



UNIVERSIDAD
SERGIO ARBOLEDA



GAMER SCHOOL FEST

Reglamento competitivo

Has entrenado para este momento.
Compíte en

ROCKET LEAGUE

Septiembre

26·2026

Universidad Sergio Arboleda
Calle 74 No. 14 -14

¡Preinscríbete aquí!



www.usergioarboleda.edu.co

Bogotá, Colombia · 2026

VIGILADA
MINEDUCACIÓN

PRODUCIDO
POR:





Introducción

Bienvenidos al **GAMER SCHOOL FEST versión 4.0 - 2026**. Un evento organizado y desarrollado para estudiantes de colegios de 10º y 11º. La participación es totalmente gratuita e individual, y se rige estricta y exclusivamente por las cláusulas descritas en este documento.

Este es el reglamento oficial que se aplica a **todos** los equipos, jugadores, entrenadores, representantes de equipo y demás personas que participen en este evento, quienes deberán conocer, aceptar y cumplir las disposiciones establecidas en el presente documento.

La organización se reserva el derecho de realizar los ajustes operativos, logísticos o de programación que resulten necesarios para garantizar el adecuado desarrollo del torneo, siempre que estos no desconozcan las condiciones esenciales de participación establecidas en el presente reglamento.



Tabla de contenido

1. Introducción.....	2
2. Alcance y responsabilidades de la organización:	4
3. Fecha, horario y lugar de realización:	5
4. Participación de ganadores anteriores y restricción de los puestos premiados.	5
5. Elegibilidad de jugadores:.....	5
6. Edad.....	6
7. Cuentas de juego	7
8. Restricciones del Equipo y/o Jugador	7
9. Patrocinadores.....	8
10. Código de conducta	9
11. Trampas y Jugabilidad	9
12. Drogas y Alcohol	9
13. Deportividad	10
14. Formato oficial.....	10
15. Metodología de competencia	11
16. Criterio de desempate	11
17. Periféricos, controles o mandos:	15
18. Inasistencias y desconexiones:.....	15
19. Aparición en medios	16
20. Medidas ante la violación de reglas.....	17
21. Reservación de derechos.....	17
22. Información personal y habeas data.....	17
23. Premiación	18
24. Rol y alcance de la productora.....	19
25. Cómo contactarnos.....	19



Alcance y responsabilidades de la organización:

El presente reglamento establece los términos, condiciones y reglas aplicables al desarrollo del evento **GAMER SCHOOL FEST versión 4.0 - 2026**, organizado por la **Universidad Sergio Arboleda**, en adelante **"la universidad"**, como entidad responsable de la organización del evento.

El torneo tendrá como uno de los videojuegos oficiales de competencia a **Rocket League**. Los materiales, recursos, imágenes, elementos gráficos, nombres, personajes y demás contenidos asociados al videojuego corresponden a sus respectivos titulares de derechos y se encuentran protegidos por las normas aplicables en materia de propiedad intelectual y derechos de autor.

El presente torneo es un evento independiente, organizado por la **Universidad Sergio Arboleda**, producido por **Golem Elements S.A.S.**, y no es un evento oficial, patrocinado, respaldado, administrado ni avalado por **Epic Games, Inc.** ni por **Psyonix LLC**.

La utilización de elementos relacionados con **Rocket League** se realiza exclusivamente en el marco del desarrollo y promoción de esta actividad y de conformidad con las políticas, términos y condiciones aplicables de sus respectivos titulares.

La universidad será la responsable de establecer, definir, aprobar y comunicar las condiciones generales de la competencia, incluyendo, entre otros aspectos, la convocatoria y participación de los jugadores y equipos, las condiciones de inscripción, el sistema de competencia, los premios e incentivos, las decisiones de carácter organizativo y demás aspectos relacionados con la realización del evento.

Las decisiones adoptadas por los **referees** y por el personal autorizado por **la organización** durante el desarrollo de las partidas deberán sujetarse a las reglas establecidas en el presente reglamento y estarán orientadas a garantizar el correcto, ordenado y equitativo desarrollo de la competencia.

El evento podrá contar con la participación de **aliados comerciales, patrocinadores, marcas colaboradoras y/o terceros vinculados a la actividad**, quienes podrán apoyar el desarrollo del evento. La participación de dichos aliados, patrocinadores o marcas colaboradoras no implica que estos asuman la calidad de organizadores del evento ni las responsabilidades propias de **la universidad**, salvo que expresamente se establezca lo contrario.

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.



- **Referee:** Persona designada por la organización para supervisar el desarrollo de las partidas, velar por el cumplimiento del reglamento y tomar las decisiones correspondientes ante cualquier situación que se presente durante el evento.

Fecha, horario y lugar de realización:

El evento **GAMER SCHOOL FEST** se llevará a cabo el día **26 de septiembre de 2026**, en el horario comprendido entre las **8:00am y las 5:00pm**, en la **Universidad Sergio Arboleda** ubicado en la **Calle 74 No. 14 – 14** en la ciudad de Bogotá D.C.

La participación en el torneo será de carácter **presencial**. Los participantes deberán presentarse en el lugar de realización con la anticipación indicada por la organización, de acuerdo con los horarios y condiciones comunicados previamente para el proceso de registro, acreditación y participación en la competencia.

En caso de presentarse circunstancias operativas, técnicas, logísticas o de fuerza mayor que puedan afectar el horario o desarrollo del torneo, la organización podrá realizar los ajustes que resulten necesarios, procurando informar oportunamente a los participantes sobre cualquier modificación.

Participación de ganadores anteriores y restricción de los puestos premiados.

Los participantes que hayan obtenido el primer o segundo puesto, o hayan resultado ganadores en ediciones anteriores de los torneos Gamer School Fest, podrán participar nuevamente en la actividad.

Sin embargo, quienes hayan obtenido el primer o segundo puesto en ediciones anteriores no podrán ser acreedores nuevamente de los premios correspondientes al primer y segundo puesto. En caso de que uno de estos participantes ocupe alguno de estos puestos al finalizar la competencia, el premio correspondiente será otorgado al siguiente participante que cumpla con las condiciones establecidas en el presente reglamento.

Elegibilidad de jugadores:

Un **“Jugador”** es cualquier persona que se registre para participar en el torneo, ya sea de manera individual o como integrante de un equipo, según corresponda a la modalidad de competencia establecida.





Para participar en el evento, **los jugadores** deberán cumplir con los requisitos y condiciones de elegibilidad establecidos en el presente reglamento y en las condiciones de participación definidas por **la organización**.

Para participar, el estudiante deberá **ser estudiante de colegio de 10º y 11º**, residir actualmente en el territorio nacional y realizar su **registro utilizando un correo electrónico**, medio a través del cual se llevará a cabo directamente la comunicación relacionada con el torneo.

Los jugadores que no cumplan con los requisitos de elegibilidad establecidos no podrán participar en la competencia. Cuando el incumplimiento sea identificado durante o después del proceso de inscripción, **la organización**, en ejercicio de sus funciones de administración y operación del evento, podrá negar la participación, retirar al jugador de la competencia o adoptar las medidas de descalificación que correspondan, de conformidad con el presente reglamento.

La organización, según corresponda, podrán solicitar al jugador o al equipo la información, documentación o soportes que resulten razonablemente necesarios para verificar el cumplimiento de los requisitos de elegibilidad.

Los jugadores y equipos estarán obligados a suministrar de manera veraz, completa y oportuna la información requerida y a colaborar con las verificaciones que se realicen para determinar su elegibilidad.

La presentación de información falsa, inexacta, incompleta o que induzca a error, así como la negativa injustificada a suministrar la información requerida para verificar la elegibilidad, podrá dar lugar a la **no admisión, retiro o descalificación del jugador y/o del equipo**, según corresponda y de acuerdo con las disposiciones del presente reglamento.

Edad

Los participantes deberán cumplir con la edad mínima establecida por **la organización** en las condiciones de participación del evento, a la fecha de realización de la competencia.

En caso de participantes menores de edad, será requisito indispensable contar previamente con la autorización y consentimiento firmado por padres o adulto responsable debidamente autorizado, según corresponda.

La organización podrá solicitar y verificar los documentos necesarios para acreditar la edad del participante y, cuando corresponda, la autorización requerida para la participación de menores de edad.

Los participantes que no acrediten el cumplimiento del requisito de edad o que, siendo menores de edad, no presenten la autorización correspondiente dentro de los plazos establecidos, **no podrán participar en la competencia**.



Cuentas de juego

Cada Jugador deberá utilizar la cuenta de juego que haya registrado y vinculado al evento para participar en la competencia, cuando así sea requerido de acuerdo con la modalidad y las condiciones establecidas.

El Jugador será responsable de que la cuenta utilizada corresponda a la información registrada para el evento y de contar con las credenciales y condiciones necesarias para participar en la plataforma en la que se desarrolle la competencia.

Las partidas deberán realizarse exclusivamente bajo las condiciones técnicas, configuraciones, modalidades y parámetros establecidos para el evento. **Los jugadores y equipos** no podrán modificar, configurar o alterar las partidas de manera unilateral o diferente a las condiciones establecidas en el presente reglamento o a las instrucciones impartidas por **la organización**, a través del personal encargado de la operación y desarrollo de la competencia.

El participante deberá ingresar en el formulario de inscripción el **Nickname** exacto, incluyendo los caracteres especiales, y el ID numérico (UID) correspondiente a la cuenta con la que competirá.



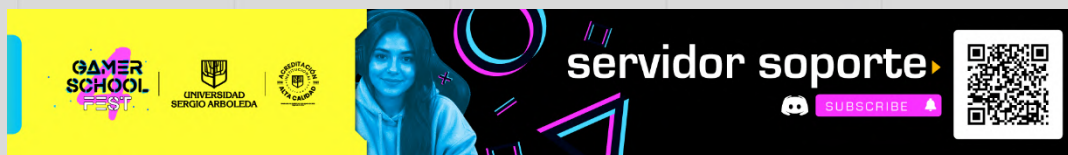
Restricciones del Equipo y/o Jugador

Nombres de equipo, escuadra, team 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. En caso de realizarse un cambio sin autorización, este será considerado una conducta anti reglamentaria y será motivo de descalificación del evento. Sin excepción.



Patrocinadores

- o Con el propósito de preservar la **integridad, seguridad, reputación y carácter competitivo del evento**, no podrán participar como patrocinadores, aliados comerciales o expositores aquellas marcas, empresas, productos, servicios o contenidos que se encuentren dentro de las siguientes categorías:
- o **Alcohol, tabaco, nicotina y armas de fuego**, así como productos o servicios directamente relacionados con estas categorías.
- o **Drogas o sustancias ilícitas**, así como negocios, productos o servicios destinados a su promoción, comercialización o distribución.
- o **Apuestas y juegos de azar ilegales** o que operen sin las autorizaciones correspondientes.
- o **Productos o servicios de contenido sexual para adultos**.
- o **Productos, servicios, plataformas o medios de pago no oficiales** que utilicen, reproduzcan o comercialicen elementos de marcas, videojuegos, plataformas o propiedades intelectuales sin la debida autorización.
- o **Marcas, plataformas o servicios relacionados con videojuegos** que utilicen nombres, logotipos, personajes, imágenes, propiedad intelectual o elementos distintivos de terceros sin autorización, incluyendo, entre otros, fabricantes y plataformas como Nintendo, PlayStation, Xbox, PC y sus respectivas marcas.
- o **Farmacias o establecimientos de comercialización de medicamentos en línea** que no cuenten con las autorizaciones legales correspondientes.
- o **Contenido de carácter religioso o proselitista** cuando pueda generar confrontación, discriminación o conflicto entre participantes.
- o **Campañas, movimientos o contenidos de carácter político o partidista**.
- o **Contenido sexual explícito**, desnudez, lenguaje gravemente ofensivo o material que promueva o represente discriminación por razón de raza, nacionalidad, género, orientación sexual, condición social, discapacidad u otras condiciones protegidas por la legislación aplicable.
- o **Contenido que promueva el odio, la violencia, el maltrato animal, la crueldad o cualquier forma de abuso**.



- o Contenido difamatorio, engañoso o destinado a afectar injustificadamente la reputación de personas, equipos, organizaciones, marcas o terceros.
- o Cualquier forma de discurso de odio, discriminación, acoso o incitación a la violencia.
- o Cualquier producto, servicio, actividad o contenido que implique o promueva actividades contrarias a la legislación vigente.

La organización podrá **rechazar, suspender o retirar la participación de un patrocinador, aliado comercial o expositor** cuando determine que su actividad, comunicación, campaña o contenido puede entrar en conflicto con estas disposiciones o afectar la integridad, seguridad, reputación o experiencia de los participantes y asistentes.

Asimismo, cualquier uso de **marcas, logotipos, personajes, videojuegos, plataformas, material audiovisual o propiedad intelectual de terceros** deberá contar con las autorizaciones y licencias correspondientes cuando sean exigibles.

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.

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 o beneficios obtenidos.

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.



Deportividad

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

- o Discurso de odio o comportamiento discriminatorio.
- o Comportamiento violento o agresión física.
- o Palabras, frases o gestos racistas o sexistas.
- o Cualquier palabra o frase que suene o se asemeje a los términos anteriores.
- o Cualquier otro tipo de conducta que se considere inapropiada por los Organizadores.
- o Perdida o victoria por W: Cada equipo, escuadra, team o pro player tendrá un **plazo máximo de 10 minutos** para presentarse en la sala del enfrentamiento después del primer llamado, si estos no se presentan, se dará la victoria al equipo o pro player presente y el equipo o pro player que infrinja por incomparecencia perderá dicha partida.
- o El nombre de **cuenta Battlefy** y el formulario de inscripción tiene que coincidir con el ID dentro del juego. Revisar TYC.
- o 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, acciones que presenten un riesgo interno o externo que afecte la partida, ronda, fase o incluso el torneo.
- c. Uso de hacks o ventajas en el juego. (Macros, manipulación de software, aprovechamiento de bugs o similares)
- d. **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.
- e. **Lenguaje ofensivo.** TYC
- f. **Suplantación de identidad**, competidores dentro del evento que jueguen con cuentas de terceros, doble inscripción, terceros que jueguen por o suplanten competidores inscritos o similares.

Formato oficial.

Rocket League es un videojuego multijugador de competencia deportiva en el que los participantes disputan partidos de fútbol utilizando vehículos propulsados. Dependiendo la modalidad, cada participante compite y deberá marcar goles en la portería del oponente dentro del tiempo establecido. La competencia combina conducción, control del balón, precisión y estrategia, y se desarrolla mediante partidas con reglas y condiciones de juego previamente establecidas.



A partir de esta dinámica, la competencia se estructura mediante un sistema de partidas y clasificación que permitirá medir el desempeño de cada participante.

Metodología de competencia

La competencia de *Rocket League* se disputará en modalidad **1VS1**. En la primera fase, los participantes serán distribuidos en **grupos de 6 jugadores**, bajo el sistema de todos contra todos, por lo que cada participante disputará **5 partidos** dentro de su grupo. Al finalizar esta fase, los **2 jugadores con mejor clasificación de cada grupo** avanzarán a la etapa de eliminación directa.

A partir de esta etapa, los enfrentamientos se disputarán mediante **series de ida y vuelta**. Los cruces serán determinados mediante **sorteo de semillas antes de cada fase**, tomando como referencia la posición obtenida en la fase anterior. Este sistema busca mantener una dinámica de competencia progresiva y transparente, en la que los emparejamientos de cada nueva fase sean definidos una vez conocidos todos los clasificados de la ronda anterior, siguiendo una estructura de sorteo por fases similar a la utilizada actualmente en las competiciones de clubes europeos e internacionales.

Cada serie estará conformada por un partido de ida y un partido de vuelta. El ganador será quien obtenga el **mayor número de goles acumulados en ambos partidos**. En caso de igualdad en el marcador global, el resultado se definirá mediante **gol de oro durante el partido de vuelta**, siendo ganador el jugador que consiga marcar primero.

Criterio de desempate

Criterios de desempate — Fase de grupos

Cada partido de la fase de grupos otorgará **3 puntos por victoria, 1 punto por empate y 0 puntos por derrota**.

Cuando dos o más participantes finalicen con la misma cantidad de puntos, la clasificación se determinará aplicando los siguientes criterios, **en el orden indicado**:

1. **Diferencia de goles:** resultado de restar los goles en contra a los goles a favor.
2. **Goles a favor:** mayor cantidad de goles marcados durante la fase de grupos.
3. **Victorias:** mayor cantidad de partidos ganados.
4. **Resultado del enfrentamiento directo:** cuando el empate corresponda únicamente a dos participantes, se tendrá en cuenta el resultado obtenido entre ellos.
5. **Goles en contra:** menor cantidad de goles recibidos durante la fase de grupos.
6. **Partido de desempate:** si los criterios anteriores no permiten determinar la posición que afecta la clasificación, se disputará un partido adicional entre los participantes involucrados.



En caso de empate entre **tres o más participantes**, los criterios de diferencia de goles, goles a favor y victorias se calcularán sobre el total de partidos disputados durante la fase de grupos. El enfrentamiento directo solo será utilizado cuando el empate quede reducido a **dos participantes**.

Si después de aplicar todos los criterios persiste un empate que afecte directamente una posición de clasificación, la organización programará un **partido único de desempate** entre los jugadores involucrados. El ganador será determinado por el resultado del partido y, en caso de empate, mediante **gol de oro**.

Partidos no disputados — Victoria por W

Cuando un participante no se presente dentro del tiempo establecido por la organización o no pueda disputar el encuentro por una causa atribuible a su responsabilidad, el partido podrá ser declarado como **victoria por W (walkover)** para el participante presente, de acuerdo con las condiciones establecidas en el reglamento general.

La victoria por W otorgará los puntos correspondientes a una victoria y será registrada oficialmente en la tabla de posiciones. **El W no constituye un criterio adicional de desempate ni otorga ventaja sobre una victoria obtenida en juego.**

El resultado y registro estadístico de una victoria por W serán determinados por la organización y comunicados a los participantes cuando corresponda.

Ajustes de brackets

Cuando la cantidad total de participantes presentados no permita completar de manera exacta la estructura prevista para una fase, la organización podrá realizar los **ajustes necesarios en los brackets** para garantizar el correcto desarrollo de la competencia.

Cualquier modificación será **informada previamente a todos los participantes** antes del inicio de la fase correspondiente. Los ajustes podrán incluir la distribución de participantes, asignación de cruces, número de clasificados o incorporación de enfrentamientos adicionales, procurando mantener la estructura competitiva y los principios de igualdad de condiciones establecidos en este reglamento.

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



Configuración de las partidas:

1. Rocket League 1VS1 PC: (Se jugará todo el torneo en **Partidas Personalizadas**)



2. Rocket League 1VS1 PC: (Modo Exhibición)





3. Rocket League 1VS1 PC: (Partido Local, Primera Ronda Stadio DFH (Nevado))



4. Rocket League 1VS1 PC: (Se jugará según decisión de la organización en modo Roneo Relámpago de un único partido o ida y vuelta, la organización se reserva el derecho a elegir el modo del desarrollo del evento.)





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.

Inasistencias y desconexiones:

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

- **Inasistencias:** Una vez concluido el lapso para acomodarse en la estación de juego, los players 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 y/o tiempos de la competencia.
- **Desconexiones:** En caso de presentarse una desconexión individual, parcial, grupal o general durante una partida, la organización realizará la correspondiente verificación técnica del incidente, utilizando los registros disponibles, evidencias audiovisuales, información de la plataforma y demás elementos que permitan determinar el origen y las circunstancias de la desconexión.

Cuando existan indicios de una desconexión intencional por parte del jugador o equipo, la organización podrá revisar las evidencias disponibles y, una vez verificada la conducta, aplicar las sanciones contempladas en el presente reglamento, incluyendo el retiro de la competencia cuando corresponda.

La resolución de cada incidente será determinada por **la organización** con base en la naturaleza y alcance de la desconexión, procurando preservar en todo momento la integridad competitiva, la igualdad de condiciones y la continuidad del torneo. Para ello, podrán considerarse factores externos



tecnológica, plataformas, equipos, consolas o cualquier otra circunstancia de fuerza mayor o caso fortuito que se encuentre fuera del control razonable de la organización, aliados y/o proveedores involucrados.

Cuando las circunstancias lo requieran, la **organización** podrá pausar, repetir, reprogramar, anular o determinar la continuidad de una partida, según la evidencia técnica disponible y las condiciones particulares del incidente. Las decisiones adoptadas bajo este procedimiento tendrán carácter oficial para efectos de la competencia.

Aparición en medios

o Transmisión de partidas:

La organización se reserva el derecho de **transmitir, retransmitir, grabar y/o difundir** las partidas y demás momentos de la competencia, de acuerdo con las necesidades de producción, realización y cobertura del evento.

La participación en el torneo implica la aceptación de la transmisión y registro audiovisual de las partidas por parte de los jugadores, equipos y demás participantes. Cuando una transmisión, entrevista, registro o actividad de producción sea requerida por la organización dentro del desarrollo normal del evento, los **players, coaches, representantes y escuadras en general deberán colaborar de manera profesional y atender las directrices establecidas por la organización.**

Esta colaboración comprende, entre otros aspectos, la atención de instrucciones operativas, procesos de verificación, pausas, revisiones técnicas, entrevistas, registros audiovisuales y demás procedimientos necesarios para garantizar el correcto desarrollo del torneo. La negativa injustificada a colaborar con estas disposiciones, así como cualquier conducta que interfiera deliberadamente con la operación, producción o integridad de la competencia, podrá ser considerada una infracción al reglamento y dar lugar a las sanciones correspondientes, incluida la penalización o descalificación cuando la gravedad del caso lo amerite.

o Aparición en medios:

Durante la competencia, los equipos y/o jugadores podrán ser seleccionados para participar en **sesiones fotográficas, entrevistas, transmisiones (*streams*), contenido digital y demás actividades de comunicación y difusión** relacionadas con el evento.

En determinados momentos, la **organización** podrá solicitar a los equipos la designación de al menos un jugador disponible para participar en entrevistas o actividades de contenido antes, durante o después de las partidas. Los participantes deberán atender estas solicitudes de manera profesional, respetando los tiempos y directrices definidos por la organización.

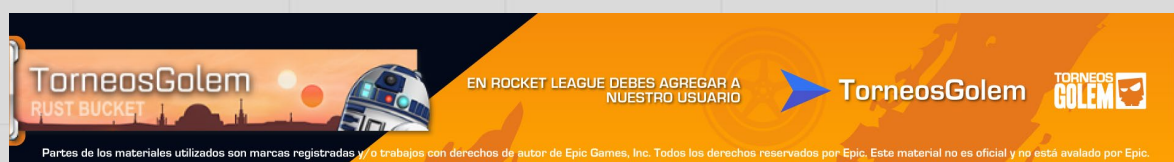
Durante el desarrollo del evento podrán realizarse fotografías, videos y demás registros audiovisuales relacionados con la competencia, incluyendo las instalaciones, equipos participantes, jugadores, staff y espectadores, con fines de **documentación, cobertura, comunicación y promoción del evento** a través de los medios y canales oficiales de la organización.

Los jugadores y/o equipos que obtengan el **tercer, segundo y primer lugar** deberán participar en la fotografía oficial de premiación. Dicho material podrá ser utilizado, publicado y compartido por la



organización en sus medios, redes sociales, plataformas digitales y demás canales oficiales de comunicación relacionados con el evento.

La participación competitiva implica también el compromiso de mantener una actitud profesional, colaborativa y respetuosa frente a las directrices de la organización y los procedimientos necesarios para resolver cualquier situación que se presente durante el evento.



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.

Reservación de derechos.

Los organizadores se reservan el derecho de cancelar, suspender, reprogramar o modificar total o parcialmente la competencia cuando se presenten circunstancias que puedan afectar su normal desarrollo, la integridad y seguridad de los jugadores, equipos, espectadores o personal, o la transparencia y correcto funcionamiento del evento.

Lo anterior incluye, entre otros, situaciones de fraude, fallas técnicas, errores humanos, fallas de infraestructura o servicios, sismos, incendios, inundaciones, emergencias ambientales, condiciones climáticas adversas, situaciones de orden público, disposiciones de las autoridades competentes y cualquier otro hecho de fuerza mayor, caso fortuito o factor externo que se encuentre fuera del control razonable de los organizadores.

En cualquiera de estos casos, los organizadores podrán adoptar las medidas que consideren necesarias para garantizar la seguridad de las personas y preservar la integridad de la Competencia, incluyendo su suspensión temporal, reprogramación, cambio de instalaciones o cancelación, sin que ello implique responsabilidad para los organizadores cuando la situación sea ajena a su control.

Información personal y habeas data



inequívoca del titular para la recolección y tratamiento de sus datos personales, de conformidad con la **Ley 1581 de 2012**, sus normas reglamentarias y la Política de Tratamiento de Datos Personales aplicable al evento.

Los datos suministrados podrán ser tratados por el **organizador y/o responsable del evento**, directamente o a través de terceros autorizados, para las finalidades relacionadas con la gestión, administración, operación, acreditación, comunicación, desarrollo y cobertura de la competencia, incluyendo los procesos propios de registro de jugadores, equipos, *coaches*, representantes y demás participantes.

Asimismo, la información podrá ser utilizada para las actividades de comunicación y operación propias del torneo, tales como confirmaciones de inscripción, programación de partidas, resultados, clasificaciones, publicaciones oficiales, transmisiones, contenido audiovisual y demás acciones necesarias para el correcto desarrollo de la competencia, de acuerdo con las finalidades informadas en la respectiva Política de Tratamiento de Datos Personales.

De igual manera, mediante su participación en la competencia, el participante autoriza a **LA UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA**, dentro del marco de las actividades propias del evento, a realizar la transmisión en vivo de sus partidas y a utilizar y publicar su Nickname, UID, imagen, voz y clips o fragmentos de sus partidas en redes sociales, piezas publicitarias, transmisiones y demás plataformas digitales oficiales de la marca, sin que ello genere contraprestación económica a su favor.

El titular podrá ejercer sus derechos de **conocer, actualizar, rectificar, solicitar la supresión de sus datos, revocar la autorización cuando legalmente proceda y presentar las demás solicitudes previstas en la normativa aplicable**, a través de los canales establecidos por el responsable del tratamiento.

Para conocer las condiciones específicas de recolección, tratamiento, almacenamiento, circulación, conservación y protección de los datos personales, así como los procedimientos para ejercer los derechos del titular, el participante deberá consultar la **Política de Privacidad y Tratamiento de Datos Personales publicada en el sitio web oficial de la marca, organización o entidad responsable del evento**.

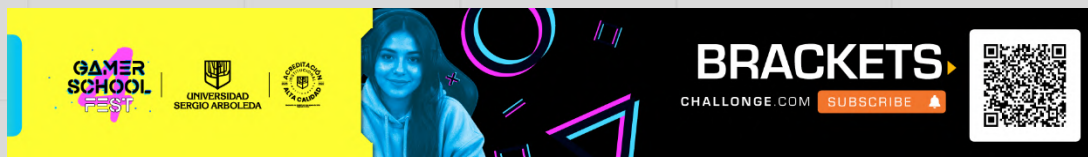
La participación en la competencia estará sujeta a las condiciones de tratamiento de datos informadas por el responsable del evento y a las autorizaciones que resulten necesarias para su adecuada operación.

Premiación

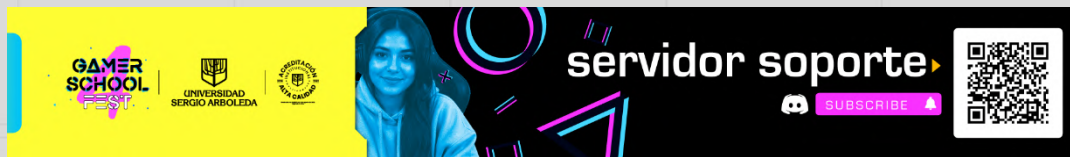
La premiación publicada en el formulario de inscripción, redes sociales y medios oficiales de comunicación del evento será entregada directamente por **la Universidad Sergio Arboleda**, de acuerdo con las condiciones, términos, fechas, modalidad y demás disposiciones que sean definidas y comunicadas por **la universidad** para el desarrollo de la actividad.



Si, por cualquier motivo, la actividad “GAMER SCHOOL FEST” no pudiera llevarse a cabo conforme a lo planeado, o se presentaran circunstancias que pudieran afectar la administración, operación, seguridad, transparencia o integridad de la competencia, **la organización**, en ejercicio de sus funciones de organizadores, producción y operación, podrá modificar, suspender o finalizar la actividad, adoptando las medidas que resulten necesarias para garantizar el adecuado desarrollo de la competencia y el cumplimiento del presente reglamento.



Los Participantes y Ganadores serán responsables del uso que hagan de los Premios y deberán atender las condiciones, instrucciones y recomendaciones establecidas para su utilización. **La organización** no será responsable por daños, pérdidas o perjuicios ocasionados por hechos ajenos a sus respectivas responsabilidades, ni por aquellos derivados del uso inadecuado, negligente o no autorizado de los Premios por parte de los Ganadores o terceros.



Rol y alcance de la productora

Golem Elements S.A.S. es una agencia especializada en servicios BTL y producción de eventos, que participa en calidad de proveedor encargado de la producción, ejecución, operación logística y soporte del evento, de acuerdo con el alcance y las obligaciones contratadas con **LA UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA**.

En consecuencia, la productora no actúa como titular, propietario ni responsable institucional de la competencia, de los premios o incentivos ofrecidos, ni de aquellas decisiones que correspondan exclusivamente a **la universidad** en su calidad de entidad organizadora. La participación de la productora se limita a las actividades de producción, administración, operación y soporte necesarias para la adecuada ejecución del torneo.

Cómo contactarnos

Si tiene alguna inquietud, comentario, solicitud o consulta relacionada con el presente reglamento, sus condiciones, restricciones o con el tratamiento de la información personal, podrá dirigirse a través de los **canales oficiales de contacto** dispuestos por el **organizador del evento**.



Para solicitudes relacionadas con datos personales, privacidad o ejercicio de los derechos del titular, deberá utilizar los canales indicados en la **Política de Privacidad y Tratamiento de Datos Personales** publicada en el sitio web oficial de la marca, organización o entidad responsable del evento.

La organización procurará brindar atención a las solicitudes recibidas a través de los canales oficiales, de acuerdo con los procedimientos y tiempos establecidos en la normativa aplicable.

Battle Royale | 1V51 | Party Royale

FG | RL | Individual