

POLÍTICAS Y REGLAMENTO COMPETITIVO

VERSIÓN 01/09/2025



UNIVERSIDAD
SERGIO ARBOLEDA

GAMER SCHOOL FEST Vol.3

El reto continúa. Llega la versión 2025 del concurso de videojuegos para estudiantes de colegio más importante del país.

Has entrenado para este momento.
Compite en

FALL GUYS
ROCKET LEAGUE

Septiembre

20-2025

Universidad Sergio Arboleda
Calle 74 No. 14 -14

Con la
participación de:

Janus[®]
THE BEST QUALITY. AT THE BEST PRICE.

Introducción

Este manual oficial se aplica a TODOS los equipos, jugadores, entrenadores y representantes de equipo que participen en cualquier evento realizado por **Golem Elements S.A.S.**, aliados y/o comunidades relacionadas con este evento.

NOTA: Partes de los materiales utilizados son marcas registradas y/o trabajos con derechos de autor de **Epic Games, Inc.** Todos los derechos reservados por **Epic**. Este material no es oficial y no está avalado por Epic.

Definiciones, acrónimos y abreviaturas

- **Equipo:** Agrupación de uno (1) o más jugadores que deben participar conjuntamente en el evento bajo un mismo nombre.
- **Jugador:** Participante de un equipo.
- **Entrenador:** Persona que acompaña al equipo para apoyar técnicamente a los jugadores.
- **Partida:** Inicio de un juego exitoso.
- **Ronda:** Cantidad de partidas a jugar.

1. Elegibilidad de jugadores

Un “**Jugador**” es cualquier persona registrada durante o para el evento, en un equipo o de forma individual según sea el caso. Los jugadores deben cumplir los siguientes **requisitos para poder participar** en el evento. Los jugadores que no cumplan los requisitos **NO** podrán hacer parte del evento y serán removidos de sus respectivos equipos o descalificado hasta que los cumplan o hagan los ajustes necesarios.



La Agencia y los Organizadores se reservan el derecho de solicitar información al Jugador cuando su elegibilidad sea cuestionada. Los Jugadores y Equipos se comprometerán a cooperar con los requisitos razonables para verificar su elegibilidad.

1.1. Edad

Los eventos realizados por los Organizadores son abiertos para cualquier participante que cumpla con los requisitos mínimos de edad a la fecha que se realice la competición, para menores de edad deberán contar con el acompañamiento o el consentimiento firmado por un familiar mayor de edad o adulto responsable. Sin excepción.

1.2. Cuentas de juego

Cada jugador podrá vincular su cuenta al torneo para participar desde ella. No obstante, deberá tener en cuenta la plataforma en la que se realice el torneo y no podrá configurar las partidas de manera arbitraria o distinta a la establecida por la organización, el staff o las autoridades del torneo.

**GAMER
SCHOOL
FEST** Vol.3



2. Restricciones del Equipo y/o Jugador

2.1. Nombres de Equipo y/o Jugador

Los nombres de los jugadores y del equipo no deben contener:

- Lenguaje obsceno, vulgar, hiriente, racista, excluyente, insultante o similar.
- No podrán usar nombres de corporaciones, productos, patrocinadores o cualquier marca registrada que no cuenten con el consentimiento de uso.
- Cualquier nombre que pueda causar confusión durante el desarrollo de la competencia.
- **Los cambios de nombre durante el torneo no se podrán realizar** sin debida autorización, con el fin de evitar confusiones o retrasos en las partidas, de hacerlo esto se tomará como conducta anti reglamentaria y será motivo de descalificación del evento. Sin excepción.



2.2. Patrocinadores

Tanto los jugadores como los equipos podrán contar con patrocinadores. Sin embargo, los organizadores se reservan el derecho de restringir la participación de determinados patrocinadores en el evento. Los jugadores o equipos que no cooperen podrán ser sancionados, incluyendo la posibilidad de penalizaciones o descalificación, por conducta contraria al reglamento.

Las categorías de patrocinadores que están estrictamente prohibidas son:

- Marcas de Alcohol, tabaco o armas de fuego.
- Negocios relacionados con drogas.
- Sitios de apuestas ilegales que promuevan servicios gratuitos o de pago.
- Productos o servicios para adultos.
- Productos de débito.
- Empresas de servicios de videojuegos que no hagan parte de los Organizadores (Nintendo, PlayStation, PC, Xbox, entre otros o que se usen sin autorización de las marcas relacionadas).
- Farmacias en línea.
- Contenido religioso.
- Campañas políticas.
- Contenido adulto fuerte como: Lenguaje ofensivo, desnudo, imágenes sexuales o racismo.
- Contenido que impulse al odio, maltrato animal o similares.
- Contenido difamatorio.
- Cualquier tipo de discurso de odio o discriminación.
- Cualquier actividad ilegal.

Este listado no limita totalmente las restricciones que puedan molestar a los participantes, espectadores y organizadores. Los Organizadores se reservan el derecho de admisión, permanencia y/o participación de los, las, él o la participante que incumpla con estas políticas.

3. Código de conducta

Se espera que TODOS los participantes tengan una conducta positiva para el desarrollo de la competencia, esto incluye a los jugadores, los equipos, los Organizadores, la prensa, patrocinadores, asistentes y cualquier otro participante.

Las conductas tóxicas, despectivas, hirientes, negativas o similares y/o de spam en los chats o medios de comunicación del torneo, serán tomadas como conducta anti reglamentaria y serán motivo de descalificación.



3.1. Trampas y Jugabilidad

No se tolerará ninguna forma de trampa. Esto incluye modificación del software, modificación ilegal del hardware, arreglo de resultados de partidas o rondas entre los equipos, hacking, suplantación de jugador, stream sniping o cualquier otro comportamiento que se determine por los organizadores que de una ventaja ilegal a un jugador o equipo y se genere una competencia injusta.

Si un jugador se inscribe más de una vez, y utiliza dos perfiles diferentes a lo largo del torneo, será inmediatamente descalificado él y todo su equipo, perderá el cupo, la participación en el torneo y será prohibida su participación en los demás torneos organizados por Torneos Golem, aliados y/o comunidades relacionadas con este evento.

3.2. Drogas y Alcohol

El consumo de drogas o alcohol durante el evento será considerado una conducta inapropiada. Los jugadores que se encuentren, o aparenten estar, bajo sus efectos serán retirados de la competencia. En ningún caso se permitirá el uso de sustancias ilegales.

3.3. Deportividad

Los jugadores no deberán usar cualquier gesto, lenguaje o comentario ofensivo durante las actividades de la competencia.

Esto incluye:

- Discurso de odio o comportamiento discriminatorio.
- Comportamiento violento o agresión física.
- Palabras, frases o gestos racistas o sexistas.
- Cualquier palabra o frase que suene o se asemeje a los términos anteriores.
- Cualquier otro tipo de conducta que se considere inapropiada por los Organizadores.
- Normas de Juego - El equipo rival tendrá un **plazo máximo de 10 minutos** para presentarse a la sala del enfrentamiento, si estos no se presentan, se dará la victoria al equipo que si se presentó.
- El nombre de Battlefy y el formulario de inscripción tiene que coincidir con el ID dentro del juego.
- No se permite cambio de dúo, ni suplentes, ni cambios de llaves sin autorización de un referee u organizador una vez inicia el torneo.

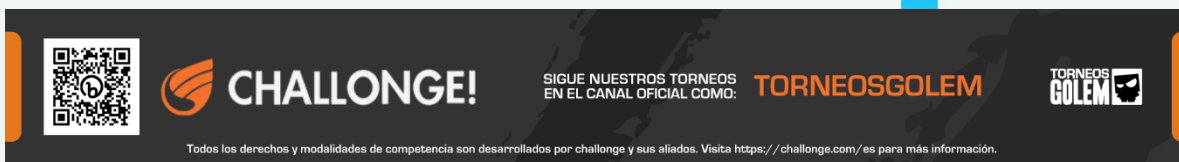
Conllevará a la expulsión del torneo:

- a. Reporte falso de marcador.
- b. Sabotaje.

- c. Jugadores que no cumplieron los requisitos para participar. (Ejemplo: No haber llenado todos sus datos, no seguir las redes sociales, no usar nombres adecuados, inasistencia a partidas, etc.)
- d. Uso de hacks o ventajas en el juego. (Macros)
- e. **Los jugadores inscritos no deben cambiar su nombre de usuario de perfil durante el transcurso del torneo.** En caso de hacerlo, se les solicitará restablecer el nombre con el que realizaron la inscripción. Si este cambio ocasiona algún retraso, interferencia o malestar en el desarrollo del torneo, se considerará como una conducta antirreglamentaria y el jugador quedará descalificado.

Formato oficial.

Previo al torneo se publicarán las llaves en la cuenta oficial de *Challonge* de Golem Elements S.A.S.:



Configuración:

1. Fall Guys VS20 PC: (Se jugará todo el torneo en Partidas Personalizadas)



2. **Fall Guys VS20 PC: (Anfitrión/Crear Partida/Aceptar)**
Sala de 20 jugadores
Clasifica el 50%



3. **Fall Guys VS20 PC: (Segunda Ronda Somos unos Krákenes)**
Sala de 20 jugadores
Clasifica el 50%



4. **Fall Guys VS20 PC:**
Sala de 20 jugadores
Clasifica el 50%



5. **Fall Guys VS20 PC:**
Sala de 20 jugadores
Ronda final



Periféricos, controles o mandos:

Los jugadores que posean sus propios periféricos pueden utilizarlos siempre y cuando cumplan las siguientes normas:

- No contener hardware con modificaciones.
- Deben traer sus propios cables de conexión y adaptadores.
- No deben contener botones o acciones Macro.
- No deben contener el uso de Rapid-Fire.
- Entorpecer la fluidez de la competencia.
- Cualquier otro tipo de ventaja competitiva que le permita al jugador realizar varias acciones en el juego con solo oprimir una tecla o botón y/o que se considere injusta.
- Los jugadores contarán con un máximo de 5 minutos para configurar sus periféricos y opciones de juego, después de esos 5 minutos empezará el lapso de pérdida por inasistencia.
- El jugador deberá traer sus mandos cargados, si el mando presenta fallas, incompatibilidad o cualquier situación que retrase el evento, este deberá jugar con un mando de la organización para no interrumpir la continuidad y desarrollo del torneo.

3.4. Inasistencias

Los Equipos tienen un lapso de 5 minutos mínimo para configurar sus periféricos, mandos y acomodarse en la estación de juego (Puede extenderse según criterio de los Organizadores).

Una vez concluido el lapso para acomodarse en la estación de juego, los Equipos tienen 10 minutos para presentarse antes de perder una partida por inasistencia, lo que significa que perderán la ronda pasados 10 minutos de inasistencia después del primer llamado.

Los Organizadores se reservan el derecho de acortar o minimizar el lapso de inasistencia en consideración a los factores externos que puedan alterar el desarrollo fluido de la competencia.

3.5. Desconexiones

En dado caso de que se genere un problema de desconexión del juego, se verán las repeticiones de partida para verificar que no fue una desconexión intencional del jugador en casos on line o presenciales cuando se jueguen en diferentes equipos/consolas. Si el jugador se desconectó intencionalmente, será sancionado y retirado de la competencia.

Según la desconexión, los organizadores decidirán cómo se resolverá la situación según criterio técnico y autónomo de la organización.

4. Aparición en medios

4.1. Transmisión de partidas.

Los Organizadores se reservan el derecho de transmitir cualquier partida y la que consideren pertinente durante la competencia. En el caso de que algún equipo o jugador se niegue a la transmisión de su partida, conllevará a una penalización como conducta antirreglamentaria y podrá ser descalificado del torneo.

4.2. Aparición en medios

Durante la competencia, puede que los Equipos sean escogidos para sesión de fotos, entrevistas y/o streams.

En algunos casos, los Equipos deben nominar al menos a un Jugador que esté dispuesto a brindar entrevistas antes, durante y después de las partidas de la competencia. El Jugador nominado no debe negarse a cualquier entrevista con el fin de generar contenido adecuado para el evento.

Se realizarán fotos durante el desarrollo del evento, tanto al equipo organizador, sitio donde se realiza el evento, equipos compitiendo y espectadores al tanto de las partidas.

Los Equipos que finalicen de tercero, segundo y primer lugar deberán tomarse una foto para ser compartida en medios y re postearla en sus redes sociales como compromiso en la participación del evento.



5. Medidas ante la violación de reglas.

Los Organizadores pueden tomar las siguientes medidas disciplinarias según la gravedad de la infracción:

- Remover Equipos o Jugadores de manera instantánea.
- Suspender Equipos o Jugadores de las competencias.
- Realizar llamados de atención de conducta indicando la consecuencia de insistir en ella.

6. Reservación de derechos.

Los Organizadores se reservan el derecho de cancelar, suspender o modificar la competencia o alguna parte de ella, si hay algún fraude, fallas técnicas, errores humanos o cualquier otro factor que impacte sobre la integridad de los jugadores o el funcionamiento adecuado de la Competencia.

12. INFORMACIÓN PERSONAL Y HABEAS DATA

Autorizo de manera voluntaria, previa, explícita, informada e inequívoca, que mis datos personales sean recolectados y tratados de conformidad con la Política de Tratamiento de la Información de Golem Creative y/o aliados comerciales.

La autorización suministrada en el presente formulario faculta a Golem Elements S.A.S., aliados y/o comunidades relacionadas con este evento para que dé a sus datos aquí recopilados el tratamiento señalado en las Políticas, incluyendo entre otros, el envío de comunicaciones, correspondencia, correos electrónicos o contacto telefónico. El titular de los datos podrá, en cualquier momento, solicitar que la información sea modificada, actualizada o suprimida de las bases de datos de Torneos Golem, aliados y/o comunidades relacionadas con este evento. al correo electrónico golemcreative.co@gmail.com.

Al inscribirse al torneo, manifiesta y autoriza, de manera libre, previa y voluntaria en los términos de la Ley 1581 de 2012 a Torneos Golem, aliados y/o comunidades relacionadas con este evento, a dar el tratamiento de los datos suministrados por usted a través de este formulario, para que en desarrollo de sus funciones propias como organización de logística de competencias de e-sports, pueda recolectar, recaudar, almacenar, usar, circular, suprimir, procesar, intercambiar, compilar, dar tratamiento y/o transferir a terceros y disponer de los datos de acuerdo con el Manual de Política de Tratamiento de Datos Personales de Torneos Golem, aliados y/o comunidades relacionadas con este evento.

12.1. Aviso de Privacidad

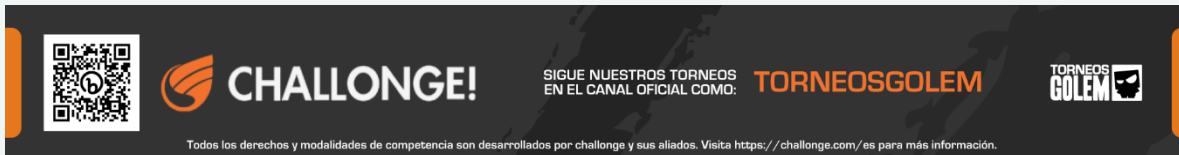
Torneos Golem con domicilio en la ciudad de Bogotá, le informa que, en virtud de la política de tratamiento de datos personales como organizadores de eventos y agencia BTL, nos esforzamos para que los procedimientos a través de los cuales hacemos uso de su información personal sean seguros y confidenciales, impidiendo el acceso indeseado por parte de terceras personas a los mismos.

13. PREMIACIÓN

Al finalizar el torneo y resultar los tres primeros lugares, el mismo día de finalización del torneo, se realizará la entrega de los premios del **GAMER SCHOOL FEST 3.0** que se realizará en la **UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA** en Bogotá. Es importante tener en cuenta que los premios son intransferibles y el uso del primer premio tiene condiciones y restricciones.

En caso de ser menor de edad deberá presentar permiso por escrito y firmado por padres o responsable mayor de edad. No se harán envíos de premiación a ciudades u otros países, extranjeros que deseen participar de manera recreativa lo podrán hacer teniendo en cuenta las políticas de premiación o aceptando el ceder la premiación, para lo último Golem Elements S.A.S., aliados y/o comunidades relacionadas con este evento se reserva los derechos para adaptar la final del torneo con el fin de brindar transparencia y conceptos del fair play en la competencia.

Si, por cualquier motivo, la actividad "**GAMER SCHOOL FEST 3.0**" no se puede llevar a cabo como se ha planeado por cualquier causa, que, según la opinión exclusiva de Golem Elements S.A.S., aliados y/o comunidades relacionadas con este evento, podría afectar o perjudicar a la administración, el funcionamiento, la seguridad, la transparencia, la integridad o imagen de la Compañía por la realización de la Actividad, Golem Elements S.A.S., aliados y/o comunidades relacionadas con este evento se reserva el derecho, a su entera discreción, de cancelar, finalizar, modificar o suspender la actividad consistente con el propósito de estos Términos y Condiciones.



El Organizador no podrá ser considerado responsable por ningún daño o perjuicio ocasionado o que pudiera ocasionarse a Los Participantes y/o El Ganador y/o a cualquier tercero directa o indirectamente por la realización de Este Torneo, en sus personas y/o bienes, debido a o con ocasión de la utilización del Premio que en esta Actividad se ofrece. La responsabilidad del Organizador finalizará al poner a disposición del Ganador los Premios. Por el hecho de participar en esta Actividad o aceptar cualquier Premio que puedan ganar, Los Participantes aceptan eximir al Organizador, sus empresas matrices, filiales y subsidiarias, unidades y divisiones y agencias de publicidad y proveedores del Premio, a sus respectivos funcionarios, directores, agentes, representantes y empleados, y a los sucesores, representantes y cesionarios respectivos de estas empresas e individuos (colectivamente las "Partes Eximidas") de cualquier procedimiento judicial o extrajudicial, reclamo, perjuicio, pérdida o daño que pueda producirse, directa o indirectamente, por participar en esta Actividad o aceptar o usar el Premio. Así mismo, El Organizador, sus agentes,

empleados, compañías afiliadas, no serán responsables por cualquier daño o inconveniente sufridos por alguna(s) persona(s) como resultado de su participación en La Actividad o por el Premio que

reciba. El Organizador no será responsable de ningún daño o pérdida ocasionada a Los Participantes de esta Actividad, o a terceros, en sus personas y/o bienes.

PREMIACIÓN: La premiación publicada en el formulario de inscripción, redes sociales y medios de oficiales de comunicación del torneo será entregada directamente por **La Universidad Sergio Arboleda** al finalizar el evento presencial o según sea el acuerdo/anuncio de las directivas del evento. En caso de actividades online con un plazo hasta de 60 días, para su gestión y envío, Golem Elements S.A.S., aliados y/o comunidades relacionadas con este evento se reservan las condiciones y gastos de envío para los premios online y no se hacen responsables por demoras, incumplimientos o cualquier otro tema relacionado con la entrega de premiación divulgada por la organización del evento.

NOTA IMPORTANTE: Golem Elements S.A.S. es una agencia prestadora de servicios, producción, ejecución, logística, staff y estrategias comerciales para eventos, por lo cual nuestra responsabilidad para este evento está en el desarrollo competitivo y/o recreativo de la actividad en la fecha estipulada y con el cumplimiento de este reglamento, esto no incluye premiación o incentivos ofrecidos para participación dentro o fuera del evento.

CÓMO CONTACTARNOS

Si usted tiene alguna inquietud, comentario, solicitud o pregunta relacionada con estas condiciones y restricciones o las prácticas de información de este sitio, o si usted deseara borrar comunicaciones futuras, por favor contáctenos a través la línea +57 321 45444648 o al 031 2300700.

Contáctenos:

Golem Elements S.A.S

Bogotá - Colombia

Correo electrónico: golemcreative.co@gmail.com

Teléfono: (+57) 601 2300 700 en Bogotá.

Wsapp: (+57) 321 454 4648

Lunes a viernes de 8 am a 5 pm.


UNIVERSIDAD
SERGIO ARBOLEDA



20.09.2025


CON EL
APOYO DE: **Janus**
THE BEST QUALITY AT THE BEST PRICE


¡Inscríbete Aquí!

 **CHALLENGE!**SIGUE NUESTROS TORNEOS
EN EL CANAL OFICIAL COMO: **TORNEOSGOLEM**