

Bases Competencia "Copa Claro Gamer"

En Santiago de Chile, 10 de mayo de 2018, Canal 13 SpA., rol único tributario N° 76.115.132-0 en adelante también "Canal 13", domiciliado en Inés Matte Urrejola 0848, comuna de Providencia, Santiago, establece las siguientes bases para la competencia, la cual quedará regida por las presentes bases y condiciones (en adelante las "Bases").

PRIMERO: CONSIDERACIONES GENERALES

La Copa Claro Gamer (en adelante la "competencia" o el "torneo") es un torneo de videojuegos presencial que se disputará el videojuego Pro Evolution Soccer 2018 (versión para Playstation 4) y que tendrá lugar desde el sábado 9 de junio de 2018 al sábado 28 de julio de 2018, ambos incluidos (en 8 sábados consecutivos) en las dependencias de Canal 13, ubicado en Inés Matte Urrejola 0848, Providencia, Santiago.

La modalidad de juego será entre jugadores individuales, en la modalidad 1 vs. 1, sin distinción de sexo, nivel de juego ni ninguna otra circunstancia.

El cupo total final de jugadores que podrán participar en el torneo presencial es de doscientos cincuenta y seis (256), los cuales serán seleccionados luego de la etapa de inscripción digital que se realizará desde el 16 de mayo de 2018.

La participación en el torneo es personal e intransferible. En caso de ausencia o retraso en la fase clasificatoria, el jugador quedará automáticamente descalificado y será reemplazado por un jugador de la lista de espera.

En la fase regular, si existe ausencia o retraso de un jugador, se dará por perdido el enfrentamiento (Walk-Over con un resultado en contra de 3 a 0). Mismo procedimiento se seguirá en el caso de la Gran Final y cada uno de sus partidos.

El jugador podrá inscribirse una sola vez.

SEGUNDO: ETAPAS DEL CAMPEONATO

La competencia cuenta con 4 etapas:

- Inscripción: llamado abierto a inscribirse en la web del torneo www.copaclarogamer.cl
- Clasificatoria: primera etapa presencial en Canal 13 con 256 seleccionados (1 día).
- Fase regular: los 16 clasificados de la fase anterior se enfrentan en grupos (6 semanas).
- Gran Final: los 8 mejores de la fase regular van por el título (1 día).

1.- Inscripción

La fase previa al torneo presencial es una convocatoria para inscribirse en la web oficial del torneo y participar para ser uno de los 256 seleccionados para pasar a la fase clasificatoria.

El landing de lanzamiento e inscripción recolectará la siguiente información de cada participante:

Nombre completo

Nickname

Rut

Sexo

Fecha de nacimiento

Correo electrónico

Teléfono

Comuna

Equipo para competir (Selección Nacional presente en PES 2018)

En caso que el participante sea menor de edad, deberá presentar una autorización simple firmada por su representante legal al momento de realizarse el campeonato en cualquiera de sus fases.

La elección de los 256 jugadores se realizará mediante un sorteo al azar luego del cierre de las inscripciones 1 semana posterior al lanzamiento de la convocatoria.

Luego de la selección de los 256 participantes, se elegirán 30 jugadores para una lista de espera, que podrán asistir el día de la clasificatoria para tomar el puesto de uno de los 256 seleccionados en caso de ausencia o retraso y que podrán ser parte del evento a realizarse ese día en Canal 13.

Uso de la base de datos

Claro dispondrá de las bases para el envío de información relevante para el mundo Gamer tales como ofertas relacionadas a Banda Ancha Fija, Fibra Óptica, 4G – 5G, novedades tecnológicas, lanzamientos de Smartphones y eventos relacionados a la categoría.

Canal 13 por su parte dispondrá de la base para el envío de información relacionada a otros proyectos sobre eSports, además de poder comunicarse con los inscritos para obtener información mediante encuestas voluntarias.

2.- Clasificatoria

La etapa clasificatoria del campeonato se realizará el sábado 9 de junio en las dependencias de Canal 13. El horario de dicha jornada será determinado e informado por Canal 13.

Los 256 jugadores seleccionados al azar se enfrentarán en rondas de 1 vs 1 (partido único), organizados en 16 módulos de juego. Luego de los enfrentamientos, se jugarán rondas posteriores con 128, 64 y 32 jugadores hasta llegar a tener a los 16 clasificados a la fase regular.

El emparejamiento de los participantes será efectuado por la organización del torneo. Sólo si la organización lo cree necesario existirá otra distribución de los jugadores.

2.1 Equipos y partidos

Equipos

La fase Clasificatoria de la Copa Claro Gamer se jugará solamente usando selecciones nacionales. Los participantes seleccionarán a su equipo en la fase de inscripción online y tendrán que permanecer con él hasta que termine su participación.

Durante todo el desarrollo del torneo, en el caso que se enfrenten dos jugadores con el mismo equipo, se le asignará la localía al control N° 1 y la camiseta titular, salvo acuerdo expreso de ambos jugadores.

Partidos

Todos los partidos de la fase Clasificatoria tendrán una duración de 8 minutos, sin contemplar el tiempo que dispone cada participante para la elección de su equipo (elegido previamente en la inscripción).

Cada participante tendrá 90 segundos para armar su equipo, planificar su estrategia y realizar cambios.

Los participantes tendrán que jugar con la plantilla de jugadores de cada equipo que se encuentra en el juego. No se podrán realizar transferencias, ni mover un jugador de una selección o equipo a otro.

Durante cada partido sólo se permitirán hasta 5 pausas por jugador. Cada pausa, tendrá una duración máxima de 20 segundos. La pausa sólo podrá ser utilizada por el jugador que se encuentre en posesión del balón. En caso de optar por el uso de la pausa, antes de activarla, el jugador estará obligado a informar a su monitor de juego y oponente que el juego será pausado.

En caso de no cumplir este apartado será sancionado con tarjeta amarilla, lo que será anotado por el monitor respectivo de la organización. La segunda amarilla durante la jornada significará la eliminación directa del jugador.

Definición

La definición del ganador en los enfrentamientos de la fase clasificatoria estará dada por quien se imponga en los minutos de partido reglamentarios. En caso de igualdad, se definirá al ganador mediante alargue y definición a penales si fuera necesario.

3.- Fase Regular

La Fase Regular comenzará a disputarse desde el sábado 16 de junio de 2018 en las dependencias de Canal 13.

Los 16 jugadores clasificados estarán organizados en 4 grupos de 4 jugadores cada uno y se enfrentarán durante 6 jornadas en partidos de ida y vuelta por grupo. Las jornadas y horarios serán determinados e informados por Canal 13.

Los dos mejores jugadores de cada grupo clasificarán a la Gran Final.

3.1 Equipos y partidos

Equipos

La Fase Regular de la Copa Claro Gamer se jugará solamente usando selecciones nacionales. Los participantes seleccionarán a su equipo previo a la fase grupal y tendrán que permanecer con él hasta que termine su participación en el campeonato.

Durante todo el desarrollo del torneo, en el caso que se enfrenten dos jugadores con el mismo equipo, se le asignará la localía al control N° 1 y la camiseta titular, salvo acuerdo expreso de ambos jugadores.

Partidos

Todos los partidos de la Fase Regular tendrán una duración de 10 minutos, sin contemplar el tiempo que dispone cada participante para la elección de su equipo (elegido previamente en la inscripción).

Cada participante tendrá 90 segundos para armar su equipo, planificar su estrategia y realizar cambios.

Los participantes tendrán que jugar con la plantilla de jugadores de cada equipo que se encuentra en el juego. No se podrán realizar transferencias, ni mover un jugador de una selección o equipo a otro.

Durante cada partido sólo se permitirán hasta 5 pausas por jugador. Cada pausa, tendrá una duración máxima de 20 segundos. La pausa sólo podrá ser utilizada por el jugador que se encuentre en posesión del balón. En caso de optar por el uso de la pausa, antes de activarla, el jugador estará obligado a informar a su monitor de juego y oponente que el juego será pausado.

En caso de no cumplir este apartado será sancionado con tarjeta amarilla, lo que será anotado por el monitor respectivo de la organización. La segunda amarilla durante la jornada significará la eliminación directa del jugador.

Definición

La definición del ganador en los enfrentamientos de la fase regular estará dada por quien se imponga en los minutos de partido reglamentarios. En caso de igualdad, se repartirán los puntos.

Para definir a los 2 mejores de cada grupo se tomará en cuenta lo siguiente:

- Puntos
- Diferencia de goles
- Más goles anotados a favor
- Enfrentamiento entre los equipos igualados
- Definición a penales

4.- Gran Final

La Gran Final se desarrollará en jornada única durante el sábado 28 de julio de 2018 en las dependencias de Canal 13, en el horario que Canal 13 determine e informe.

Los 8 mejores de la Fase Regular se enfrentarán en rondas de Cuartos de Final, Semifinales y Final. Además, se disputará la definición por el tercer y cuarto lugar.

4.1 Equipos y partidos

Equipos

La Gran Final de la Copa Claro Gamer se jugará solamente usando selecciones nacionales. Los participantes seleccionarán a su equipo previo a la fase de grupos y tendrán que permanecer con él hasta que termine su participación en el campeonato.

Durante todo el desarrollo del torneo, en el caso que se enfrenten dos jugadores con el mismo equipo, se le asignará la localía al control N° 1 y la camiseta titular, salvo acuerdo expreso de ambos jugadores.

Partidos

Todos los partidos de la Gran Final tendrán una duración de 10 minutos, sin contemplar el tiempo que dispone cada participante para la elección de su equipo (elegido previamente en la inscripción).

Cada participante tendrá 90 segundos para armar su equipo, planificar su estrategia y realizar cambios.

Los participantes tendrán que jugar con la plantilla de jugadores de cada equipo que se encuentra en el juego. No se podrán realizar transferencias, ni mover un jugador de una selección o equipo a otro.

Durante cada partido sólo se permitirán hasta 5 pausas por jugador. Cada pausa, tendrá una duración máxima de 20 segundos. La pausa sólo podrá ser utilizada por el jugador que se encuentre en posesión del balón. En caso de optar por el uso de la pausa, antes de activarla, el jugador estará obligado a informar a su monitor de juego y oponente que el juego será pausado.

En caso de no cumplir este apartado será sancionado con tarjeta amarilla, lo que será anotado por el monitor respectivo de la organización. La segunda amarilla durante la jornada significará la eliminación directa del jugador.

Definición

Cuartos de Final

La definición del ganador en los enfrentamientos de los cuartos de final estará dada por quien se imponga en los minutos de partido reglamentarios. En caso de igualdad, se definirá al ganador mediante alargue y definición a penales si fuera necesario.

Semifinales

La definición del ganador en los enfrentamientos de semifinales estará dada por quien se imponga en los minutos de partido reglamentarios. En caso de igualdad, se definirá al ganador mediante alargue y definición a penales si fuera necesario.

Tercer y cuarto lugar

La definición del ganador en el enfrentamiento para definir al tercer y cuarto lugar estará dada por quien se imponga en los minutos de partido reglamentarios. En caso de igualdad, se definirá al ganador mediante alargue y definición a penales si fuera necesario.

Final

La definición del ganador en la Final de la Copa Claro Gamer estará dada por quien se imponga en los minutos de partido reglamentarios. En caso de igualdad, se definirá al ganador mediante alargue y definición a penales si fuera necesario.

TERCERO: CONFIGURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Fase Clasificatoria

- Solo selecciones nacionales elegidas en la inscripción online.
- Nivel del juego: Leyenda.
- Condición climática: Despejado
- Lesiones: No
- Sustituciones por partido: 3
- Partido Duración: 8 Minutos
- Tiempo Extra: Si
- Penales: Si
- Día / Noche: Noche
- Cámara para su uso: Ancho / Wide
- Condición: Flechas Verdes (Regular)
- Velocidad de los partidos: 0

Fase Regular

- Solo selecciones nacionales elegidas en la inscripción online.
- Nivel del juego: Leyenda.
- Condición climática: Despejado
- Lesiones: No
- Sustituciones por partido: 3
- Partido Duración: 10 Minutos
- Tiempo Extra: No
- Penales: No
- Día / Noche: Noche
- Cámara para su uso: Ancho / Wide
- Condición: Flechas Verdes (Regular)
- Velocidad de los partidos: 0

Gran Final (Cuartos de Final – Semifinal – Tercer y Cuarto Lugar)

- Solo selecciones nacionales elegidas en la inscripción online.
- Nivel del juego: Leyenda.
- Condición climática: Despejado
- Lesiones: No
- Sustituciones por partido: 3
- Partido Duración: 10 Minutos
- Tiempo Extra: Si
- Penales: Si
- Día / Noche: Noche
- Cámara para su uso: Ancho / Wide
- Condición: Flechas Verdes (Estado Regular)
- Velocidad de los partidos: 0

Gran Final (Final)

- Solo selecciones nacionales elegidas en la inscripción online.
- Nivel del juego: Leyenda.
- Condición climática: Despejado
- Lesiones: No
- Sustituciones por partido: 3
- Partido Duración: 10 Minutos
- Tiempo Extra: Si
- Penales: Si
- Día / Noche: Noche
- Cámara para su uso: Ancho / Wide
- Condición: Flechas Verdes (Estado Regular)
- Velocidad de los partidos: 0

CUARTO: REGLAS DE CONDUCTA

Se deberán cumplir las siguientes reglas de conducta:

- 1.- No expulsar el juego de la consola.
- 2.- No subir el volumen del juego.
- 3.- No hacer uso de lenguaje vulgar.
- 4.- No provocar/insultar a otro jugador, público o miembros de la organización del torneo.
- 5.- No debe haber abuso verbal hacia los miembros que se desempeñan en la organización y desarrollo del torneo.
- 6.- No debe haber provocación o celebración excesiva por parte de los jugadores.
- 7.- No debe haber contacto físico antideportivo entre los participantes, ni cualquier tipo de agresión física.

QUINTO: PENALIDADES

a) Los jugadores que rompan las reglas de conducta 1, 2 y 3 mencionadas anteriormente, serán multados con 1 advertencia. Si un participante recibe una segunda advertencia, será multado con una Falta Técnica.

b) Los jugadores que rompan las reglas de conducta 4, 5, 6 mencionadas anteriormente, serán multados directamente con 1 Falta Técnica.

Si un participante recibe 3 faltas técnicas durante el torneo, será expulsado de la copa. Sin perjuicio de ello, y al solo criterio de la organización, se podrá en función de la gravedad de la infracción decretar la imposición de más de una Falta Técnica por hecho, e incluso la expulsión del Torneo.

c) Los jugadores que rompan la regla de conducta 7, serán directamente expulsados de la copa.

d) Cualquiera de los jueces o monitores, pueden decretar una Advertencia, Falta Técnica o Expulsión de un participante por actos de mala conducta no mencionados en las Reglas de Conducta, sin que dicha sanción pueda dar lugar a reclamo alguno.

SEXTO: PREMIOS

1.- Primer lugar: Trofeo + la suma equivalente en pesos a \$5.000 USD* + Embajador Claro eSports por 1 año

2.- Segundo lugar: Medalla + la suma equivalente en pesos a \$2.000 USD* + Embajador Claro eSports por 1 año

3.- Tercer Premio: Medalla + la suma equivalente en pesos a \$1.000 USD* + Embajador Claro eSports por 1 año

Los premios señalados deberán ser reclamados por los participantes que resulten ganadores, no pudiendo ser transferibles. Los trofeos y medallas, así como la calidad de embajador no son canjeable por dinero.

*Valor del dólar al día 8 de junio de 2018

Embajador Claro eSports

El Gamer que obtenga la calidad de embajador de la marca Claro, suscribirá un documento en virtud del cual se obligará a prestar los siguientes servicios y además, recibirá los beneficios que se especifican, conforme a las directrices generales y objetivos planteados por Claro:

A contar de la fecha de suscripción del referido documento, durante el plazo de un año, se le otorgarán al embajador los siguientes beneficios:

- Plan Móvil denominado Premium Black
- Cambio de 1 equipo celular gama alta al año.
- 3 Play TV Pro HD Futbol + Internet 50 Mbps + Telefonía Hogar (sujeto a factibilidad técnica).
- Roaming internacional 4 veces al año.
- Ejecutivo(a) de Atención Preferencial Vip.
- Invitaciones a conciertos Claro Club y eventos definidos por Claro.

- Eventual auspicio en proyectos personales/profesionales acordes al perfil de la marca.

Los beneficios antes señalados no son transferibles a otras personas.

Respecto a las obligaciones como embajador, lo siguiente:

- 1.- Disponibilidad de 4 horas mensuales de Grabación de Brand Content para el desarrollo del microprogramas, contenidos o capsulas audiovisuales con presencial en estudio o en la locación que el equipo Claro determine, en los días y horarios que se le notifiquen.
- 2.- Al menos 1 mención semanal de la marca Claro en Facebook, Twitter e Instagram (1 en cada uno), promocionando los contenidos a que se refiere el numeral anterior— esto no resta a las otras menciones indicadas en los puntos 5 y 6 de esta cláusula.
- 3.- Asistir a 1 evento Claro al mes.
- 4.- Probar y publicar en todas sus cuentas de redes sociales al menos 1 equipo de Claro por semestre.
- 5.- Tweets: Al menos 2 menciones de la marca Claro en Twitter al mes.
- 6.- Instagram: Al menos 1 mención de la marca Claro en Instagram al mes.
- 7.- Conceder al menos 1 entrevista al año para algún medio a definir por Claro, donde se abordaran las temáticas que Claro indique.

El Embajador se obliga, durante la vigencia del presente acuerdo, a no desarrollar actividades, remuneradas o no, con otras marcas del rubro de las telecomunicaciones y a no asistir a eventos ni a participar de proyectos de las mismas, tales como el desarrollo de contenidos y comunicación.

Asimismo, El Embajador se obliga, durante la vigencia del presente acuerdo, a no vender ni comunicar equipos smartphones o tecnológicos de cualquier tipo tanto en Chile como en el extranjero.

SEPTIMO: Inscripción, Aceptación, Suspensión y Modificaciones Participantes

- 1.- Cada participante deberá completar un Formulario de Inscripción en la web www.copaclarogamer.cl
- 2.- La inscripción en el sitio web no asegura la participación en la Clasificatoria del 9 de junio de 2018.
- 3.- La inscripción para participar es gratuita.
- 4.- Los 256 seleccionados serán elegidos al azar y serán informados a través del sitio web oficial www.copaclarogamer.cl
- 5.- Además de los 256 seleccionados, existirá una lista de espera de 30 personas que también serán invitados a la clasificatoria para ocupar el puesto de algunos de los participantes que no se presente a jugar.
- 6.- La organización contactará a través de correo electrónico y SMS a los seleccionados para confirmar su asistencia.

7.- Los participantes intervinientes en el torneo, por su sola participación, aceptan de pleno derecho, todas y cada una de las condiciones establecidas en estas Bases y de toda aclaración y/o modificación que la organización pudiera hacer a fin de asegurar su mejor cumplimiento.

8.- Los Participantes serán responsables de toda la información enviada con motivo del presente Torneo. La organización podrá suspender o modificar total o parcialmente el Torneo cuando se presenten situaciones no imputables a las mismas y no previstas en este Reglamento, efectuando los cambios operativos que consideren necesarios y que no signifique alterar la esencia del Torneo, sin que ello genere derecho a compensación alguna a favor de los participantes.

9.- Podrán participar en la Competencia aquellas personas que estén en cumplimiento y hayan aceptado las Bases, y que no se encuentren en alguna de las siguientes situaciones:

- i) Ser empleado de Canal 13 ni persona relacionada a ésta, entendiéndose al efecto por personas relacionadas a las definidas en el artículo 100 de la Ley N° 18.045;
- ii) Haber participado, a cualquier título, en la preparación de la Competencia;
- iii) Los cónyuges, hijos, padres, cargas familiares y las demás personas que vivan a expensas de las personas indicadas en los numerales anteriores.

10.- Queda prohibido a los participantes afectar de modo alguno el normal desarrollo de la competencia o de las funciones propias de Canal 13, incluyendo por vía ejemplar, afectar los procedimientos, reglas y protocolos de comunicación, los sistemas o medios de transmisión, etc. Les queda, asimismo, prohibido intentar determinar el resultado de la adjudicación de los premios, sea de modo desleal, deshonesto o de cualquiera otro modo que no sea el previsto en estas Bases.

11.- Las presentes bases quedarán a disposición del público en general en las oficinas de Canal 13, ubicadas Inés Matte Urrejola 0848, Providencia, y además se encontrarán publicadas en www.copaclarogamer.cl

OCTAVO: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR

El Torneo ha sido desarrollado por Canal 13 y Claro, siendo estos los únicos responsables del desarrollo de todo el proceso que conlleve la competición.

Por el sólo hecho de participar en el torneo, se entenderá que las personas que participen, han autorizado expresa e irrevocablemente a Canal 13 y Claro para usar con fines publicitarios su nombre, seudónimo, fotografías y cualquier reproducción o impreso suyo que sea necesario o útil para efectos promocionales por cualquier plataforma existente, sin tener derecho a percibir pago alguno por dicho concepto.

Canal 13 y Claro no se harán responsables por los menores de edad que, sin autorización de sus padres o representantes, pudieran intervenir de cualquier forma en el torneo.

Todo cargo, gasto o costo adicional en que incurran los participantes y ganadores con el motivo de su participación en el concurso, aceptación, obtención y uso del premio respectivo será de su exclusiva responsabilidad y cuenta de cada ganador.

El Gamer ganador, libera de toda responsabilidad a los organizadores por cualquier impedimento, hecho o accidente que le impida aceptar un premio, o que interrumpa, altere o haga más onerosa su entrega.

El Gamer ganador asume todo cargo o costo adicional si este resulta de alguna región fuera de la Región Metropolitana, así como también el pago de los costos, gastos, tasas, impuestos y/o contribuciones de cualquier naturaleza cuyo pago pudiera corresponder en virtud de la entrega de los premios. Los ganadores autorizan desde ya a Canal 13 y Claro a realizar las retenciones o deducciones que correspondan conforme a las leyes aplicables.

Los participantes entienden que eventualmente Canal 13 y Claro puedan no estar habilitados legalmente para entregar los premios hasta el momento que los ganadores hayan cumplido con sus obligaciones legales y pagados los impuestos que correspondan.

Canal 13 se reserva el derecho de modificar, complementar o rectificar en cualquier momento las presentes Bases, lo cual habrá de ser comunicado debidamente.

NOVENO: CONTROVERSIAS Y JURISDICCIÓN

Cualquier controversia o conflicto derivado de la interpretación de estas Bases será dirimida únicamente por Canal 13, cuyas decisiones serán inapelables.