



Dirección de
Servicios Estudiantiles
Universidad de Concepción

Bases Esports

Bienvenida Estudiantil 2026





Introducción y Propósito

Estas bases tienen como finalidad regir la competición titulada “Torneo Esports Bienvenida Estudiantil UdeC 2026”, la cual se desarrollará de manera online entre el lunes 23 de marzo y el domingo 12 de abril del 2026, dicho torneo será para todo el alumnado de la Universidad de Concepción, en sus tres campus; campus Concepción, campus Los Ángeles y campus Chillán, y organizada por la Unidad de Deportes de la Dirección de servicios estudiantiles (DISE), para los juegos de League of Legends y Valorant.

Lo estipulado en el siguiente documento deberá ser leído y aceptado por todas las partes involucradas en la competencia.

En caso de requerir una aclaración o resolución de un conflicto, se podrá consultar a los Árbitros por medio de las redes sociales de @ligaesportsudec o por medio del discord oficial del Torneos de UDEC Esports (En sección de contacto) **La decisión de los árbitros será válida y definitiva.**

A tener en cuenta

Inscripciones: Desde el martes 17 de marzo hasta el lunes 23 de marzo o hasta agotar cupos.

Tipo: Online

Modo de Registro: Por medio del formulario de inscripción el cual se encuentra en la descripción del perfil de @ligaesportsudec en Instagram o a través de su link directo: <https://linktr.ee/ligaesportsudec>

Requisito de participación: Los jugadores o jugadoras deberán pertenecer a una carrera dentro de la Universidad de Concepción. (se explica más en el punto 1.4 “Paridad de Participantes”).

Contacto

El contacto entre la organización y los participantes durante todo el torneo será por medio del Discord oficial. **Será OBLIGACIÓN de TODAS Y TODOS los PARTICIPANTES** (capitán y jugadores) unirse al Discord antes de iniciar la competencia (plazo máximo antes de su primera partida). Además, podrán contactar con los Instagram de @ligaesportsudec y de Claudio Espinosa (Arbitro General)

Discord de Torneos: <https://discord.gg/pJaFPdXAP>

Instagram Torneo Esports UDEC: @ligaesportsudec

Instagram Árbitro General: @junai_yayo



1- Requisitos de participación:

1. Elegibilidad.

1.1 Edad del jugador.

No existirá restricción de edad para poder participar del “Torneo Esports”, solo se solicitará que sea **Estudiante UdeC ingresados en la generación 2026**.

Los alumnos de años superiores que quieran participar en el “Torneo Esports 2026” podrán participar, siguiendo las condiciones del apartado **1.5 Cantidad**.

1.2 Estudiante UdeC.

Se define como “**Estudiante UdeC**” a cualquier persona que esté matriculado en una carrera dentro de alguno de los 3 campus de la Universidad de Concepción (Concepción, Chillán o Los Ángeles, para participar, cada jugador deberá contar con la documentación necesario para probar su actividad universitaria (TNE, TUDEC, App UdeC Móvil, Certificado de Alumno Regular, etc.).

1.3 Universidad de Concepción.

Solo serán elegibles estudiantes que estén cursando una carrera de la Universidad de Concepción, en cualquiera de sus tres campus Concepción, Los Ángeles o Chillan.

1.4 Cantidad de participantes.

Cada participante debe pertenecer a una carrera dentro de la Universidad de Concepción, cualquiera de sus 3 campus, bajo ningún caso se permitirá a alguien externo a la Universidad de Concepción.

Para los Videojuegos de League of Legends y Valorant: se permitirán equipos de mínimo cinco (5) integrantes y máximo ocho (8) integrantes.

- Se permitirán solo ALUMNOS REGULARES.

Se priorizarán alumnos ingresados en la generación 2026.

- Se permitirá un máximo de 2 alumnos de años superiores por equipo, siendo posible que solo 1 de ellos participe en la formación titular en las partidas. Esto aplicable para los videojuegos de League of Legends y Valorant.

En caso de no completarse los cupos totales (1.5 Cupos) se abrirá una inscripción especial para los alumnos de años superiores, pudiendo así participar en el torneo.

1.5 Cupos

Para los torneos existirá un máximo de 32 equipos /participantes.

1.6 Sistema de juego



Para los videojuegos de League of Legends y Valorant se jugará bajo el sistema de Fase de Grupos (BO2) y Fase de Eliminación Directa (BO3)

1.7 Cuenta del jugador.

No habrá restricción de división. Al momento de la inscripción cada cuenta quedará asociada a una persona natural, además de sus datos y demás cuentas que se utilizarán para la competición (cuentas de Discord)

1.8 Prueba de elegibilidad.

Al momento de inscribirse a él "Torneo Esports" se va a requerir documentación que valide la actividad académica de los jugadores. La cual puede ser, desde, una fotografía de su aplicación Web de la Universidad de Concepción y/o un certificado de alumno regular emitida no más de un mes previo a la fecha de inscripción. Esta información será solicitada en cualquier momento dentro de la realización del torneo.

1.8 Servidores.

El "Torneo Esports" se jugará en los servidores correspondientes para Chile.

1.9 Transmisiones.

Las rondas que se transmitirán serán informadas por el Instagram oficial de la competición (@ligaesportsudec) y serán transmitidas por el canal de Twitch de UDEC Esports.

1.10 Fair Play.

DEPORTES UDEC se reserva el derecho a modificar las normas en cualquier momento que sea necesario con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competición.

2- Registro y Participación.

2.1 Creación de cuenta en Discord.

Los jugadores interesados en competir y que cumplen los requisitos de elegibilidad de la sección 1 deberán crear su cuenta en la plataforma de Discord, por medio de los siguientes pasos:

*La organización informará desde que ronda será **ABSOLUTAMENTE OBLIGATORIO** que todos los jugadores se encuentren en los canales de voz que dispondrá la administración para los distintos equipos, antes de esto los jugadores podrán jugar en sus canales y servidores privados.

2.2 Inscripción al torneo.

El jugador deberá formar inscribirse a través del formulario de inscripción que se encontrara en la descripción del perfil de @ligaesportsudec en Instagram, en ella se pedirán datos tales como:

Nombre Completo.

Correo institucional.

Nick/Tag/Nombre de la cuenta.



WhatsApp del jugador.

Entre otros.

2.3 Cuentas de Jugadores.

Todos los datos solicitados serán privados y bajo ningún caso se hará difusión de estos, estos serán de uso exclusivo para la competición.

Cada jugador deberá usar su **ÚNICA Y PROPIA CUENTA**, tanto en Discord, como en el videojuego. El nombre de la cuenta (Nick) tiene que corresponder con la que registraron en el formulario.

2.4 Nombre del jugador.

Los nombres de los jugadores deben ser únicos, Deportes UdeC se reserva el derecho de rechazar un nombre de jugador que se considere vulgar, ofensivo, discriminatorio o que infrinja cualquier derecho de autor. Si un jugador infractor no cambia su nombre adecuadamente cuando se le solicite, Deportes UdeC se reserva el derecho de cambiarlo o descalificarlo inmediatamente. Solo podrán participar jugadores completamente inscritos.

2.5 Cambio de nombre del jugador.

Una vez inscrito en el torneo, está PROHIBIDO el cambio de nombre del jugador, esta prohibición estará hasta que finalice el torneo. Solo en el caso que la administración solicite un cambio de nombre, este podrá realizarse.

2.6 Baneo de cuentas.

En caso de que la cuenta de un jugador registrado sea baneada durante el desarrollo del "Torneo Esports", el jugador NO podrá competir por el tiempo en que su cuenta esté baneada. En caso de que sea una suspensión permanente de la cuenta, el jugador quedará eliminado de la competencia.

2.7 Multi-cuentas (smurfs).

Sí se descubre que un jugador individual compite bajo nombre de múltiples cuentas de jugadores registrados, el jugador será descalificado inmediatamente y su equipo tendrá una sanción.

2.8 Seguimiento en Plataforma de torneos.

En paralelo a la inscripción a través del formulario, Deportes UdeC creará un torneo en una plataforma de torneos, en donde se encontrarán los cuadros del torneo. (Durante la realización del torneo, la administración otorgará el link para ver el registro en dicha plataforma de la competencia).

Una vez realizado todo lo anterior, solo quedará esperar las fechas y horarios de los cuadros de la competición, ante cualquier duda contactar con los principales canales de comunicación (puestos en la sección de Contacto).

3- Equipamiento.

3.1. Equipamiento en partidas en línea:

Para las partidas en línea se espera que los jugadores cuenten con su propio equipo. Esto incluye, pero no está limitado, a computadora, teclado, mouse, controles, auriculares, internet, entre otros. **La funcionalidad y estabilidad del hardware es responsabilidad exclusiva de los jugadores.**



4- Fechas y Horarios

Los horarios de las partidas serán establecidos por la administración del “Torneo Esports” y estos horarios serán obligatorios, de no presentarse un equipo se le otorgaba la victoria por “Walk Over” (W/O) a su rival.

Los horarios de las partidas serán programadas posteriores a las 20:00hrs. Para no entorpecer la vida personal y/o académica de los participantes.

La duración del “Torneo Esports” se desarrollará entre el lunes 23 de marzo y el domingo 12 de abril.

Fechas Tentativas* (Sujetas a cambios dependiendo la cantidad de equipos participantes)

5- Premios.

Se premiarán al primera y segundo lugar de cada torneo.

Para los videojuegos de League of Legends y Valorant, se premiarán con medallas a todos los integrantes del equipo Campeón y Vicecampeón.

6- Código de conducta.

6.1 Conductas o acciones no permitidas.

Las siguientes acciones están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones a discreción de los árbitros.

Confabulación: Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores o equipos para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.

Hackeo: Cualquier modificación al cliente de juego.

Aprovechamiento: Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.

Suplantación: Jugar en la cuenta de otro jugador.

Obscenidad y discriminación: Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio en las competencias.

Acoso: Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afecte su dignidad.

Discriminación y denigración: Ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, orientación sexual, opinión política, estado financiero, nacimiento u otro estado.

Declaraciones negativas: Hacer, publicar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de la Universidad de Concepción o Deportes UdeC.

Actividad criminal: Estar involucrado en actividad que este prohibida por una ley, estatuto o tratado común.

Soborno: Ofrecer regalos a un jugador, entrenador, director, árbitro, colaborador de Deportes UdeC, Universidad de Concepción, u otra persona relacionada a la competición por servicios que benefician en los resultados de la competencia.



Engaño: Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.

6.2 Confidencialidad.

Ningún jugador puede revelar ninguna información confidencial proporcionada a Deportes UdeC por ningún método de comunicación.

6.3 Reglamento.

Los jugadores están en la obligación de conocer el reglamento y prestar atención a las indicaciones de los árbitros antes, durante y/o después de los partidos. Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido, si esto sucede, será revisado por Deportes UdeC y se sancionará al jugador.

6.4 Infracciones.

Luego de descubrir que jugador ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, Deportes UdeC puede, sin limitación en su autoridad, emitir sanciones a su consideración.

6.5 Derecho de publicar.

Deportes UdeC tendrá el derecho de emitir una declaración en la que exponga la sanción a un jugador, pudiendo exponer su(s) nombre(s), apellido(s) y Nick(s) de juego para individualizar la sanción.

6.6 Investigación del jugador.

Si un árbitro contacta a un jugador para una investigación este está obligado a decir la verdad. De ser sorprendido faltando a la verdad, se podrá aplicar una sanción más grave ante la falta.

***Te deseamos la mejor de las experiencias, recuerda que, ante cualquier consulta, contáctanos!
¡Saludos! Deportes UdeC. :)**