

# Reglamento oficial de las SCRIMS PRESENCIALES WCLICK

## 1. Introducción y aceptación

### 1.1 Introducción

Este reglamento oficial de las SCRIMS PRESENCIALES WCLICK ("**Reglamento**") regula todas las partidas a desarrollarse ("**Evento**").

Este reglamento está diseñado para garantizar la integridad del juego competitivo en Fortnite (el "**Juego**") en relación con el Evento y su intención es promover una competencia enérgica y ayudar a garantizar que todo el juego competitivo de Fortnite durante el Evento sea divertido, justo y libre de comportamientos tóxicos (como se define más adelante).

### 1.2 Aceptación

Para participar en el Evento, los jugadores deben aceptar seguir este Reglamento en todo momento, incluido el Código de conducta.

Los participantes menores de 16 años (nacidos en el 2003 y adelante) requerirán tener un adulto responsable para la inscripción.

La inscripción requerirá el Nombre y Número Telefónico del adulto responsable y en el día del Evento Presencial el mismo tendrá que firmar el acuerdo citado arriba.

Además los participantes elegidos deberán dar por hecho que asistirán al evento con todos sus elementos necesarios para poder jugar a las partidas. Llamamos a estos elementos, PC y periféricos, Consola (Play Station 4) y periféricos.

### 1.3 Aplicación

WClick será el responsable principal de aplicar este Reglamento a todos los participantes del Evento y, junto a los Administradores del Evento (definidos más adelante), podría sancionar a los jugadores que incumplan este documento.

### 1.4 Modificaciones

WClick puede actualizar, revisar, cambiar o modificar este Reglamento cuando lo considere oportuno. La participación de cada jugador en el Evento luego de cualquier actualización, revisión, cambio o modificación a estas Reglas se considerará una aceptación de las mismas.

## **2. Estructura del evento**

### **2.1 Definición de términos**

#### 2.1.1 Creative Warrior

La partida se desarrolla en la modalidad Creativo de Fortnite y los enfrentamientos se realizan 1 contra 1.

#### 2.1.2 SOLO ARENA

La partida personalizada se desarrolla en la modalidad SOLO ARENA de Fortnite.

#### 2.1.3 DUO NORMAL

La partida personalizada se desarrolla en la modalidad DUO NORMAL de Fortnite.

#### 2.1.5 Partida Personalizada

La partida se creará a través de un Host, con un único código que será repartido únicamente a los participantes presenciales del torneo. Queda terminantemente prohibido compartir dicho código a personas que no sean partícipes legales de dicho torneo. Caso contrario será descalificado inmediatamente y expulsado del torneo.

### **2.2 Horario del Evento (todas las fechas)**

2.2.1 Viernes 4 de Octubre: Creative Warrior (1v1)

2.2.2 Sábado 5 de Octubre: SOLO modalidad ARENA

2.2.3 Domingo 6 de octubre: DUO modalidad NORMAL

### **2.3 Cambio de horario**

WClick puede, según considere, reorganizar el horario y/o cambiar la fecha de cualquier partida o sesión del Evento (o cambiar cualquier modo de juego relacionado con este). Sin embargo, si el horario del Evento se modifica, WClick informará cuanto antes a todos los jugadores.

## 2.4 Información del Evento

### 2.4.1 Creative Warrior

#### 2.4.1.1 Formato

Cualquier jugador inscrito presente el día del torneo puede apuntarse a participar en esta modalidad.

El sistema consiste en enfrentamientos 1v1 en modalidad Creativo de Fortnite.

Los jugadores entrarán por sorteo a llaves, de acuerdo a la cantidad de participantes, y avanzarán de fase aquellos que salgan victoriosos en cada enfrentamiento.

Cada enfrentamiento se definirá al mejor de 3.

Esta sesión durará aproximadamente 3 horas, pero puede variar.

Los jugadores que avancen ganando sus respectivos enfrentamientos caerán en la siguiente llave y se enfrentarán con el ganador de la llave contigua.

La llave y jugadores será sorteada a través de <https://challonge.com/es> y podrán ser visualizadas en tiempo real por todos los participantes y espectadores del torneo.

Al final de la jornada y cuando sólo queden 2 jugadores, será la FINAL OFICIAL del esa modalidad con un enfrentamiento del mejor de 5 partidas.

### 2.4.2 En SOLO ARENA

#### 2.4.2.1 Formato

Solo jugadores inscritos y aceptados al evento pueden jugar esta modalidad.

El sistema consiste en crear una partida personalizada en la modalidad SOLO ARENA, utilizando un código, que será otorgado bajo pacto de confidencialidad a cada jugador participante del evento a través de Discord. Se creará un canal especial y cada jugador deberá estar registrado en dicho canal.

La partida empezará 5 minutos después de haber creado el lobby.

Se desarrollarán 6 partidas y todas serán FULL GAME (partida normal sin reglas externas).

#### 2.4.2.2 Sistema de puntaje

Puesto:

1er puesto → 5 ptos

2do puesto → 4 ptos

3er puesto → 3 ptos

4to puesto → 2 ptos

5to puesto → 1pto

Kills:

3 kills → + 1 pto

6 kills → + 1 pto

10 kills → +1 pto

### 2.4.2.3 Desempates

Los desempates se determinarán en el orden presentado aquí: (1) puntos totales conseguidos; (2) victorias campales totales en la sesión; (3) promedio de eliminaciones en la sesión; (4) posición promedio por partida en la sesión y, finalmente, (5) con el lanzamiento de una moneda.

## 2.4.3 En DUO NORMAL

### 2.4.3.1 Formato

Los DUOS debidamente registrados tendrán derecho a participar del evento.

El sistema consiste en crear una partida personalizada en la modalidad DUO NORMAL, utilizando un código, que será otorgado bajo pacto de confidencialidad al capitán del equipo participante del evento a través de Discord. Se creará un canal especial y cada jugador deberá estar registrado en dicho canal.

La partida empezará 5 minutos después de haber creado el lobby.

Se desarrollarán 6 partidas y todas serán FULL GAME (partida normal sin reglas externas).

### 2.4.3.2 Sistema de puntaje

Puesto:

1er puesto → 5 ptos

2do puesto → 4 ptos

3er puesto → 3 ptos

4to puesto → 2 ptos

5to puesto → 1pto

Kills:

6 kills → + 1 pto

12 kills → + 1 pto

18 kills → +1 pto

### 2.4.3.3 Desempates

Los desempates se determinarán en el orden presentado aquí: (1) puntos totales conseguidos; (2) victorias campales totales en la sesión; (3) promedio de eliminaciones en la sesión; (4) posición promedio por partida en la sesión y, finalmente, (5) con el lanzamiento de una moneda.

## 2.5 Premios del Evento

2.5.1 Los premios base están detallados cuanto sigue:  
Estos premios pueden ir incrementando antes del evento.

Modalidad	Puesto	Premio Base
Creativo	1°	200\$
Solo	1°	1000\$
Duo	1°	2000\$

### 2.5.2 Información sobre Premios

Solo los jugadores con la puntuación más alta (según lo determinado por WClick de acuerdo con esta Sección 2.5.2) serán elegibles para recibir los premios establecidos en la Sección 2.5.1. Ningún otro jugador con una puntuación inferior a la de los jugadores con mayor puntuación tendrá derecho, en ningún momento ni en ningún caso, a ganar ningún premio en relación con el Evento.

WClick notificará a los jugadores con las puntuaciones más altas su estado como posibles jugadores ganadores ese mismo día de manera presencial o a la dirección de correo electrónico brindada en el formulario de inscripción.

En caso que fuese un Menor de Edad, la comunicación y entrega de premios será otorgada a los adultos responsables a su cargo.

El hecho de que un jugador no responda o no acepte el premio resultará en la descalificación de dicho jugador como posible jugador ganador, y dicho jugador no tendrá derecho a ganar ningún premio en relación con el Evento. En tales casos, no se nombrará ningún Jugador ganador alternativo (como se define a continuación), y WClick tendrá derecho, a su entera y absoluta discreción, de disponer del premio y destinarlo a su criterio.

Los premios serán entregados al finalizar los torneos.

**LOS PREMIOS ESTÁN SUJETOS A LAS LEYES FISCALES LOCALES Y ES RESPONSABILIDAD DE CADA JUGADOR GANADOR (I) REVISAR CON SU ASESOR DE IMPUESTOS LOCAL PARA DETERMINAR CUÁLES IMPUESTOS APLICAN A SU CASO Y (II) PAGAR DICHOS IMPUESTOS A LAS AUTORIDADES FISCALES CORRESPONDIENTES.**

### **3. Elegibilidad de los jugadores**

#### **3.1 Edad de los jugadores**

3.1.1 Para ser elegible para participar del Evento, un jugador deberá tener por lo menos 16 años (o cualquier otra edad, si es mayor). Los menores de dicha edad deberán tener permiso del padre o tutor legal para poder participar en el Evento.

3.1.2 Los jugadores no elegibles que engañen o intenten engañar a los Administradores del Evento proporcionando información elegible falsa, estarán sujetos a medidas disciplinarias.

3.1.3 Los jugadores seleccionados deben obligatoriamente llevar consigo todos sus elementos de juego necesarios para poder participar de las partidas. Aquellos jugadores de PC deben llevar consigo sus respectivas computadoras con todos los periféricos que conlleva (mouse, teclado, auriculares, monitores, etc). Aquellos jugadores que sean de Consola (Play Station 4) deben llevar consigo sus consolas y periféricos (mando, auricular, monitor, etc).-

#### **3.2 Nombres de los jugadores**

3.2.1 Todos los nombres de los equipos y de los jugadores individuales (según aplique) deberán seguir el Código de Conducta de la Sección 7. WClick y los Administradores del Evento pueden solicitar cambiar el nombre de los equipos en duo o jugadores individuales por cualquier razón que consideren no se adecuen a las normas del evento.

3.2.2 El nombre utilizado por un equipo o un jugador (según aplique) no puede incluir o hacer uso de los términos prohibidos por los Administradores del Evento, según determinen ese día.

3.2.3 Antes del inicio del Evento, WClick y/o los Administradores del Evento trabajarán directamente con todos los jugadores invitados para determinar un nombre de pantalla adecuado para usar en relación con el Evento. Los jugadores deberán utilizar este identificador acordado durante todo el Evento.

## **4. Reglas de conformación de equipos/jugadores**

### **4.1 En modo Solo Arena**

4.1.1 Cada jugador en solitario (o, en caso de ser menor de edad, los padres o tutores de dicho jugador) deberá confirmar y aceptar estas Reglas dentro del juego.

4.1.2 Los puestos de calificación obtenidos en solitario no pueden ser transferidos, vendidos, intercambiados, ni regalados a ninguna persona u organización.

### **4.2 Parejas (DUO)**

4.2.1 Cada jugador en dúo (o, en caso de ser menor de edad, los padres o tutores de dicho jugador) deberá confirmar y aceptar estas Reglas dentro del juego. Ambos miembros del equipo también deberán aprobar exitosamente la evaluación de elegibilidad para ser confirmados para competir en el Evento. En caso de que solo un miembro del equipo pase la evaluación de elegibilidad, el equipo completo se considerará inelegible.

4.2.2 Los jugadores que participen de la modalidad DUO solo pueden participar en un equipo a la vez durante todo el desarrollo del evento (a excepción del jugador suplente). En caso de modificar la lista de jugadores del equipo sin aviso, serán descalificados y los puntos obtenidos serán invalidados.

4.2.4 Cada miembro del equipo deberá ser responsable de, en conjunto e individualmente, haber realizado todas las representaciones, garantías y acuerdos contenidos en el presente y estarán, colectiva e individualmente, obligados y sujetos por estos.

4.2.5 Los puestos de calificación obtenidos por los dúos no pueden ser transferidos, vendidos, intercambiados, ni regalados a ninguna persona u organización.

## **5. Problemas**

### **5.1 Definición de términos**

#### **5.1.1 Errores**

Un error, defecto, fallo o falta que produzca un resultado incorrecto o inesperado, o que de alguna otra manera provoque que el Juego y/o un dispositivo de hardware se comporte de maneras no deseadas.

### 5.1.2 Desconexión intencional

Un jugador que pierde la conexión al Juego debido a acciones del jugador. Cualquier acción de un jugador que resulte en una desconexión deberá ser considerada intencional, sin importar la intención real del jugador. La desconexión intencional no se considera un problema técnico válido para los propósitos de una repetición.

### 5.1.3 Caída del servidor

Todos los jugadores que pierdan su conexión al Juego debido a un problema con el servidor del Juego.

### 5.1.4 Desconexión no intencional

Un jugador que pierde la conexión al Juego debido a problemas o asuntos con el cliente del juego, plataforma, red o PC.

### 5.1.5 Problemas Técnicos

Debido a la naturaleza de la competencia en línea y de los entornos de prueba, las partidas no se repetirán ni se anularán debido a problemas técnicos. Cualquier problema técnico o error encontrado deberá sortearse en el juego y no será causante de una repetición. SALVO QUE EL 70% del LOBBY ACUSE ERROR.

## 6. **Proceso Posterior al Partido**

### 6.1 **Puntuación**

6.1.1 El Staff de WClick registrará e informará al término de cada partida una tabla provisoria de puntos. La tabla FINAL de evento será entregada 30 minutos finalizadas las partidas.

6.1.2 En ocasiones, pueden surgir problemas imprevistos que resulten en la demora en informar las puntuaciones y/o en imprecisiones en estas. Durante la duración del Evento, la puntuación previa mostrada durante el desarrollo de las partidas puede no ser la correcta por lo que avisamos discreción

6.1.3 Los jugadores que noten un problema en la puntuación deberán informar inmediatamente al staff designado por WClick vía Discord sobre el problema en forma oportuna.

## **7. Código de Conducta**

### **7.1 Conducta Personal; Comportamiento no Tóxico**

7.1.1 Todos los jugadores deberán conducirse de una forma que sea en todo momento consistente con (a) el Código de Conducta de esta Sección 7 ("Código de Conducta") y (b) los principios generales de integridad, honestidad y buen espíritu deportivo personal.

7.1.2 Los jugadores deberán respetar a otros jugadores, Administradores del Evento y aficionados.

7.1.3 Los jugadores no pueden comportarse de una manera en la que (a) infrinjan estas Reglas, (b) sea perjudicial, insegura o destructiva, o (c) de alguna otra manera dañe el disfrute del juego de otros usuarios tal y como lo haya previsto WClick (según lo haya decidido WClick). En especial, los jugadores no pueden participar en acoso o conductas irrespetuosas, uso abusivo u ofensivo del lenguaje, sabotaje del juego, correo basura, ingeniería social, fraude, o cualquier actividad ilegal ("Comportamiento tóxico").

7.1.4 Cualquier infracción a estas Reglas puede exponer al jugador a medidas disciplinarias tales como las que se describen en detalle en la Sección 8.2, ya sea que la infracción se haya cometido intencionalmente o no.

### **7.2 Integridad Competitiva**

7.2.1 Se espera que cada jugador juegue lo mejor posible en todo momento durante cualquier partido. Cualquier forma de juego injusto está prohibida por estas Reglas y puede resultar en medidas disciplinarias. Algunos ejemplos de juego injusto incluyen lo siguiente:

- Confabulación (como se describe a continuación), arreglo de partidos, sobornar a un arbitro o representante de partido, o cualquier otra acción o acuerdo para influir intencionalmente (o intentar influir) en el resultado de cualquier partido o Evento.

- Piratear o modificar de cualquier otra manera el comportamiento esperado del cliente del Juego.

- Jugar o permitir que otros jugadores jueguen en una cuenta registrada a nombre de otra persona (o solicitar, alentar o dar instrucciones a alguien más para que lo haga).

- Usar cualquier dispositivo, programa o método similar para hacer trampa u obtener ventajas competitivas.

- Explotar intencionalmente cualquier función del juego (p. ej., un error o fallo en el juego) de cualquier manera imprevista para obtener una ventaja competitiva.

- Usar ataques de negación del servicio distribuidas o métodos similares para interferir con la conexión de otros Participantes con el cliente del juego Fortnite.
- Usar claves macro o métodos similares para automatizar acciones dentro del juego.
- Desconectarse intencionalmente de un partido sin una razón legítima para hacerlo.
- Aceptar cualquier regalo, recompensa, soborno o compensación por los servicios prometidos, entregado o a ser entregado en conexión con juego injusto del Juego (p. ej., servicios designados para arrojar o arreglar un partido o una sesión).
- Obtener ayuda de terceros con respecto a la ubicación de otros jugadores, la salud o equipo de otros jugadores, o cualquier otra información que de otra manera sería desconocida por el jugador en su propia pantalla (p. ej., ver o intentar ver monitores de los espectadores mientras se está en un partido).

7.2.2 Los jugadores no pueden trabajar en conjunto para defraudar o de alguna otra forma engañar a otros jugadores durante cualquier partido (“Confabulación”). Algunos ejemplos de Confabulación incluyen lo siguiente:

- Trabajar en equipo: Los jugadores trabajan en equipo durante un partido mientras se encuentran en equipos rivales.
- Movimientos planeados: Acuerdos entre 2 o más jugadores rivales para llegar a ubicaciones específicas o moverse a través de un mapa en una forma planeada antes de que el partido comience.
- Comunicación: Enviar o recibir señales (tanto verbales como no verbales) para comunicarse con jugadores rivales.
- Tirar artículos: Dejar caer artículos intencionalmente para que un jugador rival los recoja.

7.2.3 Se espera que cada jugador juegue lo mejor posible en todo momento durante cualquier partido y en forma consistente con las reglas de las Secciones 7.2.1 y 7.2.2.

### **7.3 Acoso**

7.3.1 Los jugadores tienen prohibido involucrarse en cualquier conducta de acoso, 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 otro estatus o característica protegida bajo las leyes aplicables.

7.3.2 Cualquier jugador que sea testigo o sujeto de acoso, abuso, o conducta discriminatoria deberá notificar a un Coordinador o Administrador del Evento. Todas las denuncias serán investigadas a la brevedad y se tomarán las medidas adecuadas. Las represalias en contra de cualquier jugador que haga una denuncia o coopere con la investigación de una denuncia están prohibidas.

### **7.4 Confidencialidad**

Un jugador no puede divulgar a ningún tercero ninguna información confidencial proporcionada por los Administradores del Evento.

### **7.5 Conducta ilegal**

Los jugadores están obligados a cumplir con todas las leyes aplicables en todo momento.

## **8. Infracciones a las Reglas y de Conducta**

### **8.1 Investigación y Cumplimiento**

Los jugadores están de acuerdo en cooperar por completo con los organizadores del Evento (según lo aplicable) en la investigación de cualquier infracción a estas Reglas. En caso de que un Administrador del Evento contacte a un jugador para discutir la investigación, el jugador deberá ser honesto en la información que provea Administrador del Evento. Cualquier jugador que haya ocultado, destruido o manipulado cualquier información relacionada, o que de alguna otra forma haya engañado a un Administrador del Evento durante una investigación será sujeto de medidas disciplinarias según se describe a detalle en la Sección 8.2.

### **8.2 Medidas Disciplinarias**

8.2.1 En caso de que WClick determine que un jugador ha infringido el Código, WClick puede tomar las siguientes medidas disciplinarias (según correspondan):

- Emitir una advertencia pública o privada (oral o escrita) al jugador;

- Pérdida de puntos de la partida para el(los) partido(s) actuales o futuros;
- Pérdida de todos o parte de los premios previamente otorgados al jugador;
- Descalificación del jugador para participar en uno o más partidas o eventos;
- Impedir que el jugador participe en una o más competencias futuras organizadas por WClick.

8.2.2 Como aclaración, la naturaleza y alcance de las medidas disciplinarias tomadas por WClick en virtud de esta Sección 8.2 serán a entera discreción de Wclick. WClick se reserva el derecho de buscar la compensación de daños y otros remedios de tal jugador en toda la extensión permitida por la ley aplicable.

8.2.3 En caso de que WClick determine que ha habido un incumplimiento reiterado de estas Reglas por parte de un jugador, puede imponer medidas disciplinarias en aumento, hasta una descalificación permanente para participar en competencias futuras.

### **8.3 Disputa de las Reglas**

WClick tiene autoridad final y vinculante para decidir sobre todas las disputas con respecto a cualquier parte de estas Reglas, incluyendo el incumplimiento, el cumplimiento, o la interpretación de las mismas.

## **9. Condiciones**

El Evento está sujeto a estas Reglas. Al participar, cada jugador está de acuerdo (o, en caso de ser menor de edad, los padres o tutores de dicho jugador deberán estar de acuerdo en su nombre) en: (a) estar obligado por estas Reglas en su totalidad (incluyendo el Código de Conducta) y por las decisiones de WClick que serán finales y vinculantes; y (b) renunciar al derecho de reclamar la ambigüedad en el Evento o estas Reglas, excepto en donde la ley aplicable lo prohíbe. Al aceptar un premio, el jugador ganador acepta (o, en caso de ser Menor de edad, el padre o tutor legal de dicho jugador deberá estar de acuerdo en su nombre) liberar a WClick de cualquier responsabilidad, pérdida o daño que pueda surgir o en relación con el otorgamiento del premio, recepción y/o uso o mal uso del premio o participación en cualquier actividad relacionada con el premio. WClick no será responsable de: (i) malfuncionamiento del sistema telefónico, teléfono o hardware o software de computadora, o cualquier otro malfuncionamiento técnico o informático, pérdida de conexión, desconexión, demora o errores en la transmisión; (ii) corrupción de datos, robo, destrucción o acceso no autorizado a, o alteración de las entradas o cualquier otro material; (iii) lesiones, pérdidas o daños de cualquier tipo, incluyendo la muerte causada por el premio o resultante de la aceptación, posesión o uso del premio, o de cualquier participación en el Evento; o (iv) cualquier error en impresión, tipográfico, administrativo o técnico en los materiales asociados con el Evento. WClick se reserva el derecho de cancelar o suspender el Evento a su entera discreción o debido a

circunstancias fuera de su control, incluyendo desastres naturales. WClick puede descalificar a cualquier jugador de participar en el Evento o de ganar un premio en caso de que, a su entera discreción, determine que dicho jugador está intentando perjudicar la operación realizando cualquier otra práctica injusta de juego con la intención de molestar, abusar, amenazar, perjudicar o acosar a cualquier otro jugador o representante de WClick. WClick se reserva el derecho, a su entera discreción, de cancelar, modificar, o suspender el Evento en caso de que surja algún virus, error, problemas en las computadoras, intervención no autorizada u otras causas fuera del control de WClick, que corrompan la administración, seguridad o juego adecuado del Evento. WClick se reserva el derecho de descalificar a cualquier jugador que se determine que ha manipulado el proceso de ingreso o la operación del Evento o la infracción a estas Reglas. WClick no se hace responsable de ningún problema, error, o malfuncionamiento que los jugadores puedan experimentar.