

**TERMINOS Y CONDICIONES
Y BASES REGLAMENTARIAS DE TORNEO MOBIL ESPORTS
COPEC GT7 2024**

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES	2
ARTÍCULO 2: ACERCA DEL JUEGO	4
ARTÍCULO 3: FORMATO DE CAMPEONATO	4
ARTÍCULO 4: DISPOSICIONES GENERALES	7
ARTÍCULO 5: ORGANIZACIÓN DE LAS SALAS	8
ARTÍCULO 6: LINEAMIENTOS DEPORTIVOS	8
ARTÍCULO 7: RECLAMOS Y DENUNCIAS DEPORTIVAS	10
ARTÍCULO 8: LINEAMIENTOS DE DISEÑO	10
ARTÍCULO 9: PREMIOS	11
ARTÍCULO 10 : ACEPTACIÓN DE LAS BASES REGLAMENTARIAS	11
ARTÍCULO 11 : PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES	12
ARTÍCULO 12: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR	14
ARTÍCULO 13: MODIFICACIÓN BASES	1 4

INTRODUCCIÓN

El presente reglamento busca propiciar un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad a continuación. La productora SCYLLA INC SpA, sociedad por acciones del giro programación y transmisiones de televisión, Rol Único Tributario número 77.252.483-8, en adelante e indistintamente “SCYLLA” o el “ORGANIZADOR”, hace entrega del siguiente reglamento el cual ha sido diseñado con el fin de informar a sus participantes sobre los términos y condiciones de participación junto a las bases del “Torneo Mobil™ Esports

Copec GT7 2024” en adelante e indistintamente la “COMPETENCIA”. Este reglamento y cualquiera de sus actualizaciones podrán ser descargadas a través del sitio www.mobilesports.cl. Esta competencia estará siendo “COORDINADA” por la comunidad GT Chile y DISTRITO DIGITAL bajo supervisión general de SCYLLA.

ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES

1.1. La COMPETENCIA lleva por nombre Torneo Mobil™ Esports Copec GT7 2024 y será realizada de forma digital a excepción de la fase “Gran Final” que será presencial, salvo que por fuerza mayor sea impedido de realizarse de dicha manera, en ese caso se realizará de manera online o, en su defecto, se re agendará la fecha de la misma presencialmente, lo cual deberá ser informado oportunamente a los participantes

1.2. La COMPETENCIA se realizará en fases eliminatorias, estas son: “Fase Pre Clasificación”, “Fase Preliminar”, “Octavos de final”, “Cuartos de final”, “Semi-Final”, “Gran Final”. Las fechas correspondientes se indican a continuación:

Fechas pre clasificatorias: 7 de junio a 19 de junio

Clasificatorias: 20 de junio a 1 de julio de 2024

Octavos: 2 de julio al 5 de julio de 2024

Cuartos: 7 de julio al 10 de julio de 2024

Semis: 12 y 13 de julio de 2024

Gran Final: 17 y 18 de julio de 2024 (Grabación) - 21 de julio de 2024 (Emisión)

1.2.1. Cada fase contará con salas de 14 pilotos máximo cada una y cada una de estas tendrá plazas para clasificar a la siguiente ronda.

1.2.2. Fase Pre clasificatoria: Los pilotos inscritos serán agrupados en salas de 14 participantes como máximo ordenados por orden de inscripción, estas salas serán coordinadas vía el canal de discord oficial del torneo.

1.2.3. Fase Preliminar: Será en formato Time Attack¹, con 12 salas de 14 pilotos donde los mejores 112 tiempos tendrán pase a la fase de octavos de final.

1.2.4. Octavos de final: Será de 8 salas de 14 pilotos donde los mejores 7 pilotos de cada sala tendrán pase a la fase de cuartos de final.

1.2.5. Cuartos de final: Será de 4 salas de 14 pilotos donde los mejores 7 pilotos de cada sala tendrán pase a la semifinal.

1.2.6. Semifinal: Será de 2 salas de 14 pilotos donde los mejores 5 pilotos de cada sala tendrán pase a la final.

1.2.7. Gran final: Será de 1 sala de 10 pilotos donde ganan los mejores 3 pilotos según sus tiempos y posiciones en que lleguen a la meta.

1.3. Todos los pilotos inscritos deben tener agregados como “amigos” en Playstation Network a las siguientes cuentas: DieGodlikeR y Nicodelacalle. Coordinadores del EVENTO.

1.3.1. En caso de que exista un HOST de sala distinto para alguna de las carreras, se avisará a través de los canales oficiales de comunicación, que en esta oportunidad será Discord.

1.4. En el eventual caso de que algún piloto clasificado a una fase posterior a la “Clasificatoria” no pueda competir, su cupo será utilizado por el siguiente piloto en lista. Como ejemplo práctico, si la sala da cupo a los mejores 7 pilotos y uno de ellos no puede seguir compitiendo, su cupo se le asignará al 8vo lugar y así sucesivamente.

1.5. La GRAN FINAL, se llevará a cabo de manera PRESENCIAL en la ciudad de Santiago de Chile. Los detalles del evento serán comunicados a los pilotos que clasifiquen a esta ronda. La asistencia a esta ronda será de carácter OBLIGATORIO.

1.5.1. Para el evento PRESENCIAL, si un piloto no puede viajar al lugar del evento el día acordado en la ciudad de Santiago, se recurrirá al siguiente piloto en lista que si pueda realizar el viaje. Se hará la consulta pertinente por escrito a cada piloto clasificado a la final al menos 48 horas antes de la misma y la prioridad de cada piloto suplente será basada en su posición de carrera en la fase Cuartos de Final. Es obligatoria la presencia física en tiempo y forma del piloto clasificado al evento final -detalles que se darán a conocer por mail a cada uno

¹ Time Attack es un modo de competencia del juego Gran Turismo 7, donde los participantes tienen 20 minutos para realizar varias vueltas a la pista de carreras, buscando lograr su mejor tiempo.

de los clasificados inmediatamente finalizada la fase “Cuartos de final”- no siendo responsabilidad del ORGANIZADOR el traslado a Santiago para dicha participación. El piloto que no pudiera estar presencialmente en la final de Santiago quedará automáticamente descalificado para poder participar en la misma sin posibilidad de reclamo alguno.

1.5.2. A los clasificados al evento PRESENCIAL se les enviarán por escrito todos los detalles del evento una vez clasifiquen a esta instancia.

1.6. Si el piloto es extranjero, pero reside en el territorio nacional, también está permitida su participación, debiendo acreditar su residencia.

1.7. No está permitida la participación de pilotos chilenos o extranjeros que residan en el extranjero. En el caso de que se burle de alguna forma los controles y se llegase a acceder a las carreras y obtuvieron o no algún premio serán automáticamente eliminados sin derecho reclamo alguno.

1.8. La COMPETENCIA tendrá un total de cuatro transmisiones previas al evento PRESENCIAL. Los competidores serán informados a través de Discord donde se les comunicará que su carrera será transmitida a través del canal de Twitch de Mobil™ Chile, www.twitch.tv/MobilEsportsChile.

1.8.1. Los competidores que participarán en las transmisiones deberán subir una fotografía del automóvil que utilizarán en la COMPETENCIA. Este deberá ser compartido a través del link de Drive que se les enviará a través de los canales oficiales que se utilizarán durante la COMPETENCIA.

1.8.2 Los competidores que quieran transmitir sus carreras por algún medio de streaming deberán ser autorizadas por los organizadores.

ARTÍCULO 2: ACERCA DEL JUEGO

2.1. Versión del juego: Gran Turismo 7.

2.2. Plataforma: PlayStation 4 / PlayStation 5

2.3. Modo: Carreras de simulación.

2.4. Vehículo a utilizar: Toyota GR Supra Race Car '19 Gr.4 (El vehículo puede cambiar en la GRAN FINAL, en caso de cambio se avisará oportunamente y por escrito.)

2.5. Prestaciones del vehículo: Definidas por el BdR: 348HP / 1380KG

2.6. Configuración del vehículo: Modificaciones PROHIBIDAS.

2.7. Tipo de neumáticos: Carrera Duros.

2.8. Ayudas permitidas: Solo ABS, línea de conducción y Control de tracción.

2.9. Factor de desgastes: Neumático x10 / Combustible x6

ARTÍCULO 3: FORMATO DE CAMPEONATO

3.1. Las inscripciones para la fase preliminar son libres y gratuitas a través del formulario disponible en el sitio web www.mobilesports.cl para mayores de 13 años que cuenten con la debida autorización de su tutor legal .

3.1.1. En caso de que un menor de edad se clasifique a la FINAL, este deberá presentar un permiso firmado por sus tutores legales donde autorice la participación del menor en el evento.

3.2 Todo jugador deberá completar los campos obligatorios del formulario de inscripción para registrarse debidamente.

3.3. Los campos obligatorios para la inscripción son los siguientes:

Nombre y Apellidos:

RUT:

Fecha de nacimiento:

Mail:

Teléfono celular:

ID PlayStation Network:

Aceptación de los términos y condiciones, y bases reglamentarias

Aceptación política de privacidad

El participante es responsable de la información ingresada en la inscripción, así como de su completitud, veracidad y exactitud.

3.4. Una vez iniciado el período de inscripciones, se agrupará a los jugadores registrados en salas de máximo 14 pilotos.

3.5. Los pilotos tendrán que pasar por una fase pre-clasificatoria, en donde los inscritos serán separados en la cantidad de salas que sean necesarias y tendrán 10 minutos para marcar una vuelta rápida. Tanto los grupos como el día y hora de la preclasificación serán coordinados por Discord. Los mejores 168 tiempos clasificarán a la primera fase del torneo.

3.6. Los 168 mejores pilotos serán divididos en 12 salas de 14 competidores cada una, esta primera fase también será en formato “time attack” en el que los pilotos tendrán 15 minutos para marcar su mejor vuelta y los mejores 112 tiempos podrán avanzar a la fase de octavos de final.

3.7. La siguiente fase, octavos de final, contará con 8 salas de 14 pilotos. Esta etapa también será en formato “time attack” en el que los pilotos tendrán 20 minutos para marcar su mejor vuelta y los mejores 56 tiempos avanzan a la fase de Cuartos de Final.

3.8. La fase de cuartos de final contará con 4 salas/carreras de 14 pilotos y cada una de estas dará cupos para avanzar a la semifinal, a partir de esta fase se les solicitará a los pilotos clasificados aportar una fotografía a la ORGANIZACIÓN para tener registro previo de los finalistas y generar elementos para las transmisiones y/o la gran final, debiendo el participante suscribir su consentimiento por escrito. Dicho documento permitirá. Además del uso de su imagen para efectos del desarrollo del torneo, que se realice el tratamiento de datos respecto de ella para las finalidades de la COMPETENCIA.

3.8.1. La fotografía debe ser de medio cuerpo tomada en un perfil $\frac{3}{4}$ y mirando hacia la cámara.

3.8.2. El fondo de la fotografía debe ser blanco y también debe ser tomada con una buena iluminación.

3.8.3. La indumentaria con la que deben tomar su fotografía es una polera negra.

3.8.4. La fotografía debe ser enviada con una buena resolución y en formato .zip (comprimido) al siguiente correo: torneomobilt@gmail.com

3.8.5. El nombre del archivo debe seguir el siguiente formato: “Torneo Mobil + ID PSN + Nombre del piloto”

3.9. La fase final será presencial y contará con 1 carrera cuyas definiciones de formato serán informadas por escrito una vez finalizada la fase de “Cuartos de final”.

3.9.1. Las fases presenciales contarán con la presencia del TEAM MOBIL. por lo que ellos tendrán cupos asegurados para esta instancia.

3.10. Cada carrera tendrá un sistema de clasificación que será explicado a continuación.

3.10.1. Sistema de clasificación: Se creará una sala 20 minutos antes de la hora acordada para la carrera, esta será la sala de clasificación. Los pilotos NO podrán rodar hasta que el Host de la sala de la señal, si un piloto hace caso omiso a esta regla su tiempo podría ser desestimado.

3.10.2. Los pilotos tendrán 7 o 10 minutos para marcar tiempos de vuelta (depende la fase), el Host dará aviso a los pilotos vía chat de la sala cuando termine la clasificación. El piloto NO tiene permitido marcar la vuelta en la que se termina el tiempo de qaly.

3.10.3. El Host tendrá un registro de las posiciones de clasificación y en ese orden se ordenará la grilla de largada.

3.11. La configuración de sala para todas las carreras será la siguiente:

Modo de sala: Practica/carrera

Privacidad de la sala: amigos únicamente

Tipo de carrera (en clasificación): Carrera de entrenamiento

Tipo de carrera (en carrera): Carrera real

Anfitrión fijo de sala: Sí

Número máximo de participantes: 16

Pista: Definido para cada sala de cada fase.

Método de selección del clima: Clima personalizado.

Clima predeterminado: -
Modo condiciones iguales: -
Hora del día: definido para cada sala de cada fase.
Índice de velocidad de tiempo variable: 10x
Agua en la superficie al inicio: definido para cada sala de cada fase.
Clima personalizado: "ALEATORIA"
Número de vueltas: Definido para cada sala de cada fase.
Tipo de salida: Salida en grilla.
Orden de grilla: los más rápidos primero.
Modificaciones/BdR prohibidos: **Activado.**
Modificaciones: **Prohibidas**
Impulso: Desactivado.
Fuerza del rebufo: Real.
Daños visibles: Activado.
Daño mecánico: Leve.
Desgaste de neumáticos (en clasificación): Igual que en carrera.
Desgaste de neumáticos (en carrera): x10
Consumo de combustible (en clasificación): Desactivado
Consumo de combustible (en carrera): x6
Combustible inicial: Predeterminado.
Reducción de agarre en pista mojada y bordes: Real.
Retardo del final de la carrera: 80 seg.
Multiplicador de tiempo de uso de sistema de rebase: Predeterminado.
Filtrar por categoría: Gr.4
Límite de PR: Sin límite.
Potencia de salida máx.: definida por el BdR
Peso mínimo: definida por el BdR
Tipo de neumático: Carrera.
Neumáticos utilizables: Duros.
Neumáticos requeridos: Desactivado.
Sistema Nitro: No se puede equipar.
Uso de karts: Desactivado.
Penalización por tomar atajos: Leve.
Penalización por choque contra muros: desactivada.
Penalización por choque con autos: Desactivada.
Corregir el trayecto tras chocar contra el muro: Desactivada.
Reemplazar autos cuando abandonen la pista: Desactivada.
Penalización por cruzar línea de boxes: activada.
Fantasmas durante la carrera: desactivada.
Reglas de banderas: Activado.
Convertir autos rezagados en fantasmas: Desactivado.
Asistencia para contraviraje: Prohibido.
Control de estabilidad activo (ASM): Prohibido.
Asistencia para línea de conducción: Permitido.
Control de tracción: Sin límite.
ABS: Sin límite.
Conducción automática: Prohibido.

3.12. Será responsabilidad de cada jugador, individualmente, estar informado de sus rivales, sus ID en las respectivas consolas para añadirse como amigos, la entrega de resultados y cualquier otro tipo de comunicación donde el ORGANIZADOR no pueda interceder.

ARTÍCULO 4: DISPOSICIONES GENERALES

4.1. Todos los pilotos o participantes están comprometidos a observar y cumplir con las disposiciones mencionadas en el presente documento.

4.2. Es responsabilidad de los participantes acatar las comunicaciones emitidas por la organización del campeonato. El canal principal de comunicación serán los grupos de Whatsapp y/o discord.

4.3. Es responsabilidad de los participantes el correcto funcionamiento de su respectiva conexión a internet. La organización está en derecho de no admitir la participación de algún piloto inscrito en alguna ronda determinada si este presenta problemas de conexión que comprometan su participación o la de los demás pilotos de su sala.

4.4. Durante las carreras, para evitar problemas de conexión, está prohibido salir de la sala y reingresar antes de la finalización completa de la carrera.

4.4.1. Cualquier problema de conexión antes o durante la carrera será considerado como “fallas mecánicas”, incluidos los problemas de incompatibilidad.

4.4.2. Está prohibido abandonar y dejar el auto estacionado en pista, en este caso, es necesario salir de la sala.

4.4.3. La única circunstancia en la cual un piloto podrá salir y reingresar de una sala, es por orden directa de los administradores de la misma.

ARTÍCULO 5: ORGANIZACIÓN DE LAS SALAS

5.1. El comité coordinador de las salas lo conforman Diego Rubilar ID PSN: “DieGodlikeR” y Nicolas de la Calle ID PSN: “Nicolodelacalle”.

5.2. Los comisarios deportivos serán designados por el comité coordinador mencionado en la norma 5.1. y tendrán por objetivo supervisar la competencia, velar por el cumplimiento de las bases y resolver disputas que puedan surgir durante la competición.

5.3. Los cronogramas de las salas serán los siguientes.

5.3.1. Cada sala abrirá aproximadamente 30 minutos antes del inicio de la clasificación. Durante este tiempo se realizarán las pruebas de conexión necesarias (al menos una) con los participantes presentes. En caso de que uno o más participantes ingrese a la sala después de haber realizado las pruebas, el administrador está en capacidad de no permitir la participación de los involucrados como se especifica en la norma 4.3.

5.3.2. Está terminantemente prohibido el uso del chat escrito del juego durante el tiempo que dure el evento, este chat podrá ser utilizado solo por el administrador de la sala.

ARTÍCULO 6: LINEAMIENTOS DEPORTIVOS

6.1. Los siguientes puntos son aplicables a la para todas las fases del EVENTO.

6.2. Los límites de pista son definidos por el mismo Juego y el sistema de penalizaciones por atajos estará ajustada en “débil”. En caso de que exista un corte de pista que no sea sancionado por el mismo juego será valorado por el comisariado deportivo según el siguiente criterio:

6.2.1. Los pianos forman parte de la pista. Las zonas de escape de asfalto o concreto NO forman parte de la pista.

6.2.2. El vehículo deberá mantener al menos 2 ruedas dentro de los límites de la pista en todo momento.

6.2.3. Es prohibido apoyar el vehículo en los muros o guardarríeles para obtener cualquier tipo de ventaja.

6.3. En caso de que algún circuito presente alguna variación con respecto a los límites de pista establecidos en la norma 6.2, será comunicado por el comité organizador en la semana de la ronda respectiva.

6.4. En el momento de ingresar o salir del Pit-lane, está prohibido pisar la línea continua divisoria.

6.5. Está permitido el uso de joystick personales, sin embargo, para la gran final no pueden llevar sus propios periféricos.

6.6. Las penalizaciones impuestas por el sistema de juego deberán ser cumplidas en la zona que dispone cada pista y haciéndose a un costado de forma segura.

6.7. Los reingresos a pista, luego de un despiste, deberán ser en todo momento seguros, sin interferir en la carrera de los demás pilotos.

6.8. Es de carácter obligatorio para los pilotos que están perdiendo una vuelta, dejar paso libre a los autos que están por rebasar. Se recomienda no hacer cambios bruscos de trayectoria y levantar el acelerador en una zona segura.

6.9. Cualquier maniobra que saque a otro piloto fuera de la pista es PROHIBIDA y sancionable de acuerdo al criterio de los comisarios deportivos.

6.10. Los contactos que produzcan desventaja a otro piloto son PROHIBIDOS y sancionables de acuerdo al criterio de los comisarios deportivos.

6.10.1. el causante de los contactos especificados en las normas 6.9. y 6.10. será evaluado por el comité de comisarios. No en todos los incidentes quien obtiene ventaja será declarado el causante.

6.11. La defensa de posición es permitida siempre y cuando sea en un solo movimiento. Se prohíben los movimientos en zigzag para evitar darle rebufo al piloto que va atrás.

6.11.1. Mientras se dé una defensa de posición, en caso de que el auto atacante tenga la mitad de su vehículo en paralelo al auto defensor, el defensor estará obligado a dar espacio para que se complete la maniobra. Asimismo, el atacante debe dejar igualmente espacio para no sacar del circuito al defensor.

6.11.2. Es prohibido el movimiento de defensa tardío para ocasionar que el auto atacante colisione al auto defensor o este mismo deba frenar de golpe.

6.12. En la sesión de clasificación, está prohibido obstaculizar la vuelta de algún otro piloto de cualquier forma.

6.12.1. El único caso en que un piloto no deberá dejarle paso libre a otro es si ambos están realizando sus vueltas rápidas.

6.13. El uso del "RADAR" es recomendado tanto en clasificación como en carrera.

6.14. Queda estrictamente prohibido iniciar riñas o atacar con descalificaciones personales a cualquier miembro presente en el EVENTO utilizando los canales de comunicación oficiales o algún otro medio. incurrir en estas acciones significará la descalificación inmediata del piloto en cuestión.

6.15. En caso de que exista un empate se definirá el ganador en base a la tabla que muestre el juego al final de la carrera.

ARTÍCULO 7: RECLAMOS Y DENUNCIAS DEPORTIVAS

7.1. Los reclamos que no cumplan con los requisitos mencionados en este reglamento NO serán considerados o sometidos a revisión por parte de los comisarios deportivos.

7.2. La resolución de un reclamo, realizada por los comisarios deportivos o administración, **NO** es apelable.

7.3. Solamente se aceptarán reclamos en un plazo de 24 horas luego del término de la carrera en cuestión.

7.4. Los reclamos solo serán aceptados si cumplen con el formato mencionado a continuación:

7.4.1. Los reclamos deberán ser enviados por el medio de comunicación oficial al responsable del campeonato según la norma 5.1.

7.4.2. Es de carácter obligatorio aportar uno o más videos como prueba del incidente, esto para tener todos los ángulos posibles para emitir una sanción.

7.4.3. El reclamo debe contener la ID del piloto que está denunciando, la ID del piloto denunciado y una breve descripción del incidente, más el aporte de videos como prueba.

ARTÍCULO 8: LINEAMIENTOS DE DISEÑO

8.1. Los diseños de los vehículos son personales, sin embargo, deben cumplir con ciertas normas impuestas a continuación:

8.1.1. Los vehículos no deben ser en ningún caso diseñados con calcomanías ofensivas u obscenas.

8.1.2. La inclusión de algún tipo de diseño que tenga cualquier tipo de calcomanía que no corresponda, podrá significar sanciones severas para el piloto en cuestión.

8.1.2 Queda prohibida la inclusión en los vehículos la presencia de alguna marca competencia de lubricantes Mobil™.

8.2. Es de carácter obligatorio que todos los pilotos utilicen el portanúmeros oficial del campeonato en la ubicación estrictamente indicada por el comité coordinador mencionado en el punto 5.1.

8.3. Es de carácter obligatorio ubicar las calcomanías oficiales del campeonato en la ubicación y disposición que determine la organización. Estas calcomanías estarán públicas en los perfiles de Gran Turismo del comité coordinador mencionado en el punto 5.1.

8.4. La correcta instalación de las calcomanías y portanúmero, en conjunto con más detalles como el tipo de parasol, etc. estará disponible vía video tutorial en los canales de comunicación oficial del campeonato.

8.5. La incorrecta ubicación o aplicación de los lineamientos de diseño antes expuestos significará una sanción de 40 segundos post carrera.

8.6. Las calcomanías oficiales pueden variar a lo largo del EVENTO, la inclusión de estas será avisada por el comité coordinador en conjunto con la correcta ubicación de las mismas.

ARTÍCULO 9: PREMIOS

9.1. Los premios a otorgar son los siguientes:

PRIMER LUGAR:

- 1) \$1.000.000 CLP.
- 2) Un trofeo como CAMPEÓN TORNEO MOBIL ESPORTS COPEC GT7 2024

SEGUNDO LUGAR

- 1) \$500.000 CLP.

TERCER LUGAR

- 1) \$250.000 CLP.

9.2 Cuando se definan a los ganadores, el ORGANIZADOR contactará directamente con ellos para recolectar los datos necesarios para realizar la correcta entrega de los premios. En caso que los ganadores se retiren de los grupos mediante los cuales se mantiene la comunicación se entenderá una renuncia a su derecho de exigir sus premios, siendo de su responsabilidad estar pendiente a los mensajes que pueda recibir al respecto.

9.2 La entrega de premios será realizada en un mínimo el mismo día de la final de la competencia o en un máximo de 30 días hábiles una vez finalizada la competencia.

9.3. En el caso de que existan premios físicos, la entrega de estos estará sujeta a la disponibilidad de productos en el mercado y a los tiempos de entrega disponibles de cada servicio de envío. De todas maneras el ORGANIZADOR y el equipo de producción de COMPETENCIA estarán en constante comunicación con los ganadores informando del proceso de entrega.

ARTÍCULO 10 : ACEPTACIÓN DE LAS BASES REGLAMENTARIAS

10 .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 <https://mobilesports.cl/> Por esta razón, el reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia.

10 .2. EL 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.

10 .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.

10 .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, así como la imposibilidad de participar, un mes antes de dicha competencia y 15 días después, de cualquier tipo de actividad similar o con marcas comerciales similares.

ARTÍCULO 11: PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

11.1. SCYLLA y COPEC S.A acuerdan expresamente que darán estricto cumplimiento a la Ley N°19.628 sobre Protección de la Vida Privada, en el tratamiento de los datos personales de los participantes de la COMPETENCIA, durante el desarrollo del presente torneo. SCYLLA declara que en su calidad de ORGANIZADOR del evento, es propietaria y responsable de la base de datos de los participantes del Torneo Mobil™ Esports Copec GT7 2024, los cuales serán capturados a través de la inscripción voluntaria de los participantes por medio del formulario que dispone en el sitio web www.mobilesports.cl. Por su parte, COPEC S.A, como financiador de la marca del evento, actuará como cesionario de los datos personales entregados por SCYLLA.

11.2. De acuerdo a lo señalado en el punto anterior, para el correcto desarrollo de la COMPETENCIA en los términos planteados en estas bases legales y reglamentarias, SCYLLA cederá a COPEC S.A. aquellos datos personales capturados de los participantes en el formulario de inscripción. Es obligación de SCYLLA y de COPEC S.A tratar los datos personales de los participantes inscritos sólo en razón de lo estrictamente establecido en estas bases y conforme a las políticas de privacidad de cada una de las partes. En consecuencia, ambas entienden y aceptan que les está prohibido ceder cualquier tipo de dato que tengan en su poder, directa o indirectamente, en virtud del presente documento. Junto con lo anterior, ambas partes aseguran que el tratamiento de datos personales que pudieran efectuar no ocasionará el incumplimiento de ninguna ley aplicable, obligándose a proteger los datos personales a los que accedan en virtud de la ejecución y desarrollo de la COMPETENCIA, y los que sean entregados por la otra, a implementar todas las medidas técnicas y organizativas adecuadas y necesarias para el resguardo de éstos y a cumplir con todas las disposiciones que le correspondan y se encuentren establecidas en la Ley N° 19.628 sobre Protección a la Vida Privada, demás disposiciones complementarias, modificatorias y/o aclaratorias presentes y/o futuras. SCYLLA declara que se obliga, desde ya, a contar en forma previa al tratamiento de los datos personales capturados de los participantes, con el consentimiento de sus titulares, para poder cederlos a COPEC S.A con el objeto de que éste pueda implementar las medidas, notificaciones, comunicaciones, campañas, publicidad, marketing, desarrollo operacional de la COMPETENCIA, uso de datos transaccionales de los participantes para la entrega de premios en dinero y toda otra estipulación contenida en el presente documento.

11.3. SCYLLA en su calidad de responsable de tratamiento de los datos personales de los participantes, será responsable de los daños y perjuicios que produzca la presentación de cualquier reclamo, denuncia, proceso judicial, procedimiento administrativo y/o cualquier otro iniciado, ocasionado directamente por el incumplimiento de alguna de las obligaciones establecidas en la presente cláusula o a solicitud del ejercicio de los derechos ARCO de los titulares de datos personales.

11.4. COPEC S.A hace presente que no recibirá ni capturará datos personales de menores de edad, independiente de que éstos se hayan inscrito en el formulario de inscripción a la COMPETENCIA dispuesto por SCYLLA en el sitio web www.mobilesports.cl, salvo que en las instancias clasificatorias posteriores cuenten con la correspondiente autorización expresa de sus tutores, padre o madre, en la que autoricen la participación de éstos y permitan el tratamiento de sus datos personales para efectos de la operatividad, publicidad y desarrollo de la COMPETENCIA.

11.5. Una vez que la COMPETENCIA haya concluido, SCYLLA siendo responsable de la base de datos de los participantes inscritos, mantendrá aquella información que tenga como base de licitud el consentimiento otorgado

por sus participantes, pudiendo disponer de ella durante el tiempo que sea estrictamente necesario en relación con las finalidades antes indicadas o hasta que el titular de los datos pida su eliminación, lo que primero ocurra. Por su parte, COPEC S.A, una vez terminada la COMPETENCIA y aspectos operacionales del cierre de la misma, sólo se encontrará autorizado por SYCLLA para:

- 1) Promocionar y publicitar a los participantes inscritos en el torneo invitaciones por correo electrónico para eventos relacionados con la marca y nuevas versiones que se puedan organizar del Torneo Mobil™ Esports Copec GT7 2024.
- 2) Realizar encuestas de satisfacción por correo electrónico a los participantes de la COMPETENCIA, con la finalidad de mejorar la experiencia de los usuarios y obtener recomendaciones.
- 3) Informar a los participantes inscritos sobre la incorporación de nuevos auspiciadores y marcas, tanto en lo relativo a la COMPETENCIA como respecto de futuras versiones del Torneo Mobil™ Esports Copec GT7 2024.

11.6. Tanto SCYLLA como COPEC S.A podrán revisar y auditar a su propio costo en cualquier momento, los procesos y servicios otorgados por la otra, con el objeto de verificar el cumplimiento de la normativa vigente sobre tratamiento de datos personales. En tal sentido, los resultados de dicha revisión serán informados por escrito a la parte auditada quien deberá dejar constancia de la recepción de este informe, comprometiéndose a adecuar todo aquello que sea necesario para subsanar todo incumplimiento que se verifique en la revisión realizada, en el menor plazo posible.

ARTÍCULO 12: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR

12.1. La COMPETENCIA ha sido desarrollada y planificada por **SCYLLA INC SpA**, Rol Único Tributario N° 77.252.483-8 en conjunto con **GYT Business Group SpA**, Rol Único Tributario 76.039.028-3 , únicos responsables del desarrollo de la COMPETENCIA ante los participantes de ella, así como de las autorizaciones pertinentes para el uso del juego Gran Turismo y de las imágenes del mismo.

ARTÍCULO 13: MODIFICACIONES A LAS BASES

Cualquier modificación o cambio de las bases serán notificadas a los participantes que se hayan inscrito a través de los canales oficiales de comunicación. Adicionalmente la organización tiene la potestad de organizar o no grupos de whatsapp para comunicarse directamente con los clasificados.