

BASES Y REGLAMENTO

El presente reglamento busca propiciar un ambiente adecuado para el desarrollo del juego y las habilidades de cada jugador. Mundogames, en adelante el “Organizador”, hace entrega del siguiente reglamento el cual ha sido diseñado con el fin de informar a sus participantes sobre las bases, reglamentos y restricciones de la Copa del Mundo MundoGames, en adelante “Torneo”.

ARTÍCULO 1: JUEGO Y MODALIDAD

- 1 .1. Versión del juego: FIFA 18
- 1 .2. Plataforma: PS4 y Xbox One
- 1 .3. Fase Online: Modo 1 vs 1, Temporadas Amistosas Modo Mundial.
- 1 .4. Fase Presencial: Modo Mundial 1 vs 1, sin valoración de la semana.
- 1 .5. Equipos: Cualquier selección del Modo Mundial.
- 1 .6. Actualizaciones: Se juega con plantillas actualizadas online.

ARTÍCULO 2: CARACTERÍSTICAS DEL TORNEO

- 2.1 . El Torneo lleva por nombre COPA DEL MUNDO MUNDOGAMES
- 2.2. La fase de online comenzará el día Viernes 15 de Junio y finalizará a más tardar el día Domingo 1 de Julio a las 24.00 hrs.
- 2.3. La fase presencial se jugará el día 13 de Julio (Insert Coin Bar de Ñuñoa)
- 2.4. En caso de que un jugador inscrito desista anticipadamente de su participación, será El Organizador el encargado de elegir un reemplazo o dejar el puesto vacante.
- 2.5. Todo jugador inscrito en PS4 debe contar con una PS4, una copia del juego FIFA 18 y una cuenta PSN habilitada para jugar online.
- 2.6. Todo jugador inscrito en Xbox One debe contar con una Xbox One, una copia del juego FIFA 18 y una cuenta Xbox Gold habilitada para jugar online.
- 2.7. Mundogames ha dispuesto a Torneos Focus como árbitro, supervisor e intermediario entre la organización y los participantes. Ante cualquier consulta acerca de las bases y/o modalidad del torneo, los participantes pueden enviar un correo a: fifa@torneosfocus.com

ARTÍCULO 3: INSCRIPCIÓN Y CARACTERISTICAS

- 3.1 . Las inscripciones para el Torneo será a través de suscripción Premium en www.mundogames.net, con tarjeta de crédito (\$1990 al mes) o con las modalidades de pago con tarjeta de débito a 3, 6 o 12 meses de suscripción.
- 3.2. Todo jugador que desee participar debe completar los campos obligatorios requeridos en el sitio de inscripción para considerarse inscrito.
- 3.3. El período de inscripciones para el torneo comienza el Viernes 1 de Junio y finalizará el Jueves 13 de Junio a las 24.00 hrs.
- 3.4. Todos los jugadores correctamente inscritos serán informados acerca del estado de su inscripción y futuras notificaciones de partidos.
- 3.5. Todo jugador inscrito deberá poder transmitir su partido mediante una de las siguientes plataformas presentes en PS4 (Twitch, DailyMotion, Youtube) o Xbox One (Twitch, Mixer) o grabarlo y enviarlo. En caso que se lo solicite el organizador.

ARTÍCULO 4: FORMATO DEL TORNEO

4.1. Según la cantidad de inscritos en cada consola se verá la cantidad de representantes por consola a la fase de grupos y al presencial final.

4.2. Fase Clasificatoria Online: Se jugarán partidos de eliminación directa entre los inscritos según sorteo. Los 32 mejores de la fase clasificatoria online pasarán a la fase de grupos. (La cantidad de grupos que tendrá cada consola se definirá según proporción de inscritos).

- Fase de grupo online : 8 Grupos de 4 participantes (A-H).

Se juega 1 solo partido contra cada rival del grupo. Cada victoria sumará 3 puntos, cada empate 1 y cada derrota 0 puntos.

- Criterio de desempate: Puntaje, diferencia de gol, goles a favor, resultado entre ambos, sorteo.

La organización se contactará con cada jugador clasificado, vía whatsapp o correo para informarle de su status, rival y agilizar la coordinación de los partidos.

Los 2 mejores de cada grupo clasificarán a 8vos de final.

- Fase de 8vos de Final (online): Los 2 clasificados de cada grupo se sortearán y se enfrentarán en llaves ida y vuelta con resultado global y 3er partido en caso de empate global (Separados por consola). Los ganadores de 8vos de final clasifican al torneo presencial.

4.3. Una vez finalizado cada encuentro, los ganadores de cada partido deberán enviar una imagen de sus resultados a la organización vía whatsapp o al correo fifa@torneosfocus.com

4.4. Fase Presencial: Se jugará en PS4 y XBOX ONE partidos ida y vuelta con resultado global y 3er partido con gol de oro y penales en caso de empate.

4.5. La configuración de juego para todos los encuentros será la siguiente:

Control: Cualquiera (se permite la configuración individual de botones)

Defensa: Táctica

Duración de cada tiempo: 6 minutos

Velocidad del juego: Normal

Plantillas: actualizadas online

El resto de configuraciones debe permanecer por defecto.

ARTÍCULO 5: CONSIDERACIONES ANTE CADA PARTIDO

5.1. En caso de requerirlo en un enfrentamiento directo online, el jugador designado como local debe iniciar su transmisión y luego realizar invitación para jugar en el modo "Temporada Amistosa del Modo Mundial"

5.2. Antes de iniciar cada encuentro, ambos jugadores dispondrán del tiempo permitido en el juego para realizar modificaciones en su alineación (En fase presencial el tiempo será de 1 minuto). Una vez concluido este tiempo, deberán iniciar el partido inmediatamente.

5.3. Cada participante puede utilizar cualquier jugador perteneciente a su selección elegida, tanto suplente como reserva. Está prohibida la personalización previa de los equipos, tales como colocar jugadores que no corresponden ni tampoco alineaciones y/o tácticas personalizadas antes de elegir equipo previo al partido.

5.4. Cada jugador podrá hacer uso libremente de las 3 pausas disponibles en el juego para la fase online. En fase presencial un jugador puede hacer un máximo

de 3 pausas siempre y cuando esta sea utilizada con fines tácticos (cambio de formación y/o de jugadores). Se prohíbe pausar el juego por otras causas. Está prohibido utilizar el botón Home para acceder al menú PS4 o Xbox mientras se está jugando el partido.

ARTÍCULO 6: NO PRESENTACIÓN O DESCONEXIÓN

- 6.1 . Todo jugador que no se encuentre presente en el horario estipulado o pactado para el desarrollo de su encuentro, será automáticamente sancionado con una derrota de 3 goles a 0.
- 6.2. En el caso de que ambos jugadores no se presenten a disputar su encuentro, será considerado como Partido No Disputado y serán eliminados del torneo.
- 6.3. En caso de una desconexión o caída del juego de forma accidental, durante un encuentro, el partido se deberá reanudar jugando los minutos restantes del partido, manteniendo el resultado previo a la desconexión y los jugadores expulsados si fuera el caso.
- 6.4. En caso de una desconexión intencional por parte de uno de los jugadores, este será sancionado con la expulsión inmediata de la competencia.

ARTÍCULO 7: TRAMPAS, BUGS

- 7.1 . Todo jugador que se descubra haciendo trampas premeditadamente, será expulsado de la competencia.
- 7.2. En caso que un jugador explote un bug, que genere alguna falla del juego e impida el normal funcionamiento del partido, será sancionado con derrota, para esto se deben presentar pruebas al árbitro del partido.

ARTÍCULO 8: TRASLADO DE JUGADORES

- 8.1. Todo clasificado al torneo presencial residente en la región Metropolitana, deberá costear su movilización al recinto donde se desarrolle la competencia, sin que esto genere costo alguno para la organización.
- 8.2. Todo clasificado perteneciente a regiones externas a la Metropolitana se le costeará un pasaje en bus para su traslado al torneo, por parte de la organización. Esto se coordinará, según cada caso, los días posteriores a la clasificación al torneo presencial.
- 8.3. La organización se desliga responsabilidad ante cualquier retraso o inconveniente en el traslado de los jugadores.

ARTÍCULO 9: PREMIOS

- 9.1 . Los premios a otorgar para los mejores participantes del torneo serán los siguientes:
 - Campeón: \$600.000 pesos.
 - 2do lugar: \$300.000 pesos.
 - 3er lugar: \$200.000 pesos.
 - 4to Lugar: 4.600 FIFA Points

- 5to a 8vo Lugar: 1.050 FIFA Points

9.2 . Una vez concluido el torneo, el Organizador se contactará con el campeón y los demás finalistas, para hacer entrega de los premios.

ARTÍCULO 10: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

10.1 . Cada uno de los participantes a esta competencia, autorizan en forma irrevocable a Mundogames a difundir sus nombres, imágenes o grabaciones en cualquier medio de comunicación. Nada de ello generará a favor de los participantes derecho a compensación.

ARTÍCULO 11: DERECHOS DEL ORGANIZADOR Y ACEPTACIÓN DE LAS BASES

11.1 . Toda participación implica la aceptación de las bases y reglamento de juego indicados en este documento, así como cualquier otra disposición y procedimientos establecidos por el Organizador durante el desarrollo de la competencia. Todo incumplimiento de estas bases por parte de los participantes, de terceros interesados, que vaya en contra del correcto funcionamiento del torneo o de la Organización, faculta al organización para anular partidos y/o expulsión de (o los) participantes involucrados en caso de ser necesario.

11.2 . Este reglamento está diseñado con el fin de facilitar el normal desarrollo de la competencia, tratando de evitar todo tipo de anomalías que afecten su desarrollo. Es por ello que, la participación en esta competencia implica total aceptación de las presentes reglas, las cuales estarán disponibles para ser descargadas a través del sitio web www.mundogames.com. Por esta razón, el reglamento se presume conocido y aceptado por todos los inscritos.

11.3. El Organizador se reserva el derecho de modificar en todo o en parte el reglamento y el desarrollo de la competencia, siempre que lo entienda necesario para el desarrollo del torneo e informando oportunamente a todos los participantes involucrados.

11.4. Los Participantes serán responsables de toda la información enviada con motivo del presente Torneo. El Organizador podrá suspender o modificar total o parcialmente la competencia cuando se presenten situaciones no previstas en estas bases y/o en el reglamento, efectuando los cambios que consideren necesario y que no signifique alterar la esencia de la competencia, sin que ello genere derecho a compensación alguna a favor de los participantes.

ARTÍCULO 12: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR

12.1 . El campeonato ha sido desarrollado y planificado por Mundogames, único responsable del desarrollo de todo el proceso definido en las bases y en el reglamento.