



Proyecto “Torneos Mechones eSports UChile”

Mediante el presente documento se hace extensivo el proyecto **“Copa Mechona 2018**, el cual tiene por objetivo contribuir a las actividades realizadas por la FECH-CDE para la recepción de los nuevos alumnos de nuestra Universidad, como así también la idea de dar a conocer nuestra comunidad.

El proyecto consiste esencialmente en dos torneos que se jugarán por separado, uno de League of Legends (LoL) y otro de Pro Evolution Soccer (PES)/FIFA. Los detalles de cada torneo se verán por separado en cada apartado dedicado al mismo.

Antes de referirnos en detalle a cada torneo nos gustaría hacer hincapié en que, dado el formato de estas actividades, cuentan con una gran capacidad de adaptación a cualquier actividad a la cual accedan, y es esta misma característica la que nos lleva a presentar este proyecto a Uds.

Torneo League of Legends “Copa Mechona 2018.”

Reglamento Oficial Torneos LOL Universidad de Chile

Versión: 10 de Marzo 2018.

[CONSIDERACIONES PREVIAS]

Por medio del presente reglamento se intenta fomentar un ambiente propicio mediante el cual el jugador pueda desarrollar normalmente sus habilidades. El STAFF de eSports Uchile en su carácter de Organizador considera fundamental la conducta de los jugadores durante el desarrollo del Torneo, basado principalmente en el respeto a los compañeros, los rivales, árbitros y los miembros del Staff organizador.

ARTÍCULO 1: [TORNEO]

1.1 El torneo constará de una sola fase de DOBLE ELIMINACIÓN.

1.2 Las inscripciones serán via online, en un formulario destinado para estos efectos y puesto a disposición del público de manera oportuna. El plazo límite para enviar a los participantes o para inscribirse en el formulario es el día **19 de marzo** a las 23.59 hrs.

1.3 Podrán inscribirse hasta 3 equipos por facultad de la Universidad, siendo uno de estos necesariamente compuesto por agentes libres, los cuales serán asignados por el STAFF.

1.4 La generación de los grupos y brackets será aleatoria (a través del generador de brackets de Battlefy).

1.5 **FASE DE ELIMINACIÓN:** La fase de eliminación será por brackets de eliminación doble.

Los equipos se distribuirán en brackets de forma aleatoria (Por Battlefy), disputándose en partidas BO1, a excepción del tercer lugar y la final (BO5). El torneo se disputará de manera Online en sus fases previas, con excepción de la Final y las partidas del tercer y cuarto lugar, las cuales tendrán lugar en la sala de computación de ICEI, en el campus Juan Gómez Millas.

La eliminación doble posee dos líneas:

-Winner's Bracket: Donde comienzan todos los participantes, y se procede igual que en una copa común. Los equipos que vencen avanzan en el cuadro y los que pierden van al Loser's Bracket.

- Loser's Bracket: Los participantes que tienen una derrota van decantando según hayan perdido. Mientras vencen continúan en el cuadro y cuando vuelven a perder quedan eliminados.

La FINAL será entre el ganador del Winner Bracket y el ganador del Loser Bracket. La particularidad es que para que el ganador del Loser Bracket sea campeón debe ganarle tres veces al ganador del Winner Bracket; en cambio el ganador del W.B. debe ganarle sólo dos veces. **En palabras simples, para ser eliminado de un torneo de doble eliminación se debe perder dos veces a excepción de las instancias finales.**

ARTÍCULO 2: [GENERAL]

2.1- El método de competencia es 5 vs 5 (cinco miembros por equipo). El tiempo de partida es hasta que exista un ganador, es decir, al rendirse un equipo o destruir el nexo. Los equipos deben estar conformados por los 5 titulares con la opción de incluir 2 reservas, contando con un capitán y/o manager quien es el responsable ante el Staff o la coordinación.

2.2- Los requisitos para participar son:

- 5 integrantes y 2 reservas (opcional).
- Todos los integrantes y reservas deben ser alumnos regulares de la Universidad de Chile. Para efectos de este torneo 5/5 de sus integrantes titulares han de ser estudiantes de PRIMER AÑO.
- Seguir las bases del torneo y ser comprometido con las fechas.

2.3- Configuración de juego.

- Mapa: Grieta del invocador
- Tamaño del equipo: 5
- Permitir espectadores: Todos (Art. 3)
- Tipo de partida: Torneo de reclutamiento
- Servidor: LAS

ARTÍCULO 3: [PARTIDOS]

3.1-Sala de la partida: La sala será creada automáticamente y se podrá acceder a ella a través del código de torneo, el cual se obtiene desde Battlefy. De ser el caso que la plataforma no funcione correctamente al momento del partido, un capitán deberá tomar la responsabilidad de crear la sala de manera manual con tal de cumplir con los plazos establecidos en los horarios de los partidos. En éste caso, el capitán creador de la sala deberá proveer explícitamente al otro equipo con los datos necesarios para ingresar.

3.2- Selección de lado: El lado del equipo estará definido por los brackets de Battlefy, siendo el equipo 1 el que esté en la parte superior del bracket. De no tener acceso a la plataforma se deberá consultar la ficha de brackets publicada en U-Cursos y Facebook. En el caso de la Gran Final, se cambiara de posiciones en cada juego, el equipo ganador del Winner Bracket será quien tome el puesto de “equipo 1” en el primer juego.

3.3- Bans y Picks: Cada equipo podrá bloquear cinco campeones, en total diez. Estos personajes no podrán ser elegidos en la partida por ninguno de los equipos. Si alguien se desconecta en la fase de bans y picks, al momento de crear la partida de nuevo, los picks y bans deben ser los mismos y en el mismo orden; además el orden de los jugadores también deberá ser el mismo.

3.4- Horarios de los partidos: Las fechas y horarios oficiales de los encuentros serán publicados en la página de la Comunidad (U-Cursos y Facebook); y es responsabilidad de cada capitán/team informarse de ellas para cumplir con los plazos establecidos de los partidos.

3.5- No presentarse a un partido: Si un equipo o jugador no se presentan al partido a tiempo, con 15 minutos de margen, debe ser notificado en el resultado con medio de prueba como un reporte normal. El equipo que no se presente, tendrá una derrota por Walk Over. Si ambos equipos no se presentan (O se reclama WO sin pruebas) al partido éste quedará como “no jugado”. Los reportes de incumplimiento de esta regla se deben hacer con pantallazo o video donde se vea claramente los 5 integrantes dentro de la sala creada por Battlefy, la información de la partida y la hora del SHOA (<http://www.horaoficial.cl/>); si la plataforma de Battlefy no está disponible o por otro motivo, se puede reportar directamente a un árbitro u organizador conectado en ese momento.

3.6- Infracciones en un partido: Si un equipo observa una infracción a las reglas, es su responsabilidad comunicar al Staff. Deben incluir tanto una descripción exacta de los hechos, junto con la fecha de lo sucedido y evidencia que pruebe los hechos. Las acusaciones pueden ser aprobadas y conllevar sanciones, dependiendo de su gravedad.

3.7- Cheats & Modificaciones: No se permiten ningún tipo de Cheats ni tampoco modificaciones que generen alguna ventaja sobre el oponente. En el caso de que algún equipo sea sorprendido utilizando lo anteriormente mencionado, será eliminado de forma inmediata.

3.8- Pausas: En caso de algún problema in-game (lag, desconexiones, etc.) se permite hacer uso del comando /pause, teniendo en cuenta lo siguiente:

- Máximo 3 pausas por equipo, de extensión máxima de 5 minutos cada una.
- Antes de sacar la pausa, se le debe informar al capitán del equipo rival y este debe confirmar para reanudar.
- No se puede pausar mientras se desarrolla una pelea de equipos.

3.9- Conductas anti-deportivas: El principal objetivo de este torneo es ofrecer una oportunidad de recreación y un espacio de ciber-deporte en donde estudiantes de nuestra misma universidad compitan por la victoria. Es importante mantener una actitud deportiva. Las ofensas o abusos verbales podrán resultar en una sanción dependiendo de la gravedad de estos y de su reiteración. Los reportes de éste tipo deberán ir acompañados de evidencia virtual o física de dichos incumplimientos, y el Staff determinará el tipo de sanción, si es que se considera suficiente.

3.10- Espectadores: Las partidas deberán configurarse para aceptar todos los espectadores; estas podrán ser espectadas por cualquier persona que así lo desee; a menos que exista una apelación por parte de alguno de los equipos, de ser así, el Staff se reserva el derecho de aceptar o rechazar la apelación; dependiendo del caso.

ARTÍCULO 4: [DESCONEXIONES]

4.1- Problemas con el servidor: Si existen problemas con el servidor, la partida que no se pudo jugar se reprogramará, por lo que se deberá enviar un reporte de no haberse jugado el partido. Si la partida está en curso y no pueden reconectar dentro de dos minutos el Staff tomará la decisión; después de haber sido avisados del hecho y se podrían tomar en cuenta los resultados parciales del encuentro.

4.2- Caída de jugadores: En caso de una caída, un suplente registrado puede entrar en el partido por jugador caído pudiéndose rearmar la partida si la situación cumple con la regla de “Rearmar la partida”.

4.3- Rearmar la partida: Sólo se puede rearmar la partida si ambos capitanes y/o managers están de acuerdo siempre y cuando la partida lleve menos de 5 minutos y no se haya realizado la primera muerte.

ARTÍCULO 5: [DATOS Y REPETICIONES]

5.1- Reporte de partidas: Los capitanes y/o managers deben realizar tomas de pantalla que muestren el resultado de cada partido. Estas tomas de pantalla deben ser guardadas en el caso de ser necesitadas por el Staff.

ARTÍCULO 6: [STREAMS]

6.1- Stream: Los partidos podrán ser “stremeados” a través de internet para toda aquella persona que desee visualizarlo. Solo podrá ser stremeado un partido con un retraso del tiempo real del juego de al menos 3 minutos (De usarse el modo espectador, este ya posee retraso de 3 minutos). Las personas que stremeen la partida deben ser autorizadas por el Staff; además se podría realizar una petición formal de otro grupo o persona que desee stremearlo.

ARTÍCULO 7: [DESARROLLO DEL TORNEO]

7.1- Insultos y descalificaciones: Los insultos y descalificaciones son castigados según su severidad y frecuencia. Las penas serán impuestas según la gravedad de los hechos y los criterios del Staff.

7.2- No presentarse [Artículo 3.6]

7.3- Abandono de juego y abuso de pausas: Si tu oponente abandona deliberadamente la partida o abusa de la cantidad estipulada de pausas, debes informar en el resultado del partido. Esto puede ser penalizado como una falsificación de resultados. Si el juego ha avanzado a un punto en el cual una evaluación del resultado sería posible, pueden conceder un triunfo al equipo restante.

7.4- Configuración de las Partidas Ambas partes deben comprobar los ajustes de la partida. Si las configuraciones incorrectas son descubiertas después de que el juego haya comenzado, deben ser inmediatamente corregidas. En el caso de no ser corregidas el partido queda nulo. La denuncia se debe hacer con un reporte.

7.5- Uso de jugadores no autorizados: El uso de jugadores no autorizados (Que no están incluidos en el roster oficial) está estrictamente prohibido. Los equipos que incurran en este acto, quedarán automáticamente descalificados.

7.6- Cambio de jugadores/roster: El cambio de jugadores se puede hacer una vez durante todo el torneo; el cambio se debe hacer con 24 horas de anticipación de su siguiente partido. Agregar un suplente en desuso se considerará un cambio. Los cambios se deben hacer vía foro oficial, mediante una publicación explicativa y no será validado hasta que algún miembro del Staff lo confirme. La fecha que se considerará será en la que la publicación fue creada.

7.7- Cambio de Nick: El cambio de Nick se debe informar al Staff a través de mail (esports@deporteazul.cl), del foro de la comunidad LOL o la página de Facebook El cambio deberá ser confirmado y agregado a la planilla de contactos antes de poder jugar. El cambio de Nick falso significa descalificación automática.

7.6- Generalidades y flexibilidades: En general, todo cambio extraoficial que involucre a varios equipos deberá requerir para su solicitud la voluntad explícita de todos los capitanes de los equipos involucrados. Esta solicitud, de no coincidir con algún

procedimiento explicado previamente en las bases, será evaluada por el Staff y podrá ser (o no) aceptada según se discuta entre el Staff. El cambio no será efectivo hasta existir una confirmación explícita por parte del Staff. Estos cambios pueden afectar cualquier dimensión del torneo, incluyendo bases y plazos.

ARTÍCULO 8: [PREMIO]

8.1 Los premios de ambas copas variará, siendo más cuantiosos los premios para la copa de Oro. **[La información expuesta aquí está sujeta a cambio hasta que tengamos la confirmación de Riot de los premios aportados por ellos]**

- Primer lugar:
 - Mejor equipo mechón de la Universidad de Chile.
 - Medalla Primer Lugar
 - RP por confirmar.
- Segundo lugar:
 - RP por confirmar.
 - Medalla Segundo Lugar
 - Icono Misterioso

ARTÍCULO 9: [STAFF Y ARBITRAJE]

9.1 **Se considerará STAFF** del torneo a:

1. Organizadores: Héctor “Its All Fiction” Simeone
2. Árbitros: Staff CDE 2018.

9.1.1. Cualquier decisión tomada por el Staff, bajo éste nombre, está motivada por asegurar la imparcialidad en las decisiones y juicios; siendo el pilar fundamental el actuar

en buena fe. No mostrarán ningún tipo de pasión o prejuicio hacia ningún jugador, equipo, capitán, propietario u otro individuo.

9.2. Se considerará como Árbitro a cualquier integrante de la Comunidad explícitamente designado por el Staff, y por su parte habiendo aceptado su estado como tal. Invocado explícitamente para tomar decisiones y juzgar en un contexto donde el Staff descarte su papel como Juez.

9.2.1. Papel de los Árbitros: Los árbitros son oficiales del torneo que tienen la responsabilidad de juzgar asuntos para los cuales sean pedidos. Se espera del árbitro profesionalismo, imparcialidad en sus dictámenes y buena fe en sus decisiones. De ser el caso de necesitar su juicio se emitirá un requerimiento oficial y público.

9.3 Concejo de Capitanes: Se considera el Concejo de Capitanes a los capitanes de los equipos presentes al momento de una citación explícita y pública. De ser invocados podrán decidir con respecto al asunto por el cual fueron llamados. De ser éste el caso, cada capitán tendrá un 'voto' en la decisión final y dentro del concejo todos tendrán el mismo peso en sus decisiones.

ARTÍCULO 10: [FECHAS]

Las fechas descritas a continuación estarán sujetas en su horario a modificaciones en atención a la cantidad de equipos inscritos:

- Se jugarán desde las 19:00 hrs de cada día, con un máximo de 2 rondas por día. Cabe destacar que el Loser Bracket hay mayor concentración de partidas, por lo que se jugarán 3 rondas máximo en ese bracket por día

- Corresponderán a los siguientes días:

1. Martes 20 de Marzo.

2. Miércoles 21 de Marzo.

3. Jueves 22 de Marzo. – Final y tercer lugar presenciales, desde las 12:00 Hrs.

[ACEPTACIÓN Y APROBACIÓN]

El espíritu de este reglamento es el de facilitar el normal desarrollo del torneo tratando de evitar todo tipo de anomalías que afecten a su desarrollo. Es por ello que, la inscripción al torneo implica la total aceptación de las presentes reglas, las cuales se encuentran publicadas de manera permanente en la fanpage de eSports UChile, Web oficial del torneo. Por esta razón el reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia. eSports UChile, se reserva el derecho de modificar en todo o en partes el reglamento, hasta durante el desarrollo del torneo siempre que lo entienda necesario para el normal desarrollo del mismo. De ser este el caso se avisará mediante el medio oficial. Del mismo modo se establece que las comunicaciones recibidas por la organización formarán parte de este reglamento. La organización agradece la comprensión de las presentes y desea que los equipos participantes obtengan su mejor performance a lo largo del Torneo, quedando a disposición para cualquier inquietud que se les presente.

Torneo “Copa Mechona PES/FIFA 2018”

Reglamento Oficial Torneos Pro Evolution Soccer 201X/ FIFA 201X.

Versión: 26 de Enero 2018.

[CONSIDERACIONES PREVIAS]

Por medio del presente reglamento se intenta fomentar un ambiente propicio mediante el cual el jugador pueda desarrollar normalmente sus habilidades. El STAFF de

eSports Uchile en su carácter de Organizador considera fundamental la conducta de los jugadores durante el desarrollo del Torneo, basado principalmente en el respeto a los compañeros, los rivales, árbitros y los miembros del Staff organizador.

Cabe destacar que el presente reglamento servirá tanto para partidas On-line como para partidas presenciales. En los artículos siguientes se hará distinción según corresponda a cada caso.

ARTÍCULO 1: [TORNEO]

1.1 El torneo constará en un bracket de eliminación doble, donde cada encuentro se decide en una partida.

1.2 La generación de los brackets será aleatoria (a través del generador de brackets de Battlefy para FIFA 18).

ARTÍCULO 2: [GENERAL]

El torneo se llevará a cabo de manera presencial, en alguna dependencia de la Universidad y en las consolas dispuestas para tales efectos (tentativo oficinas del CDE, en el complejo de JGM). Se permitirá el uso de controles personales para quienes deseen usarlos.

2.1- El método de competencia es 1 v 1. El tiempo de partida será de 6 minutos por tiempo, es decir, un total de 12 minutos. En caso de empates se jugarán tiempos extra de acuerdo a las reglas de la misma versión del juego. En caso de no definirse en este tiempo extra, la definición será en penales.

2.2- Los requisitos para participar son:

- Ser estudiante regular de la Universidad de Chile;
- Estar cursando PRIMER AÑO;
- Seguir las bases del torneo y ser comprometido con las fechas.

2.3- Configuración de juego.

- **Versión del juego:** Sujeto a disponibilidad física del setup **(Por defecto Fifa 2017 de PS3-PS4)**
- **Cancha:** Aleatoria.
- **Equipos:** A elección.
- **Victoria:** Por mayoría de goles ó definición en penales.
- **No se permiten juegos de calentamiento una vez iniciada la hora de partida.**
- **Duración de la partida:** 12 minutos en total (6 por lado).

ARTÍCULO 3: [PARTIDAS]

3.4- Horarios y ubicación de los partidos:

Las fechas y horarios oficiales de los encuentros serán publicados en la página de la Comunidad (Facebook); y es responsabilidad de cada jugador informarse de ellas para cumplir con los plazos establecidos de los partidos.

3.5- No presentarse a un partido:

Si un jugador no se presenta al partido a tiempo, con 15 minutos de margen, debe ser notificado en el resultado con medio de prueba como un reporte normal. El jugador que no se presente, tendrá una derrota por Walk Over.

Si ambos jugadores no se presentan (O se reclama WO sin pruebas) al partido éste quedará como “no jugado”.

Los reportes de incumplimiento de esta regla se deben hacer con pantallazo o video donde se vea claramente la pantalla de aftergame, la información de la partida y la hora del

SHOA (<http://www.horaoficial.cl/>); si la plataforma de Battlefy no está disponible o por otro motivo, se puede reportar directamente a un árbitro u organizador conectado en ese momento.

En caso de las partidas presenciales, el árbitro en el lugar concederá el Walk Over correspondiente según los méritos de la situación

3.6- Infracciones en un partido:

Si un jugador observa una infracción a las reglas, es su responsabilidad comunicar al Staff. Deben incluir tanto una descripción exacta de los hechos, junto con la fecha de lo sucedido y evidencia que pruebe los hechos. Las acusaciones pueden ser aprobadas y conllevar sanciones, dependiendo de su gravedad.

3.7- Cheats & Modificaciones:

No se permiten ningún tipo de Cheats ni tampoco modificaciones que generen alguna ventaja sobre el oponente. En el caso de que algún equipo sea sorprendido utilizando lo anteriormente mencionado, será eliminado de forma inmediata.

3.8- Pausas:

En caso de algún problema in-game (Lag, desconexiones, etc.) se permite hacer uso de las pausas, teniendo en cuenta lo siguiente:

- Máximo 3 pausa por jugador, de extensión máxima de 5 minutos cada una.
- Antes de sacar la pausa, se le debe informar al jugador rival y este debe confirmar para reanudar.
- Las pausas en partidas presenciales estarán sujetas a ponderación del árbitro, el cual ha de procurar que no se presten para incomodar o derechamente perjudicar al otro jugador.

3.9- Conductas anti-deportivas:

El principal objetivo de este torneo es ofrecer una oportunidad de recreación y un espacio de ciber-deporte en donde estudiantes de nuestra misma universidad compitan por la victoria. Es importante mantener una actitud deportiva.

Las ofensas o abusos verbales podrán resultar en una sanción dependiendo de la gravedad de estos y de su reiteración. Los reportes de éste tipo deberán ir acompañados de evidencia virtual o física de dichos incumplimientos, y el Staff determinará el tipo de sanción, si es que se considera suficiente.

ARTÍCULO 4: [DESCONEXIONES]

4.1- Problemas con el servidor:

Si existen problemas con el servidor, la partida que no se pudo jugar se reprogramará, por lo que se deberá enviar un reporte de no haberse jugado el partido.

Si la partida está en curso y no pueden reconectar dentro de dos minutos el Staff tomará la decisión; después de haber sido avisados del hecho y se podrán tomar en cuenta los resultados parciales del encuentro.

ARTÍCULO 5: [DATOS Y REPETICIONES]

5.1- Reporte de partidas:

Los jugadores deben realizar tomas de pantalla que muestren el resultado de cada partida. Estas tomas de pantalla deben ser guardadas en el caso de ser necesitadas por el Staff.

Dicha obligación no constará en caso de partidas presenciales, donde el árbitro presente deberá otorgar la victoria en mérito de la situación.

ARTÍCULO 6: [STREAMS]

6.1- Stream:

Los partidos podrán ser “stremeados” a través de internet para toda aquella persona que desee visualizarlo.

Las personas que stremeen la partida deben ser autorizadas por el Staff; además se podría realizar una petición formal de otro grupo o persona que desee streemearlo.

ARTÍCULO 7: [DESARROLLO DEL TORNEO]

7.1- Insultos y descalificaciones

Los insultos y descalificaciones son castigados según su severidad y frecuencia. Las penas serán impuestas según la gravedad de los hechos y los criterios del Staff.

7.2- No presentarse

7.3- Abandono de juego y abuso de pausas

Si tu oponente abandona deliberadamente la partida o abusa de la cantidad estipulada de pausas, debes informar en el resultado del partido. Esto puede ser penalizado como una falsificación de resultados. Si el juego ha avanzado a un punto en el cual una evaluación del resultado sería posible, pueden conceder un triunfo al equipo restante.

7.4- Configuración de las Partidas

Ambas partes deben comprobar los ajustes de la partida. Si las configuraciones incorrectas son descubiertas después de que el juego haya comenzado, deben ser inmediatamente corregidas. En el caso de no ser corregidas el partido queda nulo. La denuncia se debe hacer con un reporte.

ARTÍCULO 9: [STAFF Y ARBITRAJE]

9.1 Se considerará STAFF del torneo a:

1. Organizadores:
 - a. Héctor Simeone
 - b. Fernanda Rojas.
2. Árbitros:

Staff CDE 2018.

9.1.1. Cualquier decisión tomada por el Staff, bajo éste nombre, está motivada por asegurar la imparcialidad en las decisiones y juicios; siendo el pilar fundamental el actual en buena fe. No mostrarán ningún tipo de pasión o prejuicio hacia ningún jugador, equipo, capitán, propietario u otro individuo.

9.2. Se considerará como Árbitro a cualquier integrante de la Comunidad explícitamente designado por el Staff, y por su parte habiendo aceptado su estado como tal. Invocado explícitamente para tomar decisiones y juzgar en un contexto donde el Staff descarte su papel como Juez.

9.2.1. Papel de los Árbitros:

Los árbitros son oficiales del torneo que tienen la responsabilidad de juzgar asuntos para los cuales sean pedidos. Se espera del árbitro profesionalismo, imparcialidad en sus dictámenes y buena fe en sus decisiones. De ser el caso de necesitar su juicio se emitirá un requerimiento oficial y público.

[ACEPTACIÓN Y APROBACIÓN]

El espíritu de este reglamento es el de facilitar el normal desarrollo del torneo tratando de evitar todo tipo de anomalías que afecten a su desarrollo. Es por ello que, la inscripción al torneo implica la total aceptación de las presentes reglas, las cuales se encuentran publicadas de manera permanente en la fanpage de eSports UChile, Web oficial del torneo. Por esta razón el reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia. eSports UChile, se reserva el derecho de modificar en todo o en partes el reglamento, hasta durante el desarrollo del torneo siempre que lo entienda necesario para el normal desarrollo del mismo. De ser este el caso se avisará

mediante el medio oficial. Del mismo modo se establece que las comunicaciones recibidas por la organización formarán parte de este reglamento. La organización agradece la comprensión de las presentes y desea que los participantes obtengan su mejor performance a lo largo del Torneo, quedando a disposición para cualquier inquietud que se les presente.

[CONTACTO]

Las redes oficiales de eSports de la Universidad de Chile son:

- e-mail: esports@deporteazul.cl
- Página de Facebook: facebook.com/esportsuch