

2021

VERSIÓN N° 5.1

RK CASTERS

REGLAMENTO DE TORNEOS

CONTACTO:



RKCASTERS@GMAIL.COM

¿QUIÉNES SOMOS?

RK Casters es una organización que promueve y apoya el crecimiento de los e-sports, en Colombia y en el entorno latinoamericano, a través de la generación de espacios de competencia, el cubrimiento de eventos y la visualización y creación de contenido relacionado con el mundo del gaming en general.

Durante 6 años hemos trabajado en la evolución de una plataforma que produce contenido de calidad profesional en todas sus esferas. Queremos ofrecer una experiencia grata para los espectadores quienes disfrutan del show, para las marcas que confían en nuestro trabajo para representarlas, y para los competidores que se animan a crecer con nosotros en nuestra pantalla.

Nuestra organización busca promover la competitividad sana y brindar a la comunidad una experiencia agradable mediante la organización de torneos de fácil acceso y de amplia diversidad. Adicionalmente, ayudamos al crecimiento de equipos competitivos e individuales mediante partidas transmitidas y narradas en vivo por nuestros casters, quienes se forman dentro de la organización gracias al acompañamiento de personas con trayectoria y reconocimiento en la escena.

Somos una organización en crecimiento, y estamos siempre muy dispuestos a recibir cualquier tipo de retroalimentación que se pueda tener. Las puertas de RKCasters están siempre abiertas para recibir nuevos talentos, y para brindar posibilidades de desarrollo para todos.

Cualquier duda o sugerencia que tenga, o si quiere apoyar, patrocinar o pertenecer a nuestro equipo, por favor comunicarse a nuestro correo electrónico: rkcasters@gmail.com

Bienvenidos.



1. INSCRIPCIONES

Las siguientes son las reglas pertinentes para la inscripción a cualquiera de nuestros torneos:

1.1

Todo torneo está sujeto a los requerimientos específicos de las marcas patrocinadoras. Es muy importante revisar la descripción realizada tanto en la plataforma de Battlefy como en las redes sociales de RK Casters y en el manual de contenido para asegurarse de cumplir con los requerimientos antes de realizar la inscripción, ya sean estos de nacionalidad, género, edad, etc. Igualmente documentación o formularios requeridos para la inscripción.

1.2

Es responsabilidad del equipo registrar el equipo completo, con nómina de competidores y suplente(s), en la plataforma Battlefy antes de la fecha estipulada. De ser requeridos documentos adicionales, también es responsabilidad suya el envío a tiempo.

1.3

Ningún competidor podrá inscribirse en más de un equipo en el mismo torneo.

1.4

La comunicación de información para los torneos se maneja siempre de forma pública, por lo cual, los equipos deben adherirse a los canales de comunicación de RK Casters, a saber, la página de Facebook y el canal de discord.

1.5

Adicional a ello, cada equipo deberá seleccionar un representante, que será vocero de su escuadra en un chat privado que será creado en WhatsApp específicamente para la comunicación directa entre administración y equipos, esto con aras de agilizar procesos y notificar con rapidez eventualidades o modificaciones requeridas, tanto por la organización como por los equipos. (La creación de este canal es responsabilidad de RK Casters, y depende del formato del torneo. No todos los encuentros lo requieren desde su fase inicial, o en su totalidad, pero los equipos deben estar dispuestos a ello en caso de que sea necesario)

1.6

Los equipos participantes en cualquier competencia de RK Casters aceptan los términos y condiciones del reglamento y manual de contenido, por lo cual es su responsabilidad cumplir cada una de las condiciones expresadas en el documento y están enterados de las mismas ya que el reglamento será entregado antes del inicio de la competencia y será publico en la plataforma y pagina de RK Casters.



2. DENTRO DEL TORNEO

2.1

Del comportamiento

2.1.1. Se prohíbe rotundamente cualquier forma de comportamiento antideportivo como: comentarios ofensivos, negativos, degradantes, de provocación, con doble sentido, difamación o mal intencionados en general, independientemente de si están dirigidos a otro competidor, a los espectadores o a cualquier miembro de nuestra organización; ya sean en el lobby de selección de equipos, a través del chat público de la transmisión, y redes sociales en general, de manera pública o privada.

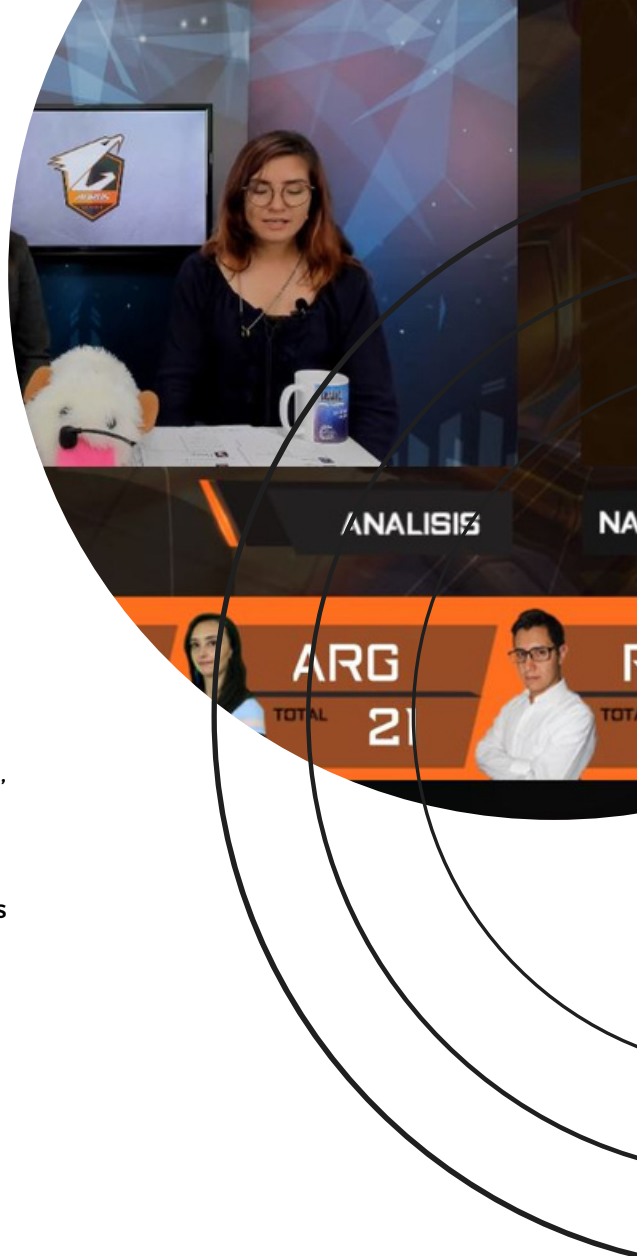
En caso de que algún competidor presente algún tipo de comportamiento antideportivo, se debe reportar con una captura de pantalla del historial completo del chat o publicación. RK Casters se reserva el derecho a decidir la severidad de la sanción de acuerdo a la gravedad de la falta evidenciada en la captura que se envíe, las cuales serán enviadas al correo de RK Casters.

2.1.2. Al inscribirse al torneo, todos los equipos se someten al reglamento, que se les es enviado al momento de la inscripción y del cual deben tener conocimiento para poder participar. Por ello, si algún competidor entra en discusión con cualquier porción del reglamento se procede a la expulsión del equipo del que forma parte.

2.1.3. La reincidencia de comportamientos antideportivos, ya sea de individuos o de equipos, es causal de expulsión del equipo sancionado.

2.1.4. Si durante el torneo un equipo está en contra de las decisiones tomadas por organizadores y/o jueces, puede pedir la baja del torneo y/o copa pero los posibles premios no serán entregados.

2.1.5. RK Casters se reserva el derecho de negar la participación de equipos y competidores por sanciones comportamentales ocurridas en torneos anteriores.



2. DENTRO DEL TORNEO

2.2

Cambios de fecha y hora

2.2.1. Al inscribirse en el torneo, los competidores acceden al cumplimiento de los horarios establecidos para el torneo. (Dichos horarios se entregan antes de la inscripción).

2.2.2. RK Casters tienen completa libertad de ajustar los enfrentamientos a voluntad (dentro de los horarios establecidos) en cualquier momento. Dichas modificaciones serán notificadas a los equipos con la mayor brevedad.

2.2.3. Los cambios en horarios serán informados por vía pública en las redes sociales de comunicación oficial, Facebook Whatsapp de representantes y Discord.

2.2.4. Los equipos son responsables de estar atentos y conocer sus horarios de competencia para asistir puntualmente a sus enfrentamientos. Toda la información respecto a horarios, brackets y reglas siempre será pública y podrá consultarse en el Battlefy.

2.2.5. En caso de que una modificación de horario imprevista perjudique la participación de un equipo, RK Casters está en la disposición de entrar a negociar con el equipo en cuestión, si se da comunicación pronta de dicha eventualidad por parte del mismo.

2.2.6. RK Casters se reserva el derecho de cancelar un evento aún en desarrollo, o el apoyo a eventos organizados por otros grupos u organizaciones sin tener que dar explicaciones a los participantes.



2. DENTRO DEL TORNEO

2.3 Dentro del torneo

2.3.1. Sólo competidores registrados desde el inicio el torneo podrán participar, ya estén inscritos como titulares o como suplentes.

2.3.2. Está terminantemente prohibido agregar jugadores después de iniciado el torneo, a menos que ocurra un incidente de fuerza mayor y que la organización acceda a su ingreso.

2.3.3. Está estrictamente prohibido que los competidores cambien su nombre de invocador durante el torneo. La modificación del cambio de nombre de invocador es causal de expulsión del equipo participante.

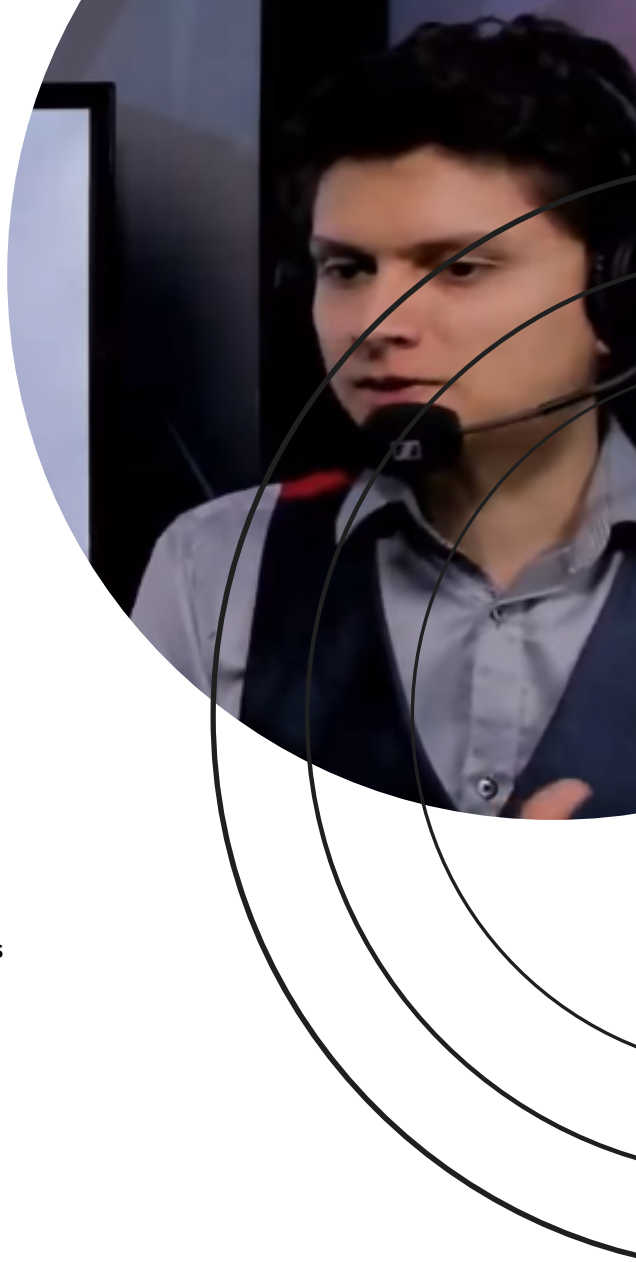
2.3.4. El cambio de nombre de equipos Sí está permitido.

2.3.5. Antes de iniciar el torneo se verificará el cumplimiento de los requisitos de inscripción. Aquellos equipos que no cumplan con TODOS los requisitos serán retirados de los emparejamientos y serán notificados. Los equipos tendrán 24 horas para cumplir con los requisitos pendientes, de lo contrario serán eliminados definitivamente del torneo.

2.3.6. Es necesaria la puntualidad de los equipos para garantizar el buen desarrollo de los enfrentamientos. Se concederán 10 minutos de tolerancia después de la hora de inicio de la partida. Una vez cumplido el plazo, se procede a derrota por w.

2.3.7. Los emparejamientos se realizarán de manera aleatoria, por lo cual RK Casters no estará en la obligación de dar explicaciones respecto a emparejamientos desiguales.

2.3.8. Es posible que la organización pida a los equipos piezas gráficas, como logos o fotografías, para incluir en la publicidad y transmisiones. Con la participación del equipo se autoriza a la organización el uso siempre respetuoso y justificado de las imágenes proporcionadas durante la duración del torneo. En caso de inconformidad con el uso de alguna imagen, es necesario comunicarse con la administración.



2. DENTRO DEL TORNEO

2.4 Durante el juego

2.4.1. Cada equipo tendrá 7 minutos de pausa por cada partida (incluso en enfrentamientos bo3/bo5), al terminar este tiempo si el equipo que puso pausa no reanuda la partida, se considerará derrota para el mismo, los equipos tendrán que informar la razón de la pausa si es TACTICA O TECNICA, en caso de completar la pausa tendrán que continuar en las condiciones en las que se encuentren y terminar el enfrentamiento.

2.4.2. En caso de que un enfrentamiento no se lleve a cabo (o no se realice de manera completa en el caso de los enfrentamientos Bo3, Bo5), el equipo que se retira por incumplimiento o dificultades de participación sede su avance y cupo.

2.4.3. En caso de empates, la organización determinará el método de desempate que se acomode de manera más profesional y deportiva al e-sport en cuestión. Sin embargo, una derrota por W siempre tendrá mayor peso que una derrota jugada; igualmente, una victoria jugada tendrá más peso que una obtenida por W.

2.4.4. El canal de comunicación de los equipos debe ser siempre el canal de Discord que la organización les asignará dentro de nuestro servidor, ello para garantizar la presencia de referees en los enfrentamientos.

2.4.5. Las rendiciones/Retiros están terminantemente prohibidas. El equipo que se rinda será descalificado. En caso de que un equipo se rinda en una partida BO3 o BO5, independientemente de qué partida estén jugando, será descalificado y no tendrá derecho a recibir premiación, en caso de que le hubiese sido asignada.

Importante: Los organizadores de RK Casters tendrán la potestad de decidir si aplicar o no esta sanción en pro del mejor desarrollo del evento

2.4.6. Cualquier denuncia de trampas o cualquier tipo de Hack, tendra que realizarse al finalizar la serie, sea un BO1, BO3 ó BO5. El equipo que realice la denuncia tendrá que enviar todas las pruebas posibles para realizar la respectiva investigación. RK Casters revisara con el equipo de arbitros y administradores dichas pruebas y tomara una decisión bajo la información proporcionada, en caso de confirmar el uso de trampas el equipo completo será reportado a Riot y quedaran sin premiación, se hará publica su conducta y quedaran vetados de las competencias de RK Casters , la evidencia debe ser enviada al correo de RK Casters.



2. DENTRO DEL TORNEO

2.4 Durante el juego

2.4.7. En caso de problemas técnicos en el estudio RK Casters tendrá un tiempo de 10 Minutos para la resolución de la situación, terminado este tiempo se continuará con el calendario.

2.4.8. RK Casters mantendrá el ritmo del juego, por lo cual el tiempo entre partidas será de 5 minutos, al terminar este tiempo se iniciará la respectiva selección de Agentes/Campeones y mapas según sea el caso.

2.4.9. Los participantes se abstendrán de realizar comentarios inadecuados que puedan denigrar, agredir, ofender, desprestigiar o difamar un jugador, narrador, árbitro, equipo, marca u organización de la competencia; esto significará la expulsión y negación de premiación al equipo que pertenece.

2.5.0. En caso del retiro, rendición o expulsión de algún equipo, RK Casters podrá añadir un equipo en reemplazo que haya sido eliminado en fases anteriores del torneo dependiendo de la fase en la que se encuentre la competencia será decisión de RK Casters realizar este proceso.

2.5.1. Las Pausas serán comunicadas con anticipación al árbitro, en caso que no sea notificado se restará 2 minutos de tiempo en pausas posteriores.

2.5.2. En caso que un equipo sospeche de su rival por uso de Trampas, tendrá que notificar a los árbitros ANTES de iniciar el enfrentamiento, de esa forma RK Casters notificará al equipo SOSPECHOSO que debe activar la aplicación MOSS, todos los integrantes descargarán esta aplicación y la activarán, al final del partido se revisarán estas pruebas para verificar que no se cometa la falta, en caso de confirmar serán expulsados y se cumplirá el punto 2.4.6 del reglamento

Aplicación: <https://nohope.eu/>

2.5.2. Los equipos contarán con la DISPONIBILIDAD horaria para completar la serie agendada, esto en caso de contratiempos que puedan extender hasta altas horas de la noche las transmisiones, los equipos tendrán que completar la serie, en caso de no poder hacerlo, serán expulsados sin premiación alguna.



2. DENTRO DEL TORNEO

2.5

Durante el juego

2.5.1 Si una final no se realiza en la fecha inicialmente programada por rk o la marca, debido a inconvenientes por parte de los equipos, se optará por realizar una multa económica que se descontará del premio sea entregado después de las debidas retenciones y descuentos que se realizan por los movimientos bancarios y transacciones. La multa será de 20 usd por cada día calendario movido. Esto aplica para cualquier equipo que solicite un cambio de fecha



3. TRANSMISIÓN

3.1

Las partidas que sean publicadas o transmitidas en vivo son propiedad de la organización y de los competidores, razón por la cual pueden ser compartidas pero no editadas, ya que poseen los logos y marcas de la organización y de posibles patrocinadores.

3.2

En caso de sanciones y/o expulsiones que se impongan durante una transmisión, se da prioridad a la misma para garantizar la experiencia de espectadores y el cumplimiento de requerimientos de las marcas patrocinadoras, por lo tanto, las sanciones necesarias podrán ser aplicadas después de terminada la transmisión.

3.3

Dado que está dentro de nuestros intereses el crecimiento de la escena competitiva de los e-sports, incentivamos a los equipos participantes a promocionar sus redes durante las transmisiones y en las publicaciones referentes al torneo que se realicen por parte de nuestra organización, así mismo tienen derecho a que se utilicen sus logos y siglas correctas, en caso de que las tengan.



4. PREMIACIÓN

4.1

Los premios serán entregados a un representante seleccionado por el equipo, quien será encargado de distribuirlos conforme a la reglamentación interna del equipo. En caso de premios en dinero, el costo de las transacciones será asumido por el equipo, por lo cual el monto total que reciba podría ser menor al anunciado.

4.2

Los premios producto de patrocinios serán entregados directamente por los patrocinadores. Es importante tener presente que el tiempo de entrega de premiación varía entre patrocinadores.

4.3

RK Casters se reserva el derecho a comunicar tanta información sobre la premiación como le sea pertinente, dadas las condiciones particulares de cada torneo. y por lo tanto puede abstenerse a no especificar en las publicaciones la cantidad, la marca, la referencia, el tipo y/o cualquier otra característica del premio a entregar.

4.4

Se recomienda que el representante del equipo sea mayor de edad, en caso de que sea requerido realizar registro de número de cédula de ciudadanía para algunos trámites. Si ocurre que todos los miembros del equipo son menores de edad, el representante deberá proporcionar los datos de un mayor de edad que pueda responder para los trámites requeridos.

4.5

La premiación sufrirá descuentos desde el momento en el que el patrocinador envía el dinero a RK Casters, cada uno de los movimientos que se hagan al transferir el dinero será asumido por la premiación, eso quiere decir que el premio final será menor al anunciado.

4.6

El cambio de divisa no será tomado del día de entrega el premio si no con base al valor que la marca envía.

4.6

Las Multas económicas serán descontadas del monto final después de los descuentos realizados por cada transferencia o movimiento del dinero.



5. DE LA ORGANIZACIÓN

5.1

La organización RK Casters maneja información privada (acuerdos o decisiones) con patrocinadores y colaboradores de los eventos, y no está obligada, bajo ninguna circunstancia, a entregar dicha información.

5.2

La organización no está obligada a proporcionar números de contacto, nombres, documentos, correos electrónicos o cualquier dato de contacto ni de los miembros de la organización ni de patrocinadores o colaboradores.

5.3

RK Casters se reserva el derecho de decidir qué enfrentamientos de un torneo serán transmitidos y cuáles no.

5.4

RK Casters se reserva el derecho de modificar el formato del torneo en cualquier momento del mismo. Por supuesto se notificará con suficiente tiempo a los equipos participantes de cualquier ajuste o modificación que pueda afectar su participación.

5.5

RK Casters se reserva el derecho de admisión y permanencia de cualquier equipo si considera que es lo mejor para el desarrollo del torneo.

5.6

RK Casters estará en libertad de agregar o modificar reglas en cualquier momento en caso de que se presenten situaciones que no estén cubiertas por las mismas, con el fin de que el torneo se desarrolle de la forma más eficiente y justa posible.

5.7

En caso de que se realicen filtros en algún torneo, RK Casters no está en la obligación de dar a conocer los criterios mediante los cuales se realiza el filtro. Este es un proceso interno de la organización.

5.8

En el caso de que RK Casters apoye eventos realizados por otros grupos u organizaciones, no nos hacemos responsables por la organización de estos, procesos fraudulentos y/o daños/pérdidas de equipos, entre otros. RK Casters se compromete a responder por el apoyo específico que se ofrece al evento.





ANEXO

- 1.1. La participación de equipos de la AORUS LEAGUE #3 está limitada a 32 cupos . El criterio de selección será por orden de registro, al cumplirse los cupos será cerrada la fase de inscripción
- 1.2. En caso de que un equipo falte con alguno de los contenidos requeridos por participación, se descontará 20 USD por cada contenido faltante del premio al final de la competencia en caso de que lo obtenga
- 1.3 Es necesario que los equipos cuenten con una cuenta Nequi , paypal o Bancolombia, o cualquier Banco colombiano para poder hacer entrega del premio. No es necesario que la cuenta pertenezca a algún integrante del equipo, sin embargo, ni Rk Casters ni AORUS se hacen responsables del dinero proporcionado una vez se deposite en la cuenta entregada.
- 1.4 Cada escuadra podrá contar con un máximo de 2 suplentes, NO PODRAN AGREGAR JUGADORES QUE NO SEAN REGISTRADOS ANTES DEL INICIO DEL TORNEO, BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA.
- 1.5 Este torneo no cuenta con requerimientos específicos de nacionalidad, liga, género o edad.
- 1.6 Todas las partidas se jugarán en el servidor de MIAMI
- 1.7 La verificación de identidad se hará por medio de voz dentro de los canales de Discord proporcionados y con presencia de los referees asignados por la organización.
- 1.8 La premiación final también puede verse afectada por los costos de transacción que serán cubiertos por la misma, cada movimiento que se haga desde el momento en el que sale del patrocinador hasta cuando se entrega al ganador suele tener un costo, ese costo se descontará de la premiación respectiva, esta tardará un máximo de 45 días hábiles en ser entregada.
- 1.9 Los equipos que NO POSEAN redes sociales, tendrán que crearlas antes del inicio de la competencia para cumplir con la guía de contenido.
- 2.0 En caso de caída, error o fallo del cliente se reiniciará el partido hasta el final de la última ronda culminada,
- 2.1 Los equipos contarán con 1 pausa táctica que tendrán que solicitar al juez, tendrá una duración de 1 minuto.
- 2.2 Durante las pausas TÉCNICAS esta COMPLETAMENTE PROHIBIDO a CUALQUIER INTEGRANTE del equipo, jugador o coach hablar sobre el juego, estrategias, o alguna referencia al juego, incumplir con esto significará perder la ronda, lo único que se debe mencionar es la falla y quien la está teniendo debe mantener la comunicación con el árbitro informando el avance de la misma.
- 2.3 El cambio de divisa no será tomado del día de entrega del premio si no con base al valor que la marca envía, Las multas económicas serán descontadas del monto final después de los descuentos realizados por cada transferencia o movimiento del dinero.