y acepta que todos los derechos y el uso exclusivo sobre su imagen y voz para todas aquellas producciones con o sin fines publicitarios, en donde Comic Con Chile requiera de su participación, en relación a este torneo, le pertenecen a Comic Con Chile. Adicionalmente, declara y garantiza que la totalidad de los derechos patrimoniales y de explotación de imagen, será exclusiva de Comic Con Chile por todo el tiempo que dure, en todos los medios impresos, visuales y/o virtuales (incluyendo entre otros, página web, redes sociales, etc) y, en general, en cualquier medio y/o soporte conocido en el presente o a desarrollarse en tiempo futuro, incluyendo su difusión por cualquier medio de comunicación social escrito, y/o audiovisual, siendo a todo evento la presente lista de modalidades de explotación sobre la imagen meramente de carácter ejemplificativo y no limitativa de derechos, quedando expresamente entendido que todo el material bruto que se recabe podrá ser editada de acuerdo al único y exclusivo criterio de Comic Con Chile con el fin de realizarse tantas versiones como sea necesario de acuerdo al interés y estrategia comercial de Comic Con Chile.
- b) De igual forma, cada miembro del equipo reconoce el derecho de Comic Con Chile a utilizar sus nombres, apellidos, logotipo, imagen en videos, fotos y demás material publicitario para promocionar distintas publicidades producidas o comercializadas por Comic Con Chile.
- c) Los participantes manifiestan y aceptan expresamente que los datos personales proporcionados en el formulario de inscripción podrán ser utilizados por Comic Con Chile, con o sin fines comerciales, propios o de tercero. Autorizando con esto expresamente a Comic Con Chile para que los recolecte, almacene, depure, use, analice, circule, actualice, transfiera y, cruce con información propia o de terceros. Comic Con Chile se compromete a guardar estos datos personales como información privada y confidencial adoptando las medidas técnicas y, de gestión adecuadas para preservar la información de

conformidad a la normativa aplicable en relación a la protección de información y, datos personales.

- d) Los jugadores ganadores declaran reconocer que se convierten en “embajadores de la marca Comic Con Chile”.

## **5. Código de Conducta**

El siguiente código de conducta se aplica a todos los jugadores en todos los niveles de la competencia, a menos que se especifique lo contrario. El Organizador del Torneo se reserva el derecho de imponer penalizaciones, sanciones o descalificaciones sobre cualquier jugador a su entera discreción.

### **Comportamiento General del jugador**

Los jugadores se encuentran obligados al correcto cumplimiento de los siguientes puntos durante la ejecución del torneo:

- El competidor se obliga a mantener un comportamiento adecuado y razonable frente a los espectadores, los miembros de la prensa, los administradores de torneos y otros jugadores. Dicha obligación se deberá de respetar tanto en línea como fuera de línea, incluyendo su conducta en redes sociales y/o transmisiones en vivo.
- La comunicación del competidor deberá de ser la más idónea de manera que se obliga a mantener respeto por la marca en toda ocasión (incluyendo redes sociales) de lo contrario quedará a entera discreción de la organización optar por suspender su derecho de competición.
- Los jugadores se abstendrán de usar lenguaje vulgar u ofensivo.
- Se prohíbe el comportamiento abusivo, incluido el hostigamiento en sus diversas formas y las amenazas de cualquier tipo.
- Se prohíbe el abuso físico, las peleas o cualquier acción o lenguaje amenazador u ofensivo, dirigido a cualquier jugador, espectador, administrador o cualquier otra persona.
- Cualquier acción que interfiera con el curso normal de un juego, podrá resultar en la pérdida de la partida y/o la descalificación de la competencia. Estas acciones podrán ser tales como: el abuso de pausas dentro del juego u otras restricciones mencionadas dentro del presente reglamento.
- Los jugadores se encuentran obligados a no divulgar la información confidencial proporcionada por el Organizador del torneo o cualesquiera de sus afiliados.
- Los jugadores se encuentran prohibidos de divulgar información confidencial proporcionada por el Organizador del Torneo o cualquiera de sus afiliados a cualquier otra persona o grupo de personas, incluso a través de las redes sociales.

- La participación de todos los jugadores significa una aceptación tácita a los estándares de competitividad y deportividad descritos en el presente capítulo.

### **Política de colusión**

La colusión se encuentra definida como cualquier acuerdo entre dos o más personas para poner en desventaja a otras o mejorar su posición dentro de un contexto en específico. En ese sentido, para efectos del correcto desarrollo del torneo y con miras a crear un ambiente altamente competitivo se tomará como colusión a cualquier acuerdo entre dos o más jugadores para poner en desventaja a otros jugadores de la competencia.

La colusión en todas sus formas y niveles se encuentra terminantemente prohibido.

El Operador del Torneo será el único ente encargado de determinar la existencia de dicho acto entre los jugadores y podrá ser determinado en cualquier fase de la competencia. Finalmente, los culpables por dichos actos serán retirados de la competencia quedando obligados a devolver cualquier compensación monetaria y/o premios que hayan recibido.

Los ejemplos de colusión incluyen, pero no se limitan a:

- Perder intencionalmente una partida por cualquier razón.
- Jugar en nombre de otro competidor, incluido el uso de una cuenta secundaria para ayudarlos.
- Cualquier forma de amaño o arreglo de partidos.
- Acordar dividir el dinero del premio.

### **Sanciones**

La violación de cualquier parte de estas Reglas Oficiales resultará, a elección del organizador del Torneo, en (a) sanción(es) y/o (b) pérdida del estatus de ganador. Todos los jugadores deben seguir las instrucciones del organizador del torneo. Todas las decisiones y fallos del organizador del torneo son definitivas y vinculantes. El organizador del torneo se reserva el derecho de sancionar a cualquier jugador en competición en cualquier nivel, en cualquier momento y por cualquier motivo. Las sanciones pueden incluir, sin ningún orden en particular, lo siguiente:

- Advertencia.
- Reprimenda.
- Pérdida de un juego.
- Pérdida de todos los juegos.
- Pérdida de premios (incluido el dinero del premio y otros gastos pagados).
- Descalificación.

El Organizador del Torneo también tiene el derecho de anunciar públicamente las sanciones que se han impuesto a los jugadores. Los jugadores que han sido penalizados por el Organizador del Torneo por la presente renuncian a cualquier derecho de acción legal contra Comic Con Chile, Hero Network y/o cualquiera de sus afiliados.

La administración tendrá todo el poder de decisión sobre las situaciones que no se encuentren descritas en las reglas. Acorde a las evidencias y pruebas aportadas en un ticket de soporte o protesta, el equipo de administración puede realizar un castigo que conlleva, entre otras cosas, la descalificación o el cambio de resultado de una partida.

## **Reglas Generales**

### **1. Reglas globales**

#### **1.1 General**

La administración tiene el derecho de tomar decisiones fuera o en contra del libro de reglas en casos especiales para garantizar el juego limpio.

#### **1.2 Código de conducta**

Cada participante debe comportarse con respeto hacia los representantes de Comic Con Chile, prensa, espectadores, socios y otros jugadores. Los jugadores deben representar los deportes electrónicos, Comic Con Chile y sus patrocinadores con honor. Esto se aplica al comportamiento en el juego y también en chats, mensajes, comentarios y otros medios. Esperamos que los jugadores se comporten de acuerdo a los siguientes valores:

- **Compasión:** trata a los demás como te gustaría que te trataran a ti.
- **Integridad:** ser honesto, comprometido y jugar limpio.
- **Respeto:** muestra respeto a los demás, incluidos compañeros de equipo, rivales y personal del evento.
- **Valor:** ser valiente en la competición y en defender lo que es correcto.

Los participantes no deben participar en actos de acoso u odio de ninguna forma. Esto incluye, pero no se limita a:

- **Discurso de odio, comportamiento ofensivo o abuso verbal relacionado con sexo, identidad de género y expresión, orientación sexual, raza, etnia, discapacidad, apariencia física, tamaño corporal, edad o religión.**

- Acoso o intimidación (física o en línea).
- Spam, asalto, secuestro o incitación a la interrupción de transmisiones o redes sociales.
- Publicar o amenazar con publicar información personal de otras personas ("doxing").
- Propositiones sexuales indeseadas. Esto incluye comentarios sexuales, bromas e insinuaciones sexuales.
- Abogar por, o alentar, cualquiera de los comportamientos anteriores.

La violación del código de conducta resultará en una posible exclusión del jugador infractor de los torneos en los que esté participando, y puede dar lugar a sanciones adicionales y también a la pérdida de su derecho a recibir cualquier premio. En el caso de violaciones repetidas o extremas, las sanciones pueden incluir la descalificación o la prohibición de participar en futuros eventos de Comic Con Chile.

### **1.2.1 Insultos y comportamiento ofensivo**

Todos los insultos que ocurran durante un partido o en la plataforma Comic Con Chile, pueden ser castigados. Esto incluye el chat dentro del juego correspondiente, libros de visitas, foros, comentarios de partidos o noticias, mensajes de Comic Con Chile y chats de partidos. Los insultos que ocurran en chats externos no se tienen en cuenta.

Las penalizaciones ya no se limitan a Puntos de penalización y bloqueos, sino que según el incidente, ubicación y la frecuencia del insulto puede contener lo siguiente:

- Puntos de penalización y bloqueos son dados por incidentes en partidas dentro de Comic Con Chile
- Exclusión del jugador infractor de los torneos en curso en los que está participando\*
- Los insultos o comportamiento inapropiado dentro de los comentarios u otras opciones para contactar con un jugador, darán lugar a un baneo del foro y de los comentarios.

Los incidentes graves, que incluyen, entre otros, los siguientes puntos, pueden ser sancionados de otras maneras:

- Declaraciones extremistas
- Amenazas de violencia
- Acoso sexual
- Acoso
- Insultos graves
- Enlaces pornográficos

Sólo tendrán derecho a apelar los afectados.

\* Otro jugador registrado en la página del equipo puede sustituir al jugador si las reglas del torneo lo permiten. Si se excluye a más de un jugador del mismo equipo, éste quedará descalificado para los torneos en curso en los que participen.

### **1.2.2 Spam**

La publicación excesiva de contribuciones inútiles, molestas u ofensivas dentro de Comic Con Chile se considera spam. El spam en el sitio web (foros, comentarios de partidos, comentarios de jugadores, tickets de soporte y protesta, etc.) se penaliza de la siguiente manera:

- Advertencia escrita para la primera ofensa
- 1 punto de penalización + 1 semana de prohibición de comentarios por el segundo incidente de spam.
- 2 puntos de penalización + 2 semanas de prohibición de comentarios por el tercer incidente de spam.
- 3 puntos de penalización + 3 semanas de prohibición de comentarios para el cuarto y cualquier otro incidente de spam

El factor decisivo, por lo tanto, es la cantidad de sanciones activas por spam.

### **1.2.3. Comportamiento público**

Todos los participantes se abstendrán, en todo momento, de tener un comportamiento pobre, indeseable o negativo hacia cualquier persona involucrada en el torneo de cualquier manera.

Todos los participantes se abstendrán, en todo momento, de cualquier acción u omisión que provoque el descrédito público, el desprecio, el escándalo o el ridículo de cualquier persona involucrada en el torneo, o que reduzca las relaciones públicas o el valor comercial de cualquier parte involucrada. Esto incluye comentarios despectivos dirigidos a Comic Con Chile, sus socios o productos en entrevistas, declaraciones y/o canales de medios sociales.

### **1.3 Partidos, competiciones, reuniones**

En todas las competiciones debe haber un campo de juego justo para todos los jugadores.

Cada encuentro, ya sea un partido de ladder u otra competición, se debe jugar de acuerdo con las reglas hasta que se complete y se ingrese el resultado en la página Comic Con Chile. Cualquier encuentro que no tuvo lugar, será eliminado. Los partidos no jugados serán considerados partidos falsos y serán penalizados.

No está permitido que los participantes apuesten en partidos en su propia competición. Apostar contra usted (en las ligas de equipo: contra su propio equipo) lo descalificará (en las ligas de equipo: su equipo) y prohibirá a los jugadores de apuestas.

#### **1.4 Juego / Cliente**

En general, todos los programas que no forman parte del juego original, incluidos los datos personalizados y las modificaciones, no están permitidos en competiciones de Comic Con Chile. Todos los programas de voz externos están permitidos (Teamspeak, Discord, etc.). Los guiones y los cambios en la configuración del juego están permitidos, a menos que estén prohibidos parcial o completamente por las reglas específicas de la competencia. Cualquier programa que cambie el juego en sí está prohibido.

#### **1.5 Cobertura del juego**

Comic Con Chile se reserva el derecho exclusivo a la cobertura de los partidos de sus competiciones. Esto incluye todas las formas de transmisión, IRC Bots, Shoutcast-streams, HLTV y otros. Comic Con Chile puede asignar los derechos de cobertura de un partido o de varios partidos a un tercero o a los propios jugadores. En este caso, los términos y condiciones tendrían que arreglarse con la administración de Comic Con Chile antes del partido.

En general, todo jugador o equipo puede retransmitir su partido desde su punto de vista (POV).

#### **1.6 Textos internos**

Todos los textos escritos en tickets de protesta o soporte, o escritos por los administradores a miembros de una determinada liga o torneo, no pueden publicarse sin el permiso de Comic Con Chile.

#### **1.7 Idioma**

El idioma oficial de esta sección nacional es el Español. Todos los jugadores deberían poder comunicarse en Español.

### **2. Fraude / Engaño**

No está permitido el fraude o engaño en ninguna de sus formas.

#### **2.1 Engaño**

No se tolerará el intento de engañar a los administradores u otros jugadores con declaraciones, información o datos erróneos o falsos.

## **2.2 Otros delitos no autorizados**

Incluidos entre otros, el abuso de errores en el sitio web. Estas sanciones son a discreción del administrador responsable y se penalizan según la gravedad.

## **2.3 Hacer trampa**

Todas las formas de trampa en los partidos de Comic Con Chile están prohibidas y serán penalizadas. Los jugadores que encuentren trampas fuera de Comic Con Chile pueden ser penalizados dependiendo de la evidencia disponible. Tenga en cuenta que no aceptamos pruebas de demostración o capturas de pantalla enviadas públicamente en estos casos. En caso de que los administradores de Comic Con Chile sepan que se utilizó cualquier forma de trampa en beneficio de un jugador o un equipo durante un partido, Comic Con Chile se reserva el derecho de castigarlos en la medida de las reglas disponibles. Al romper cualquier regla, un jugador corre el riesgo de ser excluido parcial o completamente de una liga específica o de todas las ligas. Esto también incluye a su equipo.

El uso de programas (o "hacks") u otros métodos para eludir, modificar o de alguna manera manipular está prohibido. Cualquier uso de tales programas o métodos será tratado como trampa. Incluso las pruebas de uso de dichos programas o métodos en un partido que no ocurra dentro de Comic Con Chile serán castigados.

### **2.3.1 Distribución de hacks**

Contribuir a la distribución de hacks no está permitido en Comic Con Chile. Esto incluye, entre otros, hacer referencia al nombre, sitio web o logotipo en cualquier parte de Comic Con Chile, como perfiles de jugadores, perfiles de equipos, foros, comentarios, entradas de libros de visitas, etc. La violación de esta regla será castigada desde una advertencia hasta exclusión de Comic Con Chile.

### **2.3.2 Sanción por trampas**

Dependiendo de la edad, el nivel del jugador, el tipo/tamaño del torneo y el tipo de trampa realizado puede resultar en la descalificación del torneo, anulación de resultado, pérdida del dinero del premio, prohibición entre 2 años y toda la vida entre otras cosas. Hacer trampas a nivel profesional (es decir, cuando la clasificación para un evento profesional está en juego) puede dar lugar a una prohibición de 5 años, pero, en circunstancias agravantes, puede resultar en una prohibición de por vida.

## **2.4 Fraude en partidos / Apuestas**

Participar en cualquier acción que influya de manera inadecuada en el resultado de un encuentro o partido por cualquier medio.



#### **2.4.1 Sanciones de partidos**

Los resultados de los partidos amañados serán arreglados, prohibición de 5 años, en circunstancias agravantes, una prohibición más larga. Pérdida del dinero del premio y la multa monetaria (si se descubre antes del final de un torneo, descalificación).

#### **2.5 Dopaje**

Cualquier tipo de dopaje está prohibido.

##### **2.5.1 Medicamentos recetados**

Si los jugadores tienen una receta activa para una sustancia en la lista de la AMA, deben enviar pruebas a la administración del torneo antes del primer día del torneo (fecha límite en la hora local). Todavía pueden estar sujetos a una prueba de dopaje, pero no se tendrá en cuenta un resultado positivo para la sustancia prescrita.

##### **2.5.2 Sanciones por dopaje**

Los casos leves de dopaje serán castigados con una advertencia y posiblemente puntos de penalización menores para el participante. Los casos graves (es decir, el uso de drogas que contienen sustancias que mejoran el rendimiento, como Adderall) serán castigados con resultados anulados, prohibición de entre 1 y 2 años y pérdida del premio (si se descubre antes del final de un torneo, descalificación).

#### **2.6 Manipulación y soborno de la competición**

Sobornar o intentar sobornar a un árbitro u organizador o tratar de manipular la competición.

##### **2.6.1 Manipulación de la competición y sanciones por soborno**

Estos casos serán penalizados con resultados anulados, prohibición de entre 1 y 2 años, pérdida del premio en efectivo y multa monetaria (si se descubre antes del final de un torneo, además, será descalificado)

#### **2.7 Segundas y posteriores infracciones**

Si un jugador/equipo recibe infracciones reiteradamente recibirá sanciones mucho más severas y, con toda probabilidad, una prohibición de por vida de los deportes electrónicos.

### **3. Cuentas**

#### **3.1 Jugador**

Una cuenta de Comic Con Chile solo se puede crear si el usuario tiene al menos seis años. Al registrarse, cada jugador debe proporcionar una dirección de correo electrónico actualizada y correcta, y es responsabilidad del jugador mantenerla actualizada. Para jugar en una ladder, debe tener disponible y visible un método de contacto para todos los usuarios en su perfil de jugador.

Además, la residencia permanente debe elegirse de acuerdo con el país en el que vive actualmente. Si el país difiere de su nacionalidad, el jugador puede agregar una bandera adicional en la configuración.

##### **3.1.1 Cuentas múltiples**

¡Cada jugador en Comic Con Chile solo debe tener una cuenta! Si un jugador no puede acceder a su cuenta y luego crea una nueva, debe escribir un ticket de soporte explicando en detalle la razón por la que no puede acceder a la cuenta.

##### **3.1.2 Apodos, nombres de equipo y alias de URL**

Nos reservamos el derecho de editar apodos y / o alias de URL, si no cumplen con los siguientes requisitos. Los apodos / alias están prohibidos si:

- Están protegidos por derechos de terceros y el usuario no tiene un permiso por escrito.
- Son parecidos o idénticos a una marca o marca registrada, sin importar si se ha registrado o no.
- Son idénticos a una persona real que no sean ellos mismos.
- Usa nombres de productos de Comic Con Chile.
- Son idénticos a los nombres del staff de Comic Con Chile.
- No tienen sentido

Además de lo anterior, cualquier apodo / nombre de equipo / alias que sea puramente comercial (por ejemplo, nombres de productos). Está prohibido difamar, peyorativo, ofensivo, vulgar, obsceno, antisemita, incitar al odio u ofender los buenos modales. Es ilegal usar ortografía alternativa, galimatías u ortografía incorrecta para evitar los requisitos mencionados anteriormente. Nos reservamos el derecho de extender, cambiar, intercambiar o eliminar estas reglas si es necesario.

##### **3.1.3 Foto**

Lo correcto de un jugador sería mostrar claramente la cara del jugador, si desea agregar algo más (gráficos, otras personas, otras partes del cuerpo, etc.) por favor, utilice la función de logotipo. Para cualquier otra cosa, utilice la galería. ¡No se permiten fotos con armas!

### **3.1.5 Nacionalidad**

Un jugador debe establecer su nacionalidad siempre y cuando esta pueda ser probada por un pasaporte vigente. Falsificar la nacionalidad deliberadamente es penalizable.

### **3.1.6 Uso compartido de cuentas**

Cada cuenta de Comic Con Chile es estrictamente personal y no se puede compartir con otros usuarios de Comic Con Chile y / u otros jugadores que no tienen una cuenta de Comic Con Chile. El incumplimiento de esta regla resultará en una prohibición de hasta 6 meses.

El registrante original siempre debe ser el usuario final de la cuenta, que no puede prestarse ni transferirse en ningún caso. Esto se considerará como uso compartido de cuenta o cuenta múltiple y se aplicará de acuerdo con las reglas de Comic Con Chile.

## **3.2 Equipos**

El nombre de un equipo no tiene que ser único, pero Comic Con Chile se reserva el derecho de rechazar clanes con los mismos o similares nombres que un clan conocido.

Los nombres que están restringidos por la ley no serán aceptados y serán eliminados y castigados con puntos de penalización si se encuentran. Además, los nombres que van en contra de todas las formas de etiqueta y buenos modales no serán aceptados.

Si un equipo elimina su cuenta debido a una cierta cantidad de puntos de penalización activas y registra una nueva cuenta, los puntos de penalización serán transferidos a la nueva cuenta si el equipo se inscribe en la misma ladder. Se añadirá otra parte 1 punto de penalización adicional por el intento de engaño.

El logotipo debe representar al equipo y tener alguna referencia al nombre del equipo o al nombre corto del equipo. No se aceptarán logotipos con derechos de autor o logotipos que vayan en contra de la etiqueta y los buenos modales.

### **3.2.1 Cambiar los nombres del equipo**

Un equipo puede cambiar su nombre en cualquier momento. Esto también se aplica cuando se reestructura un equipo.

Está prohibido cambiar el nombre de un equipo para engañar a otros equipos. Los nombres extremadamente largos o el cambio constante de los nombres de los equipos están prohibidos y pueden ser castigados con puntos de penalización.

### 3.2.2 Patrocinadores / Asociaciones

La administración de Comic Con Chile se reserva el derecho de prohibir o eliminar equipos con patrocinadores o socios que sean única o ampliamente conocidos por productos pornográficos, uso de drogas u otros temas y productos para adultos / adultos de participar en eventos de ESL Play en cualquier momento.