



BASES

“COMPETENCIA KPOP ATAGAMERS 2019”

El presente reglamento busca propiciar un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad a continuación. ATAGAMERS 2019, en adelante el “ORGANIZADOR”, hace entrega del siguiente reglamento el cual ha sido diseñado con el fin de informar a sus participantes sobre las bases, reglamentos y restricciones de la “Competencia K-Pop ATAGAMERS 2019”, en adelante “COMPETENCIA” a realizarse durante “ATAGAMERS 2019”, en adelante “EVENTO”. Este reglamento y cualquiera de sus actualizaciones podrán ser descargadas a través del sitio www.atagamers.cl

ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES

- 1.1. COMPETENCIA lleva por nombre comercial “Competencia K-Pop ATAGAMERS 2019”
- 1.2. Todas las etapas de COMPETENCIA se desarrollarán bajo el marco de EVENTO, el cual es un evento de videojuegos que se desarrollará los días 2 y 3 noviembre, en LICEO JOSÉ ANTONIO CARVAJAL CIUDAD COPIAPÓ. Ante cualquier modificación o traslado de evento se informará por medio de nuestras redes sociales.
- 1.3. ORGANIZADOR y cualquiera de las marcas asociadas a la competencia dejan claramente expresado que no proveerán de ningún tipo de traslado ni alojamiento ni alimentación para los participantes clasificados a COMPETENCIA durante su etapa de la actividad.

ARTÍCULO 2: INSCRIPCIONES

- 2.1. Las inscripciones se realizará por medio de formulario indicado en el siguiente enlace: <https://forms.gle/gdVeyD8Q5UdaJFzv9>
- 2.2. Todo participante debe disponer de su entrada para ambos días del evento como requisito de participación en la competencia KPOP ATAGAMERS 2019 en apoyo de esta área.



ARTÍCULO 3: Presentación

- 3.1. La presentación de cada grupo será indicado en la programación donde se informará en nuestras redes sociales días antes del evento, para mayor coordinación, quienes no se presenten o tenga retraso en el horario quedaran descalificados.
- 3.2. La programación de las presentaciones será facilitada por ORGANIZADOR, por orden de inscripción.
- 3.3. Los grupos participantes deben incluir vestuario y material audiovisual obligatorio.
- 3.4. La competición se dará inicio 1 hora después del ingreso al recinto, una vez presentados los grupos, el día del evento indicaremos cuantos grupos clasificaran para la etapa final, debido a que no tenemos cantidad de equipos inscritos a la fecha.

ARTÍCULO 4: ETAPA FINAL

- 4.1. Las FINALES de COMPETENCIA se disputará el domingo 3 de Noviembre durante el desarrollo de EVENTO con la presentación de los equipos elegidos por el jurado designado.
- 4.2. Para los finalistas, cada grupo deberá presentar un show completamente distinto.

ARTÍCULO 5: REGLAS DE COMPETENCIA

BASES Y REGLAMENTO COMPETENCIA K-POP ATAGAMERS 2019

- 5.1 El número de integrantes totales no supere las 7 personas.
- 5.2 Para cada instancia de competencia deberá presentarse el grupo completo. En caso de que algún integrante no pueda asistir, se aceptará no más de una falta.



5.3 El uso de material audiovisual es obligatorio. Este debe cumplir con las siguientes especificaciones: el video debe ser formato MP4 y el audio formato MP3. No se aceptará logos de patrocinadores, videos de grupos musicales, imágenes fijas o cualquier otro formato estático, el video debe tener movimiento.

Video de referencia: <https://www.youtube.com/watch?v=jUopJPzXzG4>

El material audiovisual debe ir con el nombre del grupo y deberá ser enviado por formulario de inscripción, en caso de problema al correo atagamershow@gmail.com, fecha límite envío de inscripción de grupos 15 octubre 2019. Cada grupo deberá llevar un pendrive con el archivo a cada instancia como respaldo.

5.4 Las fechas y horarios de cada etapa deberán ser respetados a cabalidad por parte de los grupos sin atrasos. En caso de no ser cumplidas, se realizará la descalificación total del grupo sin derecho a reclamos.

5.5 Los horarios de presentación pueden sufrir variaciones por parte de la organización, los cuales serán avisados a cada grupo, los cuales deberán adaptarse al proceso.

5.6 El jurado especializado será el responsable de delimitar quiénes serán los clasificados y ganadores, cuya decisión será inapelable.

ARTÍCULO 6:

PREMIOS

Los premios a otorgar son los siguientes:

1º Lugar: Título Ganador KPOP ATAGAMERS 2019 y \$100.000 CLP

2º Lugar: Distinción Participación

3º Lugar: Distinción Participación



ARTÍCULO 7: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

7.1. Tanto los ganadores como cada uno de los participantes a esta competencia, autorizan en forma irrevocable a Raptors Prode SPA Producciones a difundir sus nombres, voces, imágenes, fotografías, reproducciones, grabaciones en los medios de prensa, oral y gráfica y/o en cualquier otro medio de comunicación (televisión, internet u otras formas que se dispongan). Atagame's tendrá derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces. Nada de ello generará a favor de los participantes y/o ganadores derecho a compensación y/o retribución alguna.

ARTÍCULO 8: ACEPTACIÓN DE LAS BASES

8.1. El espíritu de este reglamento es el de facilitar el normal desarrollo de COMPETENCIA, tratando de evitar todo tipo de anomalías que afecten su desarrollo. Es por ello que, la participación en esta actividad implica total aceptación de las presentes reglas, las cuales estarán disponibles para ser descargadas a través del sitio web www.atagame's.cl. Por esta razón, el reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia.

8.2. ORGANIZADOR se reserva el derecho de modificar en todo o partes el reglamento y el desarrollo de COMPETENCIA siempre que lo entienda necesario para el desarrollo de este mismo. Del mismo modo, se establece que las comunicaciones recibidas por la organización formarán parte de este reglamento.

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

8.4. La misma aceptación a las presentes reglas implica la obligación de los participantes de colaborar con los elementos de marketing y publicidad requeridos por la organización.



ARTÍCULO 9: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR

9.1. La competencia ha sido desarrollado y planificado por Raptor Prode y Atagamers, únicos responsables del desarrollo de todo el proceso definido en las bases y en el reglamento.