



Bases y condiciones
Liga intercolegial Minecraft
Programa eSports Córdoba

El Gobierno de la Provincia de Córdoba junto a instituciones referentes de los Deportes Electrónicos de Córdoba (en adelante, el “Organizador”) organizan la primer edición de la **Liga Educativa Minecraft** (en adelante, “El Torneo”) que se llevará a cabo con el juego “Minecraft Education” para Computadores de Escritorio y Notebooks, de conformidad con las siguientes BASES Y CONDICIONES (en adelante las “Bases”), y conforme al REGLAMENTO DE JUEGO (en adelante el “Reglamento”) que, como Anexo 1, forma parte de estas Bases y Condiciones.

PRIMERO: Ámbito Territorial, Personal y Plazo de Vigencia.

1.1. El Torneo se llevará a cabo en el ámbito de la Provincia de Córdoba, con una ronda inicial que se realizará desde el 28 de marzo al 5 de abril en formato online remoto, y luego una ronda final a disputarse de forma presencial el 15 de abril de 2023, pudiendo el Organizador adelantar o retrasar la fecha de finalización por la causa que considere necesario comunicando esa decisión con 24 horas de anticipación, no haciéndose cargo el Organizador del traslado de los participantes, corriendo a cargo de cada participante, la permanencia y estadía en el lugar de celebración de cada partida del Torneo.

1.2. Para el Torneo se utilizarán PCs o notebooks compatibles con los requerimientos del videojuego educativo Minecraft Education que se detallan a continuación:

Sistema Operativo: Windows 10 o superior

Procesador: Intel Core i3-3210 3.2 GHz / AMD A8-7600 APU 3.1 GHz o equivalente

Memoria RAM: 4GB

Espacio de Disco: al menos 3 GB libre

La prueba de descarga y funcionamiento se puede realizar desde la dirección URL:

<https://education.minecraft.net/es-es/get-started/download>

1.3. Los participantes serán estudiantes de instituciones educativas públicas o privadas de la Provincia de Córdoba que se encuentren cursando el 5to o 6to grado. La organización podrá también incluir a equipos de otros países, provincias o ciudades en caso de crearlo necesario. Cada equipo estará conformado por un mínimo de 2 estudiantes y máximo de 3 estudiantes,



quienes podrán participar representando sin excepción a una institución educativa de la Provincia de Córdoba para participar del Torneo.

1.4. Podrán participar personas que estén cursando el 5° o 6° grado de la educación primaria. Tendrá que acompañar la inscripción una nota en carácter de Declaración Jurada de su padre, madre y/o tutor a cargo, autorizando su participación y que cumplan con el procedimiento de participación descrito en estas Bases y en el Reglamento. Los menores que no presenten la nota correctamente firmada no podrán participar del Torneo.

1.5. Además de la DDJJ, para participar, el equipo deberá presentar una nota aval por parte la Institución Educativa a la que pertenecen.

1.5.1. La Institución Educativa deberá designar un representante (en adelante el Representante) mayor de edad quien será el referente para el Organizador.

SEGUNDO: Objeto

2.1. Cada uno de los participantes y sus representantes deberán cumplir con el calendario de entregables y eventos que el Organizador defina de acuerdo con el desarrollo de El Torneo y su difusión. El Organizador deberá avisar de cada uno de estos compromisos con un plazo no menor a 12 horas.

2.2. El Organizador se reserva el derecho de terminar la intervención de cualquiera de los Participantes en El Torneo en caso de incumplimiento a las Bases y Condiciones y sin que ello genere derecho a reclamo alguno por parte del participante contra el Organizador.

2.3. La inscripción y participación en el Torneo es gratuita. Cualquier tipo de costo y gasto que implique la participación en el Torneo deberá correr por cuenta del participante.

TERCERO: Obligaciones de los participantes

3.1. Cada participante y su representante se comprometen a cumplir con todos los requisitos estipulados por el Organizador para el correcto desarrollo de El Torneo. A saber:

3.1.1. Cada participante y su representante deberán disputar las partidas que se le asignen en el horario y lugar que el Organizador disponga.

3.1.2. Cada representante deberá responder a las entrevistas que el Organizador le solicite.



3.1.3. Cada representante deberá asistir a los eventos y lugares que el Organizador le asigne para la difusión de El Torneo en caso de que esta acción no vaya en contra de medidas gubernamentales motivadas por la pandemia de COVID-19.

3.1.4. Cada participante y su representante deberán observar una conducta ceñida a la ética, el respeto y las buenas costumbres.

3.1.5. Los participantes y/o sus representantes deberán garantizar la disponibilidad del equipamiento electrónico (PC o Notebook y conexión a Internet) para poder disputar el Torneo. Para la fase offline y remota, se podrá participar con al menos una PC o Notebook con acceso a Internet. Para la instancia final y presencial, cada integrante del equipo deberá disponer de una PC o Notebook. Preferentemente el Organizador será el encargado de proveer el equipamiento para dicha instancia.

3.2. La calidad de participante y representante es individual e intransferible para personas físicas, por lo que en ninguna circunstancia podrá jugar otra persona en lugar de un participante.

CUARTO: Premios.

4.1. De acuerdo con la posición final que ocupe en El Torneo, algunos participantes y sus representantes recibirán premios que el Organizador dará a conocer antes de iniciado el Torneo.

4.2. El/los participante/s y/o representante/s que hayan sido desafectados de El Torneo por el motivo que fuera, no podrán reclamar ningún premio en forma parcial o total.

4.3. Todos los gastos que los ganadores tuvieran que efectuar para la aceptación del premio serán a su exclusivo cargo.

QUINTO: Autorización uso de imagen.

5.1. Cada participante y su representante ceden a El Organizador los derechos intelectuales y de imagen como resultado de la participación de cada participante en El Torneo con el fin de que el Organizador pueda desarrollar, promocionar y difundir El Torneo; comprendiendo el derecho a usar, exhibir y disponer del contenido generado por la participación de cada participante en El Torneo en cualquiera de las plataformas de el Organizador ya sea TV, gráfica



o digital por sí como por medio de terceras empresas autorizadas por el Organizador, tanto en la República Argentina como en el resto del mundo.

5.2. Cada participante y su representante no podrán utilizar, difundir y/o comercializar el contenido que resulte de su participación en El Torneo sin la autorización del Organizador y se compromete a respetar el embargo que el Organizador defina respecto de publicar o difundir cualquier aspecto de su participación en El Torneo o eventos relacionados.

SSEXTO: Derecho de anular partidas.

6.1. La participación en El Torneo está sujeta a estas Bases y al Reglamento de juego que conforma el Anexo 1, así como cualquier disposición y procedimiento establecidos por el Organizador durante el desarrollo de El Torneo. Todo incumplimiento de estas Bases, todo abuso de derecho y toda conducta contraria al mismo por parte de los participantes, de sus representantes, de terceros interesados, o del normal desarrollo del Torneo, en detrimento de los intereses del Organizador, podrá dar lugar a la anulación de partidas y a la expulsión de el/los participante/s y sin que ello genere derecho a reclamo alguno por parte del mismo contra el Organizador.

SÉPTIMO: Tratamiento de datos personales.

7.1. Los datos personales brindados a través de Internet para la participación en El Torneo serán objeto de tratamiento automatizado e incorporados a la base de datos de titularidad del Organizador. La provisión de los datos por parte de los participantes y sus representantes en El Torneo es voluntaria, sin perjuicio de ser un requisito necesario para participar en él y de notificación a las potenciales personas participantes y ganadoras. La información incompleta, incorrecta o inexacta de los datos de registración implicará la eliminación del participante. El titular de los datos personales tiene la facultad de ejercer el derecho de acceso a los mismos en forma gratuita a intervalos no inferiores a seis meses, salvo que se acredite un interés legítimo al efecto conforme lo establecido en el artículo 14, inciso 3 de la Ley N° 25.326. Los participantes podrán requerir que dicha información les sea suministrada, actualizada, rectificada o removida de la base de datos a su pedido. A tales efectos deberán comunicarse al (011) 4763-2530 La Dirección Nacional de Protección de Datos Personales, órgano de control de la Ley N° 25.326, tiene la atribución de atender las denuncias y reclamos que se interpongan con relación al incumplimiento de las normas sobre protección de datos personales. El registro y participación en El Torneo implicará el otorgamiento, por parte de los participantes, del consentimiento previsto en los artículos 5° y 11° de la Ley 25.326.

OCTAVO: Aceptación – Suspensión - Modificaciones participantes.



Los participantes intervinientes en El Torneo y sus representantes, por su sola participación, aceptan de pleno derecho todas y cada una de las cláusulas y condiciones establecidas en estas Bases y Reglamento y de toda aclaración y/o modificación que el Organizador pudiera hacer al mismo a fin de asegurar su mejor cumplimiento. Estas Bases y el Reglamento de juego podrán ser consultados al momento de inscribirse y en cualquier otro momento pidiéndole a El Organizador o de la manera que el mismo especifique para ello. Los participantes y sus representantes serán responsables de toda la información enviada con motivo del presente Torneo. El Organizador podrá suspender o modificar total o parcialmente El Torneo 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 necesarios y que no signifiquen alterar la esencia de El Torneo, sin que ello genere derecho a compensación alguna a favor de los participantes.

NOVENO: Responsabilidad del Organizador.

9.1. El Torneo ha sido desarrollado y planificado por el Organizador siendo el mismo responsable por todo el desarrollo del proceso, tal cual se define en las Bases y Reglamento.

DÉCIMO: Controversias – Jurisdicción.

10.1. Cualquier controversia o conflicto derivada de la interpretación de estas Bases y del Reglamento será dirimida únicamente por el Organizador, cuyas decisiones serán inapelables.

10.2. En el hipotético caso de litigio, los participantes, sus representantes y el Organizador acuerdan someterse a la Jurisdicción de los Tribunales Ordinarios en lo Civil de la Ciudad de Córdoba, República Argentina, renunciando a cualquier otro fuero o jurisdicción que pudiere corresponder.



ANEXO 1: Reglamento Torneo Educativo de Creatividad y Programación.

[CONSIDERACIONES PREVIAS]

Por medio del presente reglamento se intenta fomentar un ambiente propicio mediante el cual el jugador pueda desarrollar normalmente sus habilidades. Este es el reglamento que regirá. La provincia de Córdoba en su carácter de Organizador de la Competencia, considera fundamental la conducta de los jugadores durante el desarrollo de El Torneo, basado principalmente en el respeto a los compañeros, los rivales, jurados y los miembros del Staff organizador. Las reglas y reglamentación del presente torneo han sido decididas y desarrolladas por la Organización y pueden ser modificadas en cualquier momento, previo o durante El Torneo.

[FICHA TÉCNICA MODALIDAD OFFLINE REMOTO]

Plataformas: PC

Juego: Microsoft Minecraft Education Edition

Modo de juego: Creativo

Duración de partida: el equipo tendrá los días comprendidos entre el miércoles 28 de marzo a las 12:00 AM y el viernes 5 de abril a las 12:00 AM para completar y enviar los desafíos al organizador

Controles: teclado y mouse

[FICHA TÉCNICA MODALIDAD ONLINE PRESENCIAL]

Plataforma: PC

Juego: Microsoft Minecraft Education Edition actualizado

Modo de juego: Creativo

Duración de partida: el límite se estipulará el día previo a la competencia.

Controles: teclado y mouse

Velocidad de juego: Normal

1. [REGLAS TORNEO]

1.1. Los participantes deberán residir o haber nacido en la Provincia de Córdoba. El organizador se reserva el derecho de invitar a equipos de otros países o provincias. Debe haber realizado el proceso de preinscripción a través del siguiente link: <https://esportscordoba.ar/2-edicion-de-la-liga-intercolegial-minecraft-de-la-provincia-de-cordoba/>



1.2. El video juego a utilizar debe ser Microsoft Minecraft Education y los usuarios que compitan en esta fase deberán registrarse y participar con su respectiva cuenta educativa.

1.3. Como consecuencia de lo anterior, cada participante deberá jugar con su propia cuenta y deberá hacerlo desde el principio al final. En caso de que esto no sea así, o la Organización entienda que el uso de una cuenta es fraudulento, procederá a descalificar al participante y la cuenta.

1.4. Cada participante sólo puede representarse a sí mismo no pudiendo ser reemplazado en ningún momento y en ninguna circunstancia.

1.5. Si la Organización constatará que un participante está jugando por otro, ambos serán automáticamente expulsados de la competición.

1.6. Formato y Partidas:

1.6.1. El torneo se disputará en dos rondas: Clasificaciones (modalidad Offline Asíncrono Remoto) y Finales (modalidad Presencial en la ciudad de Córdoba).

1.6.2. Las partidas se jugarán resolviendo desafíos de construcción y de programación. Ganará el equipo que reúna más puntos en total sumando ambos desafíos.

Ronda de Clasificaciones (modalidad Offline Asíncrona Remoto): cada equipo deberá resolver una serie de desafíos de construcción y programación que el organizador planteará. La cantidad de desafíos será informada por correo electrónico a los participantes, en el día y fecha a confirmar por el Organizador a través de los canales oficiales. Una vez notificada las fechas, los Participantes tendrán un plazo que determinará el Organizador para completar los desafíos y enviarlos al Organizador.. Deberán adjuntar las respuestas correspondientes, las imágenes de las construcciones y de los códigos de programación empleados. En esta ronda los desafíos podrán ser resueltos por los miembros del equipo usando una misma PC. Los jurados seleccionarán 8 equipos ganadores, los cuales pasarán a la siguiente ronda de finales.

Ronda de Finales (Modalidad Online Síncrona y/o Presencial): se realizará en la ciudad de Córdoba, para los equipos que puedan asistir, en día y fecha a confirmar por el organizador. Si algún equipo no pudiera asistir de manera presencial se evaluará la alternativa de emplear la modalidad online remota de manera exclusiva para ese equipo. De esta instancia participarán los 8 equipos que hayan sido ganadores de la



ronda de clasificación. Cada equipo deberá resolver, de manera simultánea con otros equipos, una serie de desafíos de construcción y programación que el organizador planteará. La cantidad de desafíos será informada previo a la partida. A diferencia de la ronda de clasificación, en las Finales cada miembro de los equipos contará con una PC, que será provista por los organizadores, para competir y realizar los desafíos de manera grupal y simultánea. Los participantes serán evaluados por un jurado que determinará los equipos ganadores.

1.7. Los puntajes serán evaluados en una escala del 1 al 100, considerando dos aspectos principales: las construcciones (suma hasta 50 puntos) y los códigos de programación empleados (suma hasta 50 puntos). Los mismos serán informados por el Organizador/jurado. Con el objetivo de mantenerse informados los participantes deberán contactarse de la manera que el Organizador establezca.

1.8. Cada participante y/o su representante deberán informarse de manera obligatoria por medio del canal de comunicación que la organización disponga. Es responsabilidad de cada participante respetar los medios de competencia que el Organizador establezca.

1.9. Queda totalmente prohibido permitir que otro usuario juegue en lugar del jugador inscripto y/o confabular con otros jugadores con el fin de sacar un beneficio.

1.10. Queda expresamente prohibido hacer trampa aprovechando alguna falla del juego. Si esto es comprobado durante un periodo prudente en un video, el participante podrá ser descalificado.

1.11. En relación con el punto anterior, es fundamental que quien se sienta perjudicado tenga pruebas de lo sucedido para realizar el reclamo.

1.12. Pautas adicionales

1.10.1. De ninguna manera los Jugadores podrán acosar, enviar mensajes o intentar distraer o dirigir a otros para que distraigan a sus rivales.

1.10.2. Los Jugadores no manipularán la conexión a Internet para afectar de manera negativa el juego o su conexión o la del rival.



2. [DÍAS Y HORARIOS]

2.1 El Organizador notificará la fecha de cierre de las inscripciones. Sólo podrá modificarse este período en caso que el organizador lo decida.

2.2 Cada fase tendrá una fecha/horario límite para la presentación de los desafíos, siendo la fecha/horario límite el plazo final para la entrega de los mismos. El horario límite para entregar los desafíos será establecido por el Organizador.

2.3 Participar de la competencia es parte de la aceptación del reglamento.

*La cantidad de rondas estará sujeta a la cantidad de participantes.

3. [DESARROLLO DE TORNEO]

3.1. En caso de que el jugador tenga problemas técnicos de cualquier índole que le impidan completar los desafíos no podrá avanzar a la siguiente fase.

3.2. Nadie puede alegar que desconoce el reglamento que se presupone, es leído de antemano, antes de participar. Los administradores consideran que, con su inscripción a los torneos, son aceptadas las Reglas y conocidas de antemano.

3.3. Los administradores se reservan el derecho de modificar el reglamento sin previo aviso, con el fin de mejorar la experiencia de juego de los participantes, y solucionar conflictos no contemplados en el reglamento actual, comprometiéndose a avisar a la brevedad.

3.4. Si por algún motivo se necesitará clasificar un jugador más de una ronda terminada, la Organización se reserva el derecho de elegir el método a utilizar con la sola obligación de darlo a conocer una vez tomada la decisión.

3.5. Las partidas de la ONLINE PRESENCIAL serán controladas por un jurado, que tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego durante la competición. Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio de acuerdo a las reglas de juego y de este reglamento. Las decisiones del jurado sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo la reanudación o no de una partida y el resultado de una partida, son definitivas.

4. [RESPONSABILIDAD]



4.1. El Organizador no será responsable por los daños y perjuicios que pudieran sufrir el ganador o terceros, en sus personas o bienes, con motivo o en ocasión de la participación y/o retiro del premio y/o utilización de este.

4.2. El Organizador limita su ámbito de responsabilidad a la organización integral del presente torneo y a la entrega de los Premios, conforme los términos de este reglamento, deslindando toda otra responsabilidad no prevista expresamente en este reglamento.

5. [CONDUCTA]

5.1. Todos los jugadores deberán mantener un comportamiento adecuado acorde a las buenas costumbres y de caballerosidad deportiva, ceñido a la ética y el respeto. No podrán:

5.1.1. Ausentarse sin aviso y aceptación por parte del Organizador.

5.1.2. Usar lenguaje o gestos insultantes en ningún momento hacia otro jugador o el Organizador.

5.1.3. Tener comportamiento antideportivo.

5.1.4. No esforzarse por ganar un desafío/partida.

5.1.5. Utilizar cualquier aplicación de terceros para hacer trucos, modificaciones u obtener ventajas al jugar partidos.

5.1.6. Desconectarse intencionadamente de Internet durante cualquier desafío.

5.1.7. Confabular con otros jugadores al realizar desafíos.

5.1.8. Sacar ventaja de defectos conocidos del juego (es responsabilidad de los jugadores entender y evitar todos los defectos ilegales).

5.1.9. Demorar excesivamente el juego.

5.1.10. No acatar las indicaciones del Organizador o jurado.



- 5.1.11. Infringir cualquier ley, regla o regulación aplicables, según lo determine la Organización a su entera discreción.
- 5.1.12. Utilizar cualquier software o programa que dañe, interfiera o afecte la Competencia o una computadora o pertenencia de otra persona.
- 5.1.13. Utilizar cualquier software externo o hardware diseñado para otorgar una ventaja desleal al Competidor.
- 5.1.14. Interferir o interrumpir la participación de otro Jugador en la Competencia.
- 5.1.15. Acosar, amenazar, molestar, incitar al odio, enviar mensajes no deseados repetidas veces o efectuar ataques personales o declaraciones sobre etnia, género, orientación sexual, religión, procedencia, etc.
- 5.1.16. Beneficiarse de vulnerabilidades, trampas, funciones no documentadas, errores de diseño u otros problemas en la Competencia.
- 5.1.17. Participar en cualquier otra actividad que altere de manera significativa el entorno de juego tranquilo, justo y respetuoso de la Competencia.
- 5.1.18. Promover, alentar o participar en cualquier actividad prohibida que se haya descrito anteriormente.

6. [AUTORIZACIÓN]

6.1. Los jugadores, al presentar la Declaración Jurada firmada por padre, madre o tutor, autorizan al organizador a difundir sus nombres, voces e imágenes y los de sus familiares, con fines de difusión y comunicación en los medios y formas que el Organizador disponga, y a que los datos registrados para participar de la promoción integren una base de datos que podrá ser utilizada por el organizador, sin derecho de compensación alguna, hasta transcurridos tres años del comienzo del torneo. De esta forma la Organización y los auspiciantes se reservan el derecho a realizar la acción de prensa, promoción, publicación y difusión que considere conveniente de los participantes del Torneo.

6.2. Con la sola participación y atentos a lo mencionado en el inciso anterior, los Participantes prestan su expresa conformidad para la utilización y difusión de sus Nombres e Imágenes (imagen y voz) por los medios de comunicación que los organizadores dispongan. La presente autorización es realizada en los términos del artículo 1071 bis del Código Civil, del artículo 11



del Pacto de San José de Costa Rica, del artículo 31 de la Ley N° 11.723, del art. 3, inc. h) de la Ley N° 22.362 y toda otra normativa concordante. En virtud de esta autorización, los Participantes no tendrán derecho a indemnización, pago o contraprestación alguna por la difusión y/o utilización mencionada precedentemente.

7. [ACEPTACIÓN Y APROBACIÓN]

7.1 La mera inscripción de un participante a este torneo supone la aceptación y aprobación de este Reglamento con sus Bases y Condiciones.

7.2 El espíritu de este reglamento es el de facilitar el normal desarrollo del torneo tratando de evitar todo tipo de anomalías que afecten a su desarrollo. Es por ello por lo que, la inscripción al Torneo implica la total aceptación de las presentes reglas. Por esta razón el Reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento de este en ninguna circunstancia.

7.3. La Organización se reserva el derecho de modificar en todo o en partes el Reglamento y el desarrollo del torneo siempre que lo entienda necesario para el normal desarrollo de este. Del mismo modo se establece que las comunicaciones emitidas por la organización formarán parte de este Reglamento. 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.

7.4. La organización agradece la comprensión de las presentes y desea que los participantes obtengan su mejor performance a lo largo del Torneo, quedando a disposición para cualquier inquietud que se les presente.

7.5. Ni Microsoft, ni Minecraft, ni sus distribuidores de licencias están afiliados a este torneo y tampoco lo patrocinan.