



# REGLAS OFICIALES DEL TORNEO FORTNITE HEROES

## 1. Introducción

Las reglas oficiales de “Fortnite Heroes” para el videojuego Fortnite rigen todas las fases del Evento.

Estas Reglas han sido diseñadas para garantizar la integridad de la competición de Fortnite en relación con el Evento y están destinadas a promover una competencia animada y ayudar a garantizar que toda la competición en el juego sea divertida, justa y esté libre de comportamientos perjudiciales.

## 2. Estructura del Evento

### 2.1 Inscripciones

En este torneo dispondremos de la plataforma online de la Ilustre Municipalidad de Talcahuano, para hacer el ingreso de todos los tríos. Será el “capitán” o delegado del mismo trío quien llene el formulario con los datos personales suyos y de cada jugador de su trío así también será responsable de completar adecuadamente su ID (Epic) de jugador en estos registros y su correo electrónico. Los jugadores pueden jugar en cualquier plataforma. Los cupos disponibles para participar están abiertos a 60 tríos (180 participantes)

#### 2.1.1 Cambios de ID

No estarán permitidos los cambios de ID durante la competición, debido al masivo flujo de participantes en el torneo y guardando fidelidad a la competencia sobre sus jugadores. El ID a considerar por el evento, es aquel que está en la ficha del jugador inscrito en la plataforma online al momento de cerrar las inscripciones. Cualquier jugador que presente algún cambio de ID durante el desarrollo del torneo, no podrá seguir participando.

# FORTNITE



### 2.1.2 Requisitos del jugador

- Edad del jugador: Para poder optar a participar en cualquier partida de Fortnite Heroes, el capitán del trío debe tener al menos 13 años. A los jugadores que no reúnan los requisitos y engañen o traten de engañar a los administradores del Evento proporcionando información falsa se les aplicarán medidas disciplinarias como se describe a continuación en la Sección 8.2.
- Afiliación a Epic : No podrán participar los empleados, ejecutivos, directores, agentes y representantes de Epic, incluyendo las agencias legales, de promoción o publicidad de Epic, los familiares directos (siendo estos cónyuges, padres, madres, hermanos, hermanas, hijos, hijas, tíos, tías, sobrinos, sobrinas, abuelos, abuelas y familia política, independientemente de dónde vivan), ni aquellos que residan en el mismo ámbito doméstico (estén o no emparentados) y toda persona o entidad relacionada con la producción o administración del Evento, además de toda empresa matriz, filial, sucursal, agente o representante de Epic.
- Nombres de los jugadores: Todos los nombres de los jugadores deben seguir el Código de conducta de la Sección 7. Tanto la organización como los administradores del Evento pueden restringir o cambiar la identificación o los nombres en pantalla de equipos y jugadores individuales por cualquier motivo.
- Mantener residencia en la comuna de Talcahuano, durante el periodo del evento.
- Contar con la aplicación Discord para el correcto flujo de información (códigos de emparejamientos, consultas).
- Mantener la opción de *Repeticiones* activada en el juego para que los sistemas de conteo puedan registrar el puntaje.

### 2.2 Calendario:

Inscripciones: Desde el 10 de agosto hasta el 16 de Agosto

Eliminatoria 1: Lunes 17 de agosto – 18:00hrs

Eliminatoria 2: Sábado 22 de Agosto – 12:00 hrs

Eliminatoria 3: Lunes 24 de Agosto– 18:00hrs

Final: Sábado 29 de Agosto – 12:00 hrs

# FORTNITE



## 2.3 Reprogramación

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

## 2.4 Formato del Evento y sistema de puntuación

**2.4.1** Todo participante que cumpla los requisitos podrá inscribirse en el Evento, bajo los términos y condiciones de estas reglas. Se dispondrá de enlaces directos a las páginas web correspondientes a inscripciones y también estarán disponibles links hacia aplicaciones destinadas a la comunicación entre jugadores y organizador del evento (Redes Sociales municipales y Discord). Este último para coordinar las sesiones de cada equipo, entregar los códigos de las partidas privadas por cada sesión, y por último hacer el seguimiento correspondiente a los puntajes de cada jugador para validarlos en público.

Cada sesión durará aproximadamente 2 horas. Los jugadores disputarán un máximo de 2 partidas durante la sesión de “Eliminatorias” y en etapa de “Final” tendrán 3 partidas para coronarse como los héroes de Fortnite. Durante la etapa de Eliminatorias, serán seleccionados para seguir en competencia los mejores 10 tríos que conformarán la etapa de “Final” con 30 equipos.

Al concluir la sesión de Final, y en cumplimiento de los términos y condiciones que aquí se registran, los 2 equipos con más puntos de esta última etapa de torneo bajo el sistema de puntuación (2.4.3), serán anunciados como ganadores de los premios de este evento, en su orden correspondiente a su posición en puntajes.

### 2.4.2 Partida Privada o Personalizada

Este evento se desarrollará por completo en encuentros de emparejamiento por grupos en modo “Arena Tríos” en el servidor Brasil, con un código de ingreso entregado a cada equipo para su entrada a las sesiones. Este código de emparejamiento es de uso único para cada jugador y será este mismo quien destine su uso apegado al reglamento. Es de esencial importancia respetar la confidencialidad de esta clave de emparejamiento bajo las normas de la sección 7.4

### 2.4.3 Sistema de puntuación

<b>Victoria magistral</b>	20 puntos
<b>Top 2</b>	12 puntos
<b>Top 5</b>	9 puntos
<b>Top 10</b>	5 puntos
<b>Cada Eliminación</b>	1 punto

# FORTNITE



El equipo ganador deberá reportar su partida, con la cual la organización tendrá acceso a ese archivo de repetición en el mismo juego, para fines de difusión audiovisual del evento. Esta será requerida vía discord o correo electrónico.

Para entregar el puntaje al equipo, será el capitán o delegado quien entregue la imagen de referencia adjuntada al final de este párrafo a la organización para validar el puntaje durante la partida. Solo será aceptado ese formato de imagen entregado por el mismo juego como “estadísticas”. Como segundo respaldo la organización estará en contacto directo con la plataforma TRN donde podremos comprobar la veracidad de cada imagen. Imagen de referencia:



#### 2.4.4 Desempates

Los desempates se determinarán en el orden que aquí se presenta: (1) total de puntos conseguidos, (2) total de victorias magistrales durante la sesión, (3) media de eliminaciones durante la sesión, (4) media de posición por partida durante la sesión, (5) total de segundos sobrevividos en todas las partidas y, finalmente, (6) un lanzamiento de moneda.

# FORTNITE



## 2.5 Premios

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

<i>Posición</i>	<i>Premio</i>
1.º	\$ 120.000
2.º	\$ 60.000

## 2.6 Información sobre los premios

Solo los equipos con las mayores puntuaciones cumplirán los requisitos para recibir los premios establecidos en la Sección 2.5. Ningún otro jugador que tenga una puntuación inferior a la de los jugadores con las mejores puntuaciones podrá conseguir premios relacionados con el Evento en ningún momento y bajo ningún concepto.

Los jugadores con las mejores puntuaciones recibirán una notificación de su condición de candidato a ganador por parte del Evento. Además, los jugadores estarán sujetos a la verificación de los requisitos de acuerdo a la Sección 2 y al cumplimiento de estas Reglas. Cualquier posible ganador debe mantener activa la cuenta de Epic que haya usado para competir en el Evento a lo largo del proceso de verificación de los requisitos.

## 3. Horario de Encuentros

Todos los participantes están en la obligación de presentarse al horario que el organizador del evento entregue para llevar a cabo la competencia y los emparejamientos respectivos. Los horarios fijos para todas las rondas serán a las 21:00 hrs. Cualquier participante que no se presente en la partida para recibir el código de emparejamiento, quedará automáticamente fuera de la competencia junto a su Trio.

### 3.1 Intervalos dentro del Juego

Es muy importante que los participantes en sus respectivos emparejamientos cuenten con la aplicación de discord para coordinar de manera fluida todas las pausas, repeticiones y abandonos en caso que existan entre las partidas. Contaremos con un tiempo razonable para que todos los jugadores puedan ingresar a las partidas privadas, dependerá de su conexión a internet, su dispositivo o su desempeño en el lobby entrar al emparejamiento lo antes posible.

# FORTNITE



Como máximo de espera entregaremos 5 minutos para que todos puedan entrar, quejarse de un reinicio lento en sus dispositivos no estará contemplado para resetear una partida.

Tendremos descansos entre partidas para destinarlos al correcto conteo de puntajes y preparar las nuevas salas a disponer a los participantes, este horario se fijará en relación al flujo de comunicación que exista en la plataforma oficial de asistencia al jugador. Y durante el torneo la organización requerirá algunos datos y archivos del juego para el uso en la difusión del evento (highlights, relatos, etc.)

## **4. Problemas**

### **4.1 Desconexión intencionada**

Cuando un jugador pierde la conexión con el Juego debido a las acciones del jugador. Cualquier acción de un jugador que causa alguna desconexión se considerará intencionada, independientemente de la intención real del jugador. La desconexión intencionada no se considera un problema técnico válido para rehacer el grupo.

### **4.2 Caída del servidor del juego o plataforma externa**

Cuando la mayoría de jugadores pierden la conexión con la partida debido a un problema global con el servidor del juego, por lo cual será el organizador quien re programe esa partida. También se considerará la reprogramación cuando alguna plataforma presente fallas masivas.

## **5. Comunicación**

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

# **FORTNITE**



## **6. Proceso posterior a la partida**

### **6.1 Puntuación**

El organizador grabará e informará sobre las puntuaciones que el equipo entregue al finalizar la participación de dicho trio en una partida. En determinadas ocasiones pueden surgir problemas imprevistos que causen retrasos en el informe de puntuaciones o imprecisiones. Durante la duración del Evento, la puntuación mostrada en la Tabla de clasificación será la puntuación aceptada universalmente, independientemente de su precisión.

## **7. Código de Conducta**

### **7.1 Conducta personal. Comportamiento no perjudicial**

Todos los jugadores deben comportarse en todo momento de una manera coherente con (a) el Código de conducta de esta Sección («Código de conducta») y (b) los principios generales de integridad personal, honestidad y deportividad. Los jugadores deben ser respetuosos con otros jugadores, Administradores del evento y aficionados. Los jugadores no pueden comportarse de una forma (a) que incumpla estas Reglas, (b) que sea perjudicial, peligrosa o destructiva, o (c) que sea de otro modo dañina para el disfrute del Juego por parte de otros usuarios en base a los deseos de la organización del evento. En particular, los jugadores no pueden participar en actos de hostigamiento o faltas de respeto, usar lenguaje abusivo u ofensivo, sabotear juegos, enviar correo basura, aplicar ingeniería social, estafar o llevar a cabo ninguna actividad ilegal («Comportamiento perjudicial»). Cualquier infracción de estas Reglas puede exponer a un jugador a una acción disciplinaria como se describe en la Sección 8.2, tanto si esa infracción fue cometida de manera intencionada como si no.

### **7.2 Integridad competitiva**

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

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

# **FORTNITE**



Piratear o modificar el comportamiento previsto del organizador. Jugar o permitir que otro jugador juegue en una cuenta Epic registrada a nombre de otra persona (o solicitar, alentar o dirigir a otra persona para que lo haga).

Usar cualquier tipo de dispositivo, programa o método de trampa similar para obtener una ventaja competitiva.

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

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

Usar una clave de macro o método similar para automatizar acciones en el juego.

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

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

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

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

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

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

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

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

# FORTNITE





### **7.3 Acoso**

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

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

### **7.4 Confidencialidad**

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

### **7.5 Conducta ilegal**

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

## **8. Infracciones de conducta y de reglas**

### **8.1 Investigación y cumplimiento**

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

# **FORTNITE**



## **8.2 Acción disciplinaria**

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

- Emisión de una advertencia privada o pública (verbal o escrita) al jugador.
- Pérdida de puntos de sesión para las partidas actuales o futuras.
- Pérdida de todos o parte de los premios otorgados previamente al jugador.
- Descalificación del jugador para participar en una o más partidas o sesiones en el Evento.

## **8.3 Disputas sobre las reglas**

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

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

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

# **FORTNITE**