

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



**PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN DE
EVENTO DE FÚTBOL DIGITAL “CLARO
GAMING XI JUEGAPES” EN TRABAJO CON
LA LIGA PERUANA DE PRO EVOLUTION
SOCCER – ESPORTS ENTERTAINMENT
E.I.R.L**

Trabajo de suficiencia profesional para optar el Título Profesional de Licenciado en
Comunicación

Renzo Francesco Cordiglia Rojas

Código 20072245

Jose Carlos Riera Ato

Código 20133118

Asesor

Daniel Cárdenas Arroyo

Lima – Perú

Marzo de 2022

**"CLARO GAMING XI JUEGAPES" DIGITAL
SOCCER EVENT PRODUCTION AND
REALIZATION IN COLLABORATION WITH
THE PERUVIAN LEAGUE OF PRO
EVOLUTION SOCCER - ESPORTS
ENTERTAINMENT E.IR.L.**

TABLA DE CONTENIDO

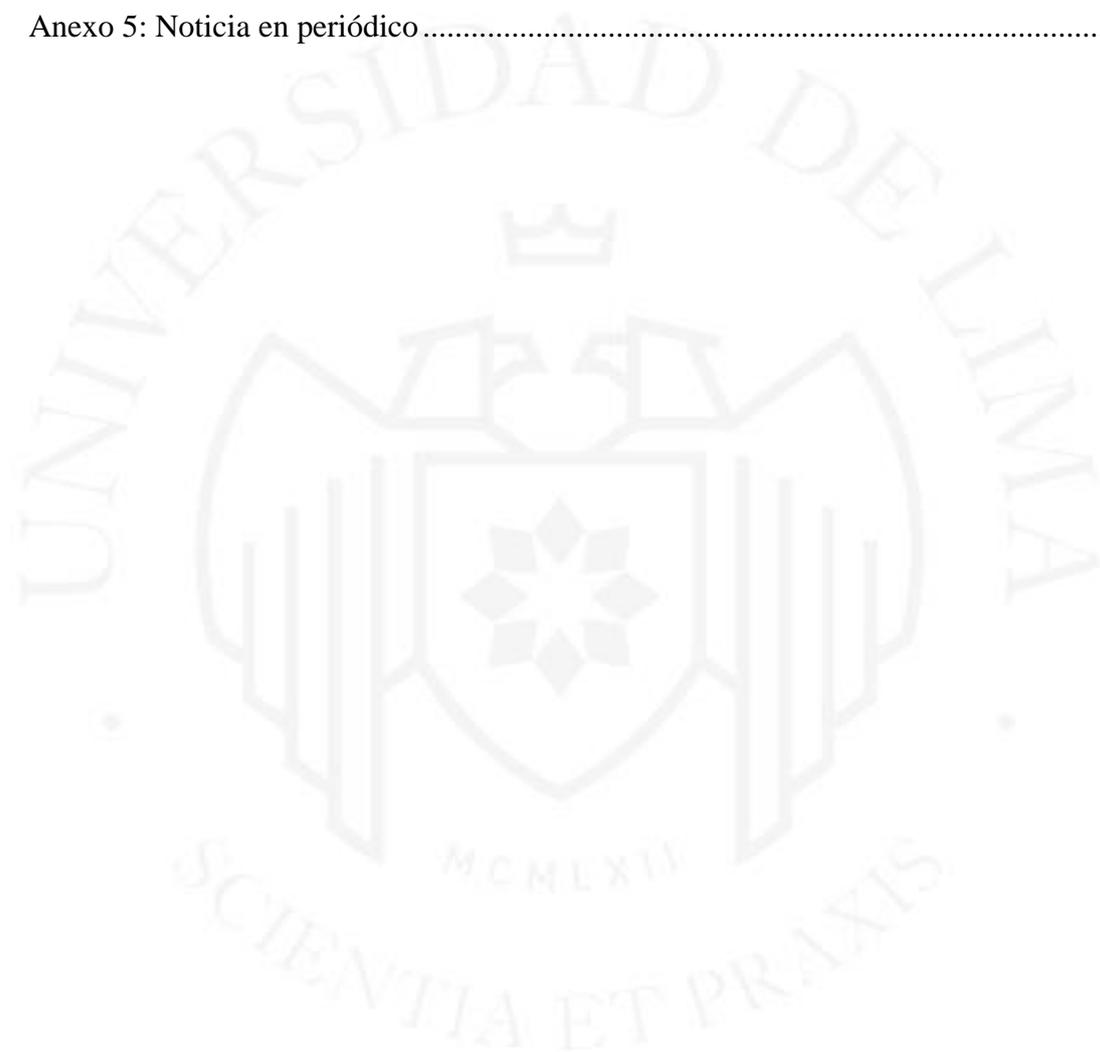
RESUMEN.....	VII
ABSTRACT	VIII
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: ANTECEDENTES DEL TRABAJO.....	2
1.1 ¿Qué son los ESports?.....	3
1.1.1 Surgimiento y Ecosistema.....	4
1.1.2 ESports en el ámbito Internacional	6
1.1.3 ESports en el ámbito Nacional	7
1.2 Liga Peruana de Pro Evolution Soccer	8
1.2.1 Ecosistema de la Liga Peruana de PES	10
1.2.2 Eventos	11
CAPÍTULO II: REALIZACIÓN Y SUSTENTACIÓN CLARO GAMING XI	XI
JUEGAPES.....	12
2.1 Objetivos del Evento.....	13
2.2 Público Objetivo	17
2.3 Producción y Realización del Evento	17
2.4 Marcas.....	18
2.5 Equipos Participantes.....	20
2.6 Aliados Estratégicos.....	21
CAPÍTULO III: LECCIONES APRENDIDAS.....	23
3.1 Marketing Digital y Marketing en ESports.....	25
CAPÍTULO IV: LOGROS Y RESULTADOS.....	27
4.1 Resultados del Claro Gaming XI JUEGAPES.....	27
4.2 Logros del Evento	33
REFERENCIAS	34
BIBLIOGRAFÍA.....	36
ANEXOS	37

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.1 Liga Peruana de PES	10
Figura 1.2 Integrantes de La Liga Peruana de PES	10
Figura 1.3 Super Liga Sports	11
Figura 1.4 JUEGAPES	11
Figura 1.5 Torneo Nacional	11
Figura 2.1 Claro Gaming	12
Figura 2.2 Claro Gaming XI JUEGAPES	12
Figura 2.3 Claro Gaming	18
Figura 2.4 UTP	19
Figura 2.5 Grupos 5 vs 5.....	20
Figura 2.6 Grupos 11 vs 11.....	20
Figura 2.7 Líbero Sports	21
Figura 2.8 Peruvian Esports Association.....	21
Figura 4.1 Plataforma Discord (Claro)	27
Figura 4.2 Canal Twitch (Claro).....	27
Figura 4.3 UTP PESA.....	28
Figura 4.4 Audiencia de Claro Gaming XI (Parte 1).....	28
Figura 4.4 Audiencia de Claro Gaming XI (Parte 2).....	29
Figura 4.4 Audiencia de Claro Gaming XI (Parte 3).....	29
Figura 4.4 Streaming en Vivo (Parte 1).....	30
Figura 4.4 Streaming en Vivo (Parte 2).....	30
Figura 4.4 Ganador de Modalidad 1 vs 1.....	31
Figura 4.4 Sorteo.....	31
Figura 4.4 Comentarios.....	32
Figura 4.12 Alcance del evento en Redes Sociales (Facebook e Instagram)	33
Figura 4.13 Analíticas del evento	33

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Información Complementaria	38
Anexo 2: Reglamento por Modalidad.....	46
Anexo 3: Desarrollo de la competición	106
Anexo 4: Fotos del Evento Online.....	147
Anexo 5: Noticia en periódico	152



RESUMEN

El presente trabajo profesional es la producción y realización del evento de fútbol virtual “Claro Gaming XI JUEGAPES” a cargo de la empresa ESports Entertainment E.I.R.L. En este proyecto contaremos cómo ha sido el crecimiento del circuito competitivo nacional de efootball PES a niveles de la organización, el ecosistema y los aliados estratégicos que se necesitan para que este “videojuego” pase solo de ser una actividad lúdica recreativa a una actividad profesional competitiva.

Pondremos en práctica nuestros conocimientos adquiridos durante nuestra etapa académica y profesional al producir este evento en base a estrategias de marketing, estudios e investigación de mercado, segmentación de públicos objetivos, desarrollo de campañas, manejo de relaciones públicas, creación de contenido y diseño de piezas gráficas distribuidos por canales digitales como redes sociales y páginas web.

ABSTRACT

The present professional work is the production and realization of the virtual soccer event "Claro Gaming XI JUEGAPES" in charge of the company ESports Entertainment E.I.R.L. In this project we will tell how the growth of the national competitive circuit of efootball PES at the levels of the organization has been, the ecosystem and the strategic allies that are needed for this "video game" to go from being just a recreational activity to a professional competitive activity.

We will put into practice our knowledge acquired during our academic and professional stage to produce this event based on marketing strategies, market studies and research, segmentation of target audiences, campaign development, public relations management, content creation and design of graphic pieces distributed through digital channels such as social networks and websites.

INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto profesional es la producción y realización del evento “Claro Gaming XI JUEGAPES” en trabajo con la Liga Peruana de PES. Este es un evento de fútbol virtual de efootball PES 2021 que se llevó a cabo por transmisiones en vivo vía plataformas como Facebook Gaming y Twitch desde el 12 al 26 de septiembre del presente año. Cabe mencionar que su desarrollo se ha dado de manera online debido a la pandemia de la COVID-19.

Han participado más de 2000 jugadores pertenecientes o no a un equipo de ESports ya sean jugadores nacionales o de otros países. Además, el evento ha gozado de distintas modalidades de competición: Mobile, PC y Consola PS4 / PS5. Y bajo duelos de: 1 vs 1, 5 vs 5 y 11 vs 11.

La comunidad de la LPPES (Liga Peruana de Pro Evolution Soccer), es el circuito competitivo de efootball que cuenta con más 34 mil miembros en la página de Facebook y más de 3 mil seguidores en la página de Instagram.

Este evento se ha desarrollado de manera virtual por el contexto social y de salubridad. Para nosotros ha sido una oportunidad de conocer mejor las plataformas digitales por las cuales hemos realizado y transmitido los partidos del competitivo. De esta manera hemos puesto en práctica el marketing digital, marketing de ESports y estrategias de estos. Al contar con la intervención de marcas endémicas y no endémicas con las que hemos trabajado bajo el patrocinio del evento; por ejemplo: Claro Gaming y la Universidad Tecnológica del Perú.

Cabe destacar que el torneo cuenta con el respaldo de la Peruvian ESports Association y el Centro de Alto Rendimiento, ambas referentes de la industria de los ESports a nivel nacional. Además, contamos con la alianza de nuestra media partner quién es el Grupo la República.

CAPÍTULO I: ANTECEDENTES DEL TRABAJO

Los videojuegos aparecen post segunda guerra mundial, cuando se empiezan a fabricar las primeras computadoras con fines de conteo armamentístico. Es en los años 60 donde se les atribuye el carácter lúdico a las computadoras y empiezan a salir juegos como el ajedrez en su formato virtual y el famoso juego Spacewar. En los años 70 se va definiendo la industria de los videojuegos sobre los pilares del desarrollo de computadoras y consolas. Aquí nos topamos con el Atari 2600 y Colecovision que junto a los videojuegos Pong, Zaxxon y Smurf fueron la diversión digital de la época.

Ya para los años 80 y con una mayor competencia en el mercado, las consolas van mejorando en capacidad y diseño, con ello empieza también la demanda de juegos más actualizados y aparecen en escena videojuegos como Mario Bross, Tetris, Donkey Kong, Pac-Man y Dragon Quest. En los años 90 aparece un mercado de videojuegos más maduro con empresas desarrolladoras de consolas como Nintendo (Nintendo 64) (Game Boy), Sega (Sega Saturn) y Sony (PlayStation). Aquí la creación y desarrollo de videojuegos amplía su campo narrativo y se desarrollan juegos de acción, arcade, deportes, simulación, shooter, etc.

Para inicios de siglo el desarrollo de internet y los avances en tecnología a nivel de teléfonos portátiles potenciaron aún más la creciente industria de los videojuegos, dando origen a los eSports que en aquel entonces eran pequeñas competiciones de videojuegos.

A finales del 2005 las empresas Nintendo, Sony y Microsoft, de las cuales destacamos la PlayStation 3, los modelos posteriores de la PSP, la Xbox 360, la Wii y distintos modelos de la Nintendo DS. Consolas de sobremesa de esta época que se caracterizan por poder renderizar juegos en una alta definición, llegando en algunos casos a HD. Los videojuegos más emblemáticos que aquí encontramos pueden ser el GTA 4, los diferentes Pokémon, FIFA y Call Of Duty. Ya en los últimos años aparecen la PS4 de Sony, la Wii U y Switch de Nintendo y la Xbox One de Microsoft. Y lo más destacable de esta generación de consolas es el uso de internet como eje central de su funcionalidad, habiendo juntado en una misma máquina un sistema de juegos, películas, series y otros

contenidos que permiten al jugador poder jugar en línea y en tiempo real desde cualquier parte del mundo (Muñoa Carrasco, 2020, p. 4).

El JUEGAPES a lo largo de sus ediciones, ha otorgado relevancia competitiva y profesional al videojuego efootball PES, el mismo que es uno de los más jugados a nivel nacional. Desde esta visión nos resulta interesante lograr una comprensión multidimensional del fenómeno eSports a nivel doméstico. El cual no solo constituye un mercado emergente local, sino como una conexión entre marcas y audiencias para el fútbol virtual.

1.1 ¿Qué son los ESports?

ESports es una palabra en inglés que nace de la combinación de dos términos: electronic y sports, cuya traducción al castellano significa deportes electrónicos.

Los eSports es una industria que se dedica al sector del entretenimiento y se compara directamente con otras actividades de ocio. Son la rama competitiva de los videojuegos que, por su organización, la creciente participación de creadores de contenido que pertenecen a clubes de eSports, la aparición de influencers relacionados con el mundo de los eSports ha logrado tener un gran alcance con una audiencia masiva a nivel global.

La asociación alemana de eSports “eSport-Bund Deutschland eV” (ESBD) adoptó la siguiente definición: eSports es la competencia directa entre jugadores humanos que utilizan videojuegos adecuados en varios dispositivos y en formato digital. La comparación del rendimiento deportivo en eSports está determinada por la interacción de una operación intencionada de los dispositivos de entrada en reacción directa a la secuencia de juego representada y, al mismo tiempo, dominar técnicamente la acción general del juego. El objeto de referencia de las actividades deportivas son los videojuegos cuya estructura y modo de funcionamiento cumplen los requisitos para la determinación del rendimiento deportivo (Block & Haack, 2021, p. 2).

En su definición simple, eSports es la escena competitiva de un deporte electrónico que se pueda jugar entre 2 o más personas. Este tipo de juego pone a desarrollar las capacidades cognitivas y competitivas de cada jugador, es en este espacio que los jugadores interactúan y participan de los diversos eventos.

Los eSports comenzaron a tener relevancia a partir del 2001. Al aprovechar las posibilidades que brindaba Internet, las compañías dedicadas a su creación apostaron a lo grande por el desarrollo de propuestas multijugador.

Hoy en día los eSports son competiciones de videojuegos donde varios jugadores profesionales compiten en distintos escenarios y con múltiples objetivos dependiendo el juego. Las más populares suelen ser las competiciones de varios equipos para juegos muy conocidos, las partidas se transmiten en vivo a fans de todo el mundo y alcanzan cifras increíbles de visualización. La industria ha crecido tanto que en la actualidad es un negocio millonario. Cuenta con estrellas mundiales, ligas internacionales, jugadores reconocidos y torneos con premios de importantes sumas de dinero que llenan estadios. Allí acuden los fanáticos para ver por pantallas gigantes a sus jugadores favoritos con las manos en el teclado (Los eSports pisan fuerte en el Marketing Digital. Vigila esta tendencia, 2021).

Se puede jugar de forma *amateur* o profesionalizada. Existe una gran variedad de ligas y torneos de diferentes disciplinas. Actualmente los juegos que más dinero generan son: League of Legends, Fortnite, Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive y Player Unknown's Battleground (García, 2020).

1.1.1 Surgimiento y Ecosistema

Los videojuegos existen desde mediados de los años 60. Pero las pequeñas competiciones aparecen recién en los años 70, cuando algunas universidades desarrollaban pequeños torneos de algunos videojuegos de la época. El concepto moderno que en la actualidad utilizamos para definir las competiciones de videojuegos es “eSports” y su uso es de hace aproximadamente 12 años. Pero esto no quiere decir que los deportes electrónicos hayan surgido recién desde este periodo, sino que tienen varias décadas en las cuales han ido evolucionando. Esta evolución se da gracias al desarrollo de la tecnología. la implementación del internet en los hogares y al desarrollo de los videojuegos en varias consolas.

Es preciso aclarar que todos los eSports son videojuegos, pero no todos los videojuegos son considerados eSports. Hay una serie de requisitos indispensables para que a un videojuego se le considere un deporte electrónico como tal.

Los eSports son una variante competitiva del mundo de los videojuegos que se ha ido desarrollando a gran escala en los últimos años gracias a las innovaciones tecnológicas, a la escena competitiva, a la audiencia que recibe, a las organizaciones que se encargan de ejecutar grandes eventos, a marcas endémicas y no endémicas que patrocinan ya sea al evento, al jugador, al clan o equipo, a la publicidad y sobre todo al Publisher que es el desarrollador del juego.

Este fenómeno, cuya genealogía lo ubica como un cruce entre la cultura del Gaming (el uso de videojuegos), el mundo deportivo y la cultura influencer. No solo está ganándose un lugar dentro de la cultura del consumo y los circuitos industriales-culturales que la caracterizan, sino que está adquiriendo tintes de legitimidad y nobleza propias del mundo deportivo, llegando incluso a estar en consideración para la obtención de estatus de deporte olímpico. (Kohan, 2021, 120)

Las competencias de los deportes electrónicos poseen una estructura que la componen: Jugadores, Equipos - Clanes, Ligas, Publishers, Organizadores, Broadcasters, Patrocinadores y Audiencia.

A continuación, comentamos ¿Qué requisitos o características debe tener un videojuego para ser considerado un eSports?

Es de conocimiento que la industria de los videojuegos tiene elementos infinitos y es muy basta, cada año crean un juego nuevo o mejoran las versiones de los ya existentes. Pero para que un videojuego se considere un eSports debe cumplir lo siguiente:

- Debe permitir la competencia o el enfrentamiento entre dos o más jugadores, de esta manera se busca que sea un juego multijugador.
- Deben existir ligas y competiciones organizadas en el cual se den a conocer las reglas estructurales para que se desarrolle la competencia.
- La existencia de un Publisher (Desarrollador del Juego) que de la autoría del juego para que se pueda desarrollar la competencia.
- Debe existir un prize pool o un incentivo que motive la participación de los gamers (Galiana, 2021).

1.1.2 ESports en el ámbito Internacional

En países como Estados Unidos, China, Japón, Corea del Sur, entre otras sociedades, ser gamer profesional es una realidad. El mercado de eSports se ha profesionalizado y ya en algunos países es considerado como un deporte competitivo, en donde los gamers o jugadores que pertenecen al circuito pueden dedicarse a ello profesionalmente ya que cuentan con un respaldo monetario que les permite vivir de ello.

En un contexto sin pandemia se realizaban eventos todos los años de eSports como LOL, DOTA 2, que son los más reconocidos a nivel mundial. Estos eventos llenaban estadios de fútbol, con gran cantidad de aficionados que se daban cita en estos cotejos para ver a sus jugadores o equipos favoritos, alcanzando gran cantidad de audiencia presencial y online.

Una escena que ha crecido de manera muy acelerada y se ha profesionalizado ha sido la de España, donde se han involucrado figuras del deporte del balón pie, algunos streamers, gamers e influencers dando una exhibición y relevancia a la práctica de los videojuegos, obteniendo grandes beneficios a nivel de audiencias y económicos.

A pesar de ser considerado aún un mercado de nicho, el sector de los deportes electrónicos en España suma cada vez más espectadores y aficionados. Y como muestra de ello, los datos de audiencia de las semifinales de la Superliga Orange, disputadas el pasado 24 de marzo. La batalla entre Vodafone Giants y Movistar Riders logró sentar delante de la pantalla a 466.000 espectadores, un 51% más de audiencia que las semifinales disputadas un año antes. Una cifra que aumenta si se tiene en cuenta el número total de partidos celebrados hasta la fecha de los playoffs de la temporada de primavera: 880.000 vistas, un 61% más que en 2019. Esta audiencia creciente comienza a despertar el interés de un mayor número de marcas. Según explica a IPMARK, Julio Villalobos, director del Programa Online de *eSports for marketing strategies* de Esade, se tiende a pensar que el jugador y espectador de los deportes electrónicos es un adolescente de entre 14 y 15 años, cuando la media de edad se sitúa en los 29, convirtiéndolo en un *target* interesante para las firmas comerciales. Tres son los rasgos principales de los aficionados a los eSports: “Ganan más dinero que la media, tienen menos tasa de desempleo y cuentan con una preparación académica también superior a la media” (Chacón, 2020).

Los eSports han hecho posible que ya el ser jugador o “gamer” de algunos de los videojuegos sea una profesión en varios países del mundo. Esto gracias a que en este mercado se mueve gran cantidad de audiencias a nivel mundial. Convirtiéndose así en un mercado clave para las marcas que buscan conectar con un público joven: Millennials y Centennials.

Según Newzoo hay más de 250 millones de jugadores en el mundo, 400 millones de aficionados que se prevé que alcancen los 600 millones a más. Las nuevas plataformas digitales también han permitido que el crecimiento de esta comunidad se acelere de una manera muy impresionante por medio del “Streaming” que es la transmisión en directo (Tiempo real) que plataformas como Twitch (Comprada por Amazon en el 2014 por \$975 millones de dólares), YouTube, Trovo y Facebook tienen para transmitir juegos, competiciones, eventos, etc. (Zueras, 2018).

1.1.3 ESports en el ámbito Nacional

En el Perú los eSports han tenido un crecimiento considerable en los últimos años y por el contexto de la pandemia ha ido aumentando su formato digital. En la industria nacional de eSports los videojuegos que se practican son bastantes. A nivel de ligas competitivas se destaca la Claro Guardians League, con torneos de League of Legends, organizada por Liga de Videojuegos Profesional, el diario El Comercio junto con las empresas Claro y Riot Games. También hay que sumar la Movistar Liga Pro Gaming, dedicada al juego Dota.

Es en este contexto que opera la LPPES (Liga Peruana de Pro Evolution Soccer), organización que se dedica a la producción de eventos de fútbol virtual y que actualmente trabaja con el videojuego efootball PES, ejecutando torneos y ligas, donde los jugadores y sus equipos participan por premios que incentivan a la competitividad y goza de un espacio más controlado para visualizar los resultados y su inversión.

En el mercado nacional directamente no encontramos una empresa que se dedique a realizar eventos de eSports en el rubro del fútbol virtual. Sin embargo, en el mercado de videojuegos a nivel nacional encontramos a tres grandes empresas que operan en el país y realizan eventos de diversos videojuegos como Dota 2, StarCraft, CS Go, Clash Royale, Free Fire, League of Legends, Fortnite, entre otros (eSports en el Perú: un negocio rentable en plena pandemia del coronavirus, 2021).

A continuación, comentamos algunas empresas, eventos y torneos junto con su patrocinador, que se desempeñan a nivel nacional.

- **La Liga Pro Gaming (LPG):** Pertenece a la empresa Live Media, es una compañía que tiene el propósito de cambiar el entretenimiento en el Perú. Está focalizada en lo digital, genera contenido pensado y creado en un entorno digital multiplataforma. Diseñado estratégicamente para alinear a los actores claves de la industria del entretenimiento: el talento, el contenido, la audiencia, los agentes y las marcas. Su principal sponsor es Movistar.
- **Masgamers:** Se realiza hace 10 años en el país a manera de festival de videojuegos y tecnología. Tiene 12 años de fundación y lleva realizando 14 eventos en Lima y provincia. Es un festival que dura 3 días y posee diversas actividades mezclando videojuegos, tecnología y música. Su principal sponsor es Claro.
- **Liga de Videojuegos Profesional (LVP):** Empresa española perteneciente al grupo MediaPro, con diez años en el mercado, realiza competiciones a nivel mundial y cuenta con sedes en 6 países (España, Reino Unido, Argentina, Chile y Colombia). A nivel de Perú genera competiciones amateurs. Apuesta por espacios de encuentro entre los gamers y el público. Su principal sponsor es Claro.

1.2 Liga Peruana de Pro Evolution Soccer

Es el circuito emblema competitivo de eFootball PES en el país. Cuenta con más de 15 años en el mercado y ha logrado consolidarse como el referente número 1 de fútbol virtual en el Perú.

Este proyecto nace en el año 2004, empezando a organizar eventos, pero no fue hasta el año 2010 en el que Liga Peruana de PES se creó vía grupo de Facebook. Para el año 2013, tomaron el rumbo de constitución de empresa y de esta manera darle una mayor formalidad al proyecto. La Liga Peruana de PES es una marca desarrollada por ESports Entertainment E.I.R.L.

Organigrama de la empresa ESports Entertainment E.I.R.L.

Gerencia	Comercial	Marketing	Diseño	Contabilidad	S. Técnico
Área encargada de dirigir, gestionar y administrar la empresa.	Área encargada de relacionarse con las marcas para el patrocinio y sponsor de los productos.	Área encargada de la investigación de mercado y potenciar el posicionamiento de la empresa.	Área encargada de la comunicación visual de la empresa.	Área encargada del control y registro de todas las actividades económicas de la empresa.	Área encargada de brindar soporte al mantenimiento de hardware, redes y sistemas.



1.2.1 Ecosistema de la Liga Peruana de PES

Figura 1.1

Liga Peruana de PES



El ecosistema de la Liga Peruana de PES está conformado por más de 34 mil personas, estos a su vez divididos por 60 equipos que participan de los eventos y torneos que se dan a lo largo de la temporada. El publisher, que es Konami como desarrollador del juego y encargado de brindar la autorización y licencias para poder ejecutar los eventos. Los casters, que son los relatores de las partidas. Las marcas que patrocinan el evento, estas van rotando según al público objetivo el cual les interesa y, por último, las audiencias que en mayoría son aficionados al fútbol virtual.

Figura 1.2

Integrantes de La Liga Peruana de PES



1.2.2 Eventos

Figura 1.3

Super Liga Sports

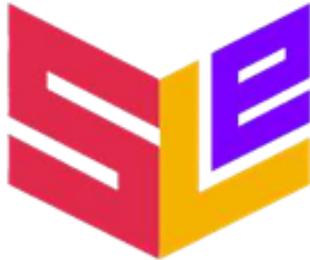


Figura 1.4

JUEGAPES



Figura 1.5

Torneo Nacional



CAPÍTULO II: REALIZACIÓN Y SUSTENTACIÓN CLARO GAMING XI JUEGAPES

El JUEGAPES es la competencia más importante de efootball PES en el país. Este torneo se desarrolla desde el 2016 y atrae a jugadores nacionales e internacionales de talla profesional y a marcas que desean patrocinar el evento. Su ejecución y organización está a cargo de la más grande comunidad del juego en el Perú, la LPPES (Liga Peruana de PES).

Figura 2.1
JUEGAPES



Figura 2.2
Claro Gaming



2.1 Objetivos del Evento

La etapa de creación de nuestro producto incluye las siguientes etapas. Primero, realizamos la descripción de nuestro producto; el cual es el evento virtual de fútbol digital. Segundo, determinamos los objetivos de nuestro producto. Esto se da a través de un análisis en base a resultados de nuestra primera entrega y posteriormente planteamos los objetivos de negocio, de marketing y comunicación. Tercero, delimitamos a nuestro público objetivo. Cuarto, delimitamos el área geográfica a la cual queremos llegar. Quinto, seleccionamos los canales digitales de distribución o transmisión. Finalmente realizamos la elaboración del presupuesto para toda la ejecución.

Objetivos de Negocio:

- Aumentar la participación de jugadores en un 40% en relación con la edición pasada del torneo. Claro Gaming X JUEGAPES tuvo la inscripción de:
 - 512 inscritos en modalidad 1 vs 1 PS4.
 - 256 inscritos en modalidad 1 vs 1 Mobile.
 - 64 equipos inscritos en modalidad 5 vs 5 = 320 jugadores.
 - 48 equipos inscritos en modalidad 11 vs 11 = 528 jugadores.
 - Total de 1616 participantes.
- Incrementar en un 100% la cantidad de patrocinadores para la ejecución del evento. Buscando marcas del rubro tecnológico, pedagógico y de consumo masivo para poder captar a un público más amplio. En el Claro Gaming X JUEGAPES contamos con el respaldo de Claro Gaming quien tiene el naming del evento.

Objetivos de Marketing:

- Asegurar que el 10% de participantes en el torneo sean competidores nuevos.
- Buscar la participación del 90% de equipos que estén inscritos en el circuito competitivo de la LPPES.

Objetivos de comunicación:

- Incrementar la interacción en nuestras publicaciones del evento en un 20%.
- Alcanzar en un 10% a jugadores externos de ligas competitivas de fútbol virtual.

- Alcanzar en un 30% la interacción de la audiencia en nuestras transmisiones.



Estrategia de Marketing:

- Aumentar en un 100% el prize pool, respecto al primer JUEGAPES del año (de S/ 10 000 a S/ 20 000, adicional al concurso de trivias).
- Implementación de una malla de contenido dinámica para la audiencia - Marketing en redes.
- Publicidad in stream
- Marketing de contenido con nuestra media partner el Grupo la República.
- Concursos y Sorteos
- Trabajo de la mano con micro influencers.

Venta del evento y objetivos comerciales que buscaban las marcas involucradas:

Para la venta de nuestro evento hay 2 niveles que les ofrecemos a las marcas:

1. Naming. Se garantiza que en toda comunicación salga el nombre de la marca auspiciadora, ya que solo hay cupo para una marca y está anexado al nombre del producto (evento). También cuenta con mayor presencia a nivel de menciones y spots durante las transmisiones. Ej. Claro Gaming JUEGAPES.
2. Marcas auspiciadoras, aquí no tenemos límite de marcas. Se le da menciones, colocación de banners y tiempos para los spots publicitarios en las transmisiones. Aparecen en la parte inferior de los banners del evento y en la mayoría de las piezas gráficas. Ej. UTP.

Objetivos comerciales de las marcas:

Claro Gaming: Busca a un consumidor joven que sea innovador y se atreva a crear. Con su lema “Desafía al mundo, juega en serio”.

- Aumentar la audiencia en el canal de Discord de Claro Gaming.
- Promocionar el servicio de telefonía durante las transmisiones.
- Base de datos.
- Aumentar los suscriptores en el canal de Twitch de Claro Gaming.
- Branding

Universidad Tecnológica del Perú: Con su slogan “Tecnología como forma de pensar” busca exponer sus carreras, su empleabilidad y mostrar una postura de innovación, flexibilidad y modernización.

- Generar una amplia base de Datos (+500) // Leads.
- Promocionar sus carreras de tecnología durante las transmisiones.
- Branding



2.2 Público Objetivo

El público al que nos dirigiremos son hombres centennials y millennials peruanos pertenecientes a un nivel socioeconómico B y C, que les gusta la actividad de participar y consumir los torneos de videojuegos electrónicos de fútbol y cuyo rango de edad oscila de los 14 años hasta los 45 años.

- **Participante:** Tiene un perfil competitivo, le gusta asumir nuevos retos y está en constante búsqueda de competiciones oficiales para participar. Dedicar un promedio de 5 horas semanales a practicar el videojuego que le gusta. Son en su mayoría estudiantes y profesionales que perciben ingresos económicos. Les gusta invertir en tecnología y en accesorios que potencien su nivel competitivo.
- **Espectador:** Tiene poco tiempo para practicar el juego. Le gusta aprender sobre nuevos videojuegos, es aficionado al fútbol real y virtual. Le gusta ver quién o quiénes representan al equipo del cual es hincha. Le gusta interactuar con la comunidad a través de las plataformas digitales y se mantiene al pendiente de las transmisiones de los torneos.

2.3 Producción y Realización del Evento

En esta oportunidad presentaremos la ejecución de la segunda edición de este evento en lo que va del año 2021. Contaremos cómo ha sido el proceso de planeación, producción y realización de este evento que como novedad trae un pozo que ha sido duplicado a comparación de la primera entrega.

Durante el proceso de planeación este proyecto se ejecuta con 4 meses de anticipación. Cabe mencionar que el señor Renzo Cordiglia es el encargado del área comercial y también le da seguimiento al área de marketing; el señor José Riera es el encargado del área de marketing y brinda apoyo en el área de diseño para la ejecución de las piezas gráficas. La primera fase es contar con el equipo de trabajo completo, este lo conforman alrededor de 20 personas y se divide por áreas:

- **Área Comercial,** encargados de vender el proyecto a las marcas para temas de publicidad y patrocinios. Conoce las necesidades y hay un trato directo con ellas. Planifica estrategias y diseña el proceso de venta de los productos.

- Área de Marketing, encargados de planificar los objetivos a alcanzar de los productos. Gestión de las relaciones públicas, emisión de nota de prensa, realiza investigación de mercado y analiza los canales de difusión.
- Área de Diseño, encargada de realizar todas las piezas gráficas, banners y overlays durante toda la ejecución del evento.
- Área de contabilidad, encargado de emisión de facturas/boletas electrónicas, presenta la declaración jurada anual, ejecuta la tributación mensual y cuenta de detracciones.
- Área de Soporte, dan el respaldo a la transmisión del evento a nivel técnico y apoyo en las transmisiones.

Ahora comentamos qué es necesario para la creación de nuestro evento:

- Idea creativa.
- Contar con la licencia del Publisher.
- Contar con el equipo de trabajo.
- Establecer Objetivos.
- Validar a nuestro target.
- Comunicar la acción del evento a los responsables de equipos y clanes pertenecientes a la LLPES.
- Vender el producto a las marcas.
- Delimitar presupuesto

Recordemos que lo más importante para realizar un evento de eSports, en este caso de efootball PES, la autorización del publisher. Para nosotros es Konami, quien es desarrollador del juego y se encarga de brindarnos las licencias respectivas para la ejecución nuestros eventos.

2.4 Marcas

Venta del evento a las marcas

Figura 2.3

Claro Gaming



Figura 2.4

UTP



Claro Gaming colabora nuevamente como sponsor de la undécima edición del JUEGAPES junto a Liga Peruana de PES (LPPES) y Peruvian ESports Association (PESA). Además, la Universidad Tecnológica del Perú (UTP) se une como auspiciador de este gran torneo.



2.5 Equipos Participantes

Figura 2.5

Grupos 5 vs 5

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4
SPORTING CRISTAL ESPORTS	SPORT HUANCAYO ESPORTS A	ALIANZA LIMA ESPORTS A	ATLÉTICO GRAU ESPORTS A
APOQALYSIS	CIENCIANO ESPORTS B	CIENCIANO ESPORTS C	DOMINATION AQPES
FC SAN ROQUE ESPORTS	PICHANGUEROS ESPORTS	SPORT BOYS ESPORTS B	ALFONSO UGARTE ESPORTS
U. SAN MARTÍN ESPORTS B	ICA PES	C. D. MUNICIPAL ESPORTS B	COMERCANTES UNIDOS ESPORTS
GRUPO 5	GRUPO 6	GRUPO 7	GRUPO 8
CIENCIANO ESPORTS A	SPORT BOYS ESPORTS A	CUSCO FC ESPORTS	U. SAN MARTÍN ESPORTS A
APAFA PES	UNIVERSITARIO GAMING C	ALIANZA LIMA ESPORTS C	LA MAFIA ESPORTS
D. LLACUABAMBA ESPORTS	THE GALACTICS A	LA GRAN FAMILIA	U. CÉSAR VALLEJO ESPORTS B
UNIVERSITARIO GAMING B	SPORT HUANCAYO ESPORTS B	U. CÉSAR VALLEJO ESPORTS A	GUAYACOLES ESPORTS
GRUPO 9	GRUPO 10	GRUPO 11	GRUPO 12
CARLOS STEIN ESPORTS	UNIVERSITARIO GAMING A	CANTOLAO ESPORTS A	C. D. MUNICIPAL ESPORTS A
WINEN PES	LADIES PES	C. D. MUNICIPAL ESPORTS C	TAYTAS A
ALIANZA LIMA ESPORTS B	CANTOLAO ESPORTS B	TAYTAS B	ICA EMPIRE
LEÓN DE HUÁNUCO ESPORTS	ATLÉTICO GRAU ESPORTS B	THE GALACTICS B	SPORT LORETO ESPORTS

En esta modalidad se juegan 5 partidos, es decir 5 participantes por equipo, en simultaneo y en la consola de PlayStation 4-5.

Figura 2.6

Grupos 11 vs 11

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4
SPORT HUANCAYO ESPORTS	C. MANNUCCI ESPORTS A	ATLÉTICO GRAU ESPORTS A	C. D. MUNICIPAL ESPORTS
ICA EMPIRE	SAN SIMÓN ESPORTS	CIENCIANO ESPORTS B	VICTORIOUS PES
VILLA MITRE ESPORTS	ÑUBLENSE ESPORTS	LA GRAN FAMILIA	COMERCANTES UNIDOS ESPORTS
BLANQUIRROJA ESPORTS	R.T. LIMATAMBO	PICHANGUEROS ESPORTS	TIGRES ESPORTS
GRUPO 5	GRUPO 6	GRUPO 7	GRUPO 8
U. CÉSAR VALLEJO ESPORTS	CIENCIANO ESPORTS A	SPORT BOYS ESPORTS	D. LLACUABAMBA ESPORTS A
FC SAN ROQUE	TAYTAS PES	NUEVO HILENIO ESPORTS	WINEN PES
ESKARLATAS PES	DEPORTIVO CALI ESPORTS	PACIFICO ESPORTS	DEFENSOR LIMA ESPORTS
HERO GAMERS	DEPORTIVO LA LUZ E-TEAM	CIENCIANO ESPORTS C	THE GALACTICS
GRUPO 9	GRUPO 10	GRUPO 11	GRUPO 12
CUSCO FC ESPORTS	UTC ESPORTS	U. SAN MARTÍN ESPORTS	CARLOS STEIN ESPORTS
LEON DE HUÁNUCO ESPORTS	ATLÉTICO CHALACO ESPORTS	LOS CAIMANES ESPORTS	LATAM ESPORTS
ALIANZA LIMA ESPORTS B	DARK MASTERS	UNIÓN HUARAL ESPORTS	ALFONSO UGARTE ESPORTS
ATLÉTICO GRAU ESPORTS B	D. LLACUABAMBA ESPORTS B	C. MANNUCCI ESPORTS B	SPORT CIRQUE
GRUPO 13	GRUPO 14	GRUPO 15	GRUPO 16
A. D. CANTOLAO ESPORTS	UNIVERSITARIO GAMING A	ALIANZA LIMA ESPORTS A	SPORTING CRISTAL ESPORTS
EVERTON ESPORTS	LA MAFIA ESPORTS	UNIVERSITARIO GAMING B	DOMINATION AQPES
PATRIOTAS F.C.	CERBERO PES	ICA PES	REAL DEPORTIVO LIMA ESPORTS
GUAYACOLES	D. ANTOFAGASTA ESPORTS	GOLDEN BOYS	APAFA PES

En esta modalidad si juegan 11 jugadores vs 11 jugadores en un partido, simultáneamente y cada competidor tiene una posición dentro del videojuego (arquero, defensas, laterales, mediocampistas, volantes, delanteros) y también se juega en consola de PlayStation 4-5.

Las competiciones de 1 vs 1 se da en dispositivos móviles y pc.

2.6 Aliados Estratégicos

Contamos con el respaldo de nuestra media partner el diario Líbero que pertenece al Grupo la República.

Figura 2.7

Líbero Sports



Nota. De Libero esports [Perfil de Facebook], 2022 (<https://www.facebook.com/liberoeSports/>)

Además, contamos con el respaldo de la Peruvian ESports Association (PESA), asociación que busca profesionalizar la industria de los deportes electrónicos, y que hoy en día se encuentra realizando alianzas estratégicas con las principales federaciones de eSports en el mundo.

Figura 2.8

Peruvian Esports Association



Por último, y no menos importante, contamos con el Centro de Alto Rendimiento (CAR), un complejo con más de 1400 m2 en el corazón de Miraflores dedicados a los eSports, videojuegos y entretenimiento.

El CAR cuenta con un gimnasio totalmente equipado, un estudio de producción audiovisual, salas de edición, áreas recreativas y de conferencia, oficinas y 2 Gaming houses.



CAPÍTULO III: LECCIONES APRENDIDAS

El fenómeno de los eSports sin duda ha tenido un impacto a nivel de organización, producción, alcance económico y, sobre todo, de audiencias a nivel global. Esto ha permitido que se convierta en un sector económico muy potente para seguir explorando y explotando.

Luego de realizar el Claro Gaming XI JUEGAPES, hemos considerado que los aportes de las herramientas de marketing digital han sido de mucha ayuda para lograr un gran alcance en la realización y convocatoria de este evento. Pero consideramos que no basta solo con el marketing digital para la ejecución de este tipo de actividades. El marketing de eSports tiene un acceso más hermético a nivel de comunidad y ecosistema. Pero reconocemos que es importante resaltar la influencia del uno sobre el otro.

A continuación, exponemos las siguientes lecciones que nos dejó el evento:

A nivel de nuestros objetivos de negocio se logró alcanzar las siguientes metas y resaltar nuevas lecciones aprendidas:

- Notamos que durante el desarrollo del evento nos topamos de manera orgánica con una audiencia más allá de la delimitada geográficamente. Constatamos que las audiencias no sólo están enfocadas a los amantes del fútbol tradicional o virtual, sino que hay un espectador que sigue estas competencias sin distinción de videojuego. Esto nos amplió el horizonte de que se puede llegar a más personas sin distinción de formato de videojuego o nacionalidad. Representando para nosotros una oportunidad de crecimiento.
- Del trabajo con influencers resaltamos el apoyo de la comunidad que los respalda, nos aportaron bastante en la promoción del evento y en la difusión de las partidas en vivo. Nos queda como lección para las próximas entregas contar con más micro influencers extranjeros a nivel de Latinoamérica. Esto ya que contamos con la presencia de gamers y equipos extranjeros en el evento. Motivo por el cual, nos genera ilusión apuntar a ser un festival latino en busca de obtener un buen alcance tanto en audiencias como en participantes de otros países en un mediano plazo.

- En lo relacionado con el P.R consideramos que se pudo ejecutar de mejor manera y no solo mirar el medio local sino también el plano internacional. Esto ocurrió al inicio del evento cuando emitimos una nota de prensa a diferentes medios nacionales. Sin embargo, consideramos que al contar en el proceso con participación de jugadores y espectadores internacionales a futuro podremos ampliar el torneo a nivel regional.
- Al trabajar con Claro Gaming y en la UTP (Universidad Tecnológica del Perú), marcas que nos brindan una reputación positiva como realizadores de eventos de eSports. El interés por nuestro target desde el inicio nos permitió acercarnos y beneficiarnos mutuamente. (Innovación, tecnología, jugar como estilo de vida)
- Para futuras competiciones debemos contemplar con qué versión del juego trabajar. Esto debido a que la última actualización del juego presentaba fallas a nivel gráfico y de desarrollo. Esto causó varias críticas y no gozó de la aceptación por parte de la comunidad del fútbol virtual

Por otro lado, en nuestro alcance en lo que respecta a nuestros objetivos de Marketing del evento tenemos a:

- Resaltamos la importancia de aprovechar las plataformas digitales. Ya que se logró llenar todo el evento gracias a nuestro contenido distribuido a través de Facebook, Instagram y Discord. Para esta campaña no se consideró la red social Twitter.
- Si necesitamos que el torneo tenga mayor aforo vamos a requerir un equipo que pueda producir una mayor cantidad de piezas gráficas.
- Se puede generar un mayor alcance al diseñar post/publicaciones personalizadas de los concursantes en a la modalidad 1 vs 1. Aquí hacemos uso de una distribución de contenido sobre la pieza gráfica, mostramos el nombre, nacionalidad, id del usuario y foto del participante.
- Para lograr mayor tamaño de base de datos es importante generar interacción en todas las transmisiones. En esta ocasión la interacción se mantuvo constante en todas las transmisiones en vivo a través de trivias, concursos, menciones y uso de hashtag.
- Como observación nos queda tener activa la opción de Level UP en Facebook Gaming. Level Up, es un programa para acceder a más funciones y monetizar

el contenido que subas a la página de Facebook Gaming. No teníamos conocimiento de que Facebook no guardaba las transmisiones, sólo las mantiene por un periodo de tiempo y luego se borran. Con la opción del programa Level Up esto no sucede y podemos alcanzar mayores beneficios a futuro.

- El uso de las instalaciones para la transmisión de la final le proporcionó una imagen profesional y de producción al evento. Esto se vio reflejado en los comentarios y reacciones que hacía la audiencia sobre ello. Consideramos que es necesario siempre transmitir desde el estudio de grabación y no desde una habitación. Esto trajo como consecuencia una mayor simpatía y enganche con la comunidad.

Y por último las lecciones aprendidas a nivel de nuestros objetivos de comunicación:

- Es importante pautar mejor las menciones dentro de la transmisión. Notamos que al inicio del evento las menciones y los reels se vieron muy frecuentes, causando saturación para el espectador. Por eso nos vimos en la necesidad, junto con el equipo de trabajo (Comentaristas y Narrador), de reestructurar y tener una mejor distribución del contenido. Así obtuvimos un espacio más ordenado para el desarrollo del evento.

3.1 Marketing Digital y Marketing en ESports

El marketing 2.0 tal como lo contempla Philip Kotler, es la fase en la que las empresas buscan conocer más a sus consumidores a través de herramientas de investigación de mercado como los grupos focales, base de datos, etc. Pero es importante saber que en esta etapa intervienen las redes sociales como canal bidireccional de comunicación, convirtiendo al consumidor en prosumidor. Hoy en día el marketing 2.0 o marketing digital es indispensable para cualquier tipo de negocio, pero los deportes electrónicos representan una nueva industria que ha abierto paso a discusiones dentro del campo del marketing, al considerar una nueva corriente de marketing, que se aplica en los deportes electrónicos.

Al igual que en el marketing digital, el marketing en eSports desarrolla un engagement con las audiencias “modernas” que solo se permite gracias a los valores y

lenguaje que se comparte en este ecosistema. Es decir que es una audiencia joven, moderna, proactiva, actualizada, gamer y que está muy vinculada con la tecnología.

Somos conscientes que los eSports representan un espacio publicitario para ejecutar el marketing digital y hemos visto cómo ambas corrientes se vinculan. Pero no necesariamente una acción de una es plasmada en la otra, pues hay agencias que están abocadas a la publicidad y marketing, pero aún no saben cómo penetrar bien este nuevo mercado de los eSports a nivel nacional.

El marketing de eSports en nuestra experiencia se basa en la selección de un videojuego, ser parte del ecosistema, generar comunidad, conocer a los principales actores del medio gamer, captar audiencias y saber seleccionar las plataformas digitales que te permitan transmitir tu trabajo. Desde el aspecto comercial, sabemos negociar con las marcas el patrocinio del proyecto. En principio la negociación se planteaba a marcas endémicas pero las marcas no endémicas, al no tener acciones en espacios públicos y abiertos por el tema de la pandemia, han ido apostando por lo virtual.

Por ejemplo: en el marketing digital se utiliza mucho a personajes con un impacto mediático elevado, quizás buscando un perfil, características e imagen más comerciales. Por lo contrario, nosotros buscamos a personas que llevan tiempo representando de una u otra manera su afición, gusto, dominio por un eSports en específico, como en este caso es el fútbol virtual. Buscamos también que cuente con una audiencia que lo respalda a nivel de seguidores, marcas, que sepa generar y crear contenido, y no menos importante, que tenga muy buena comunicación con nuestro target.

En este trabajo el espacio publicitario fue vendido a las marcas que a través de patrocinio llegan al evento como lo son: Claro Gaming y la Universidad Tecnológica del Perú. Esto se vio reflejado en anuncios, derechos de imagen, sponsor, pautas, banners y branding del evento.

CAPÍTULO IV: LOGROS Y RESULTADOS

4.1 Resultados del Claro Gaming XI JUEGAPES

Los clientes quedaron satisfechos desde el punto de vista comercial, al alcanzar los objetivos que se habían planteado. Por un lado, Claro aumentó en 35% (+538) sus seguidores en la plataforma de Discord y un 50 % (+3540) en su canal de Twitch.

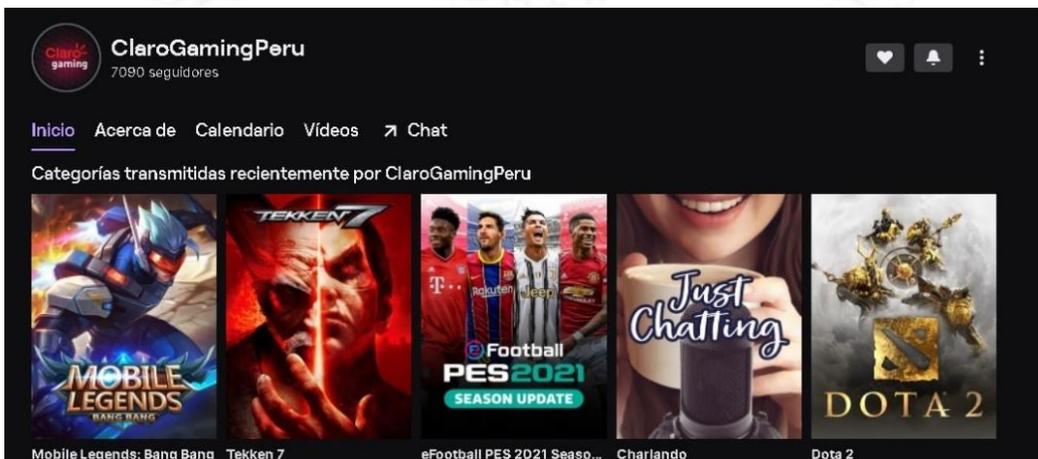
Figura 4.1

Plataforma Discord (Claro)



Figura 4.2

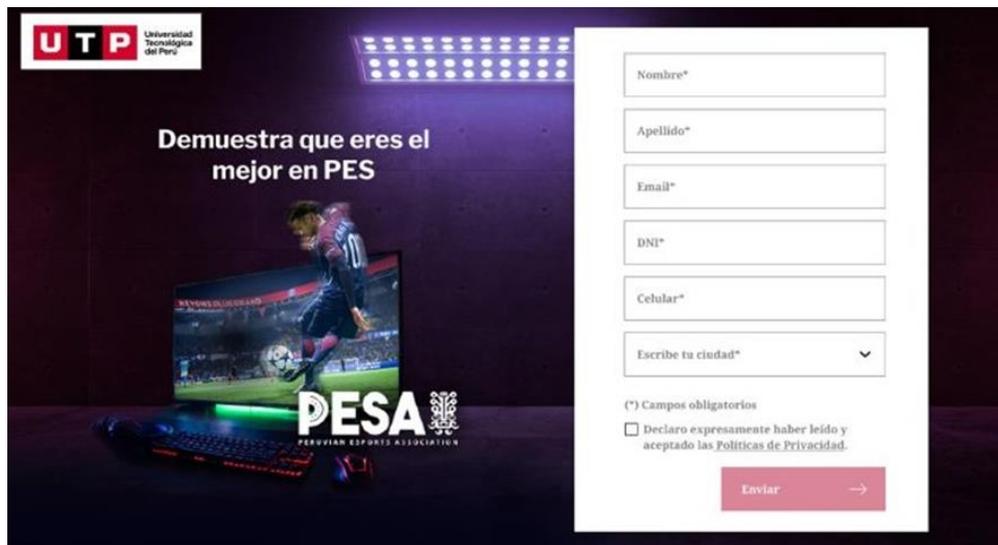
Canal Twitch (Claro)



Por la parte de UTP, obtuvo una base de datos de más de 700 personas.

Figura 4.3

UTP



A nivel de audiencias se obtuvo un promedio de 35 mil reproducciones por programa emitido.

Figura 4.4

Audiencia de Claro Gaming XI (Parte 1)



Figura 4.5

Audiencia de Claro Gaming XI (Parte 2)



Figura 4.6

Audiencia de Claro Gaming XI (Parte 3)



Se llegó a conectar con más audiencias. Nuestras páginas también crecieron en materia de seguidores entre un 7% a 10%. Y junto con ello el interés de nuevos jugadores que se han ido sumando a algún clan o equipo que pertenecen a la liga.

Se llegó a entregar los premios en menos de 24 hrs una vez terminado el evento.

Más marcas desean sumarse para futuros eventos.

Figura 4.7

Streaming en Vivo (Parte 1)



Figura 4.8

Streaming en Vivo (Parte 2)



Figura 4.9

Ganador de Modalidad 1 vs 1



Figura 4.10

Sorteo

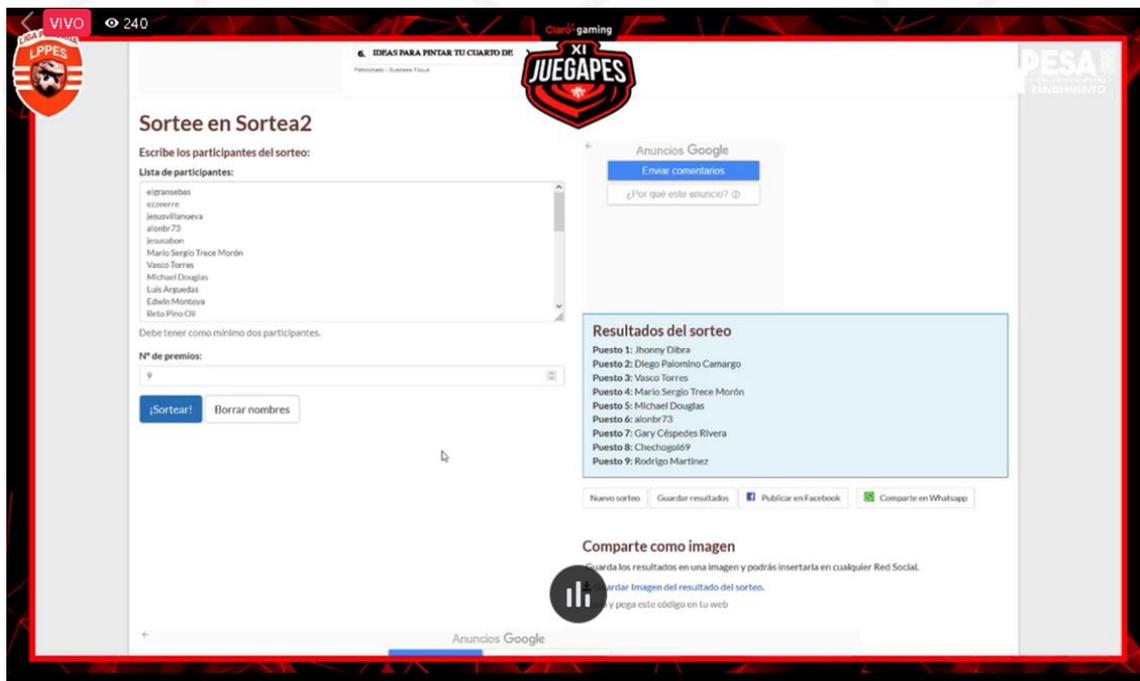


Figura 4.11

Comentarios



4.2 Logros del Evento

Durante el periodo de publicaciones del evento (31/7/21 al 29/09/21) nuestras redes sociales tuvieron un incremento en alcance del más del 188% en Facebook y 1,1 mil% en Instagram.

Métricas del Evento

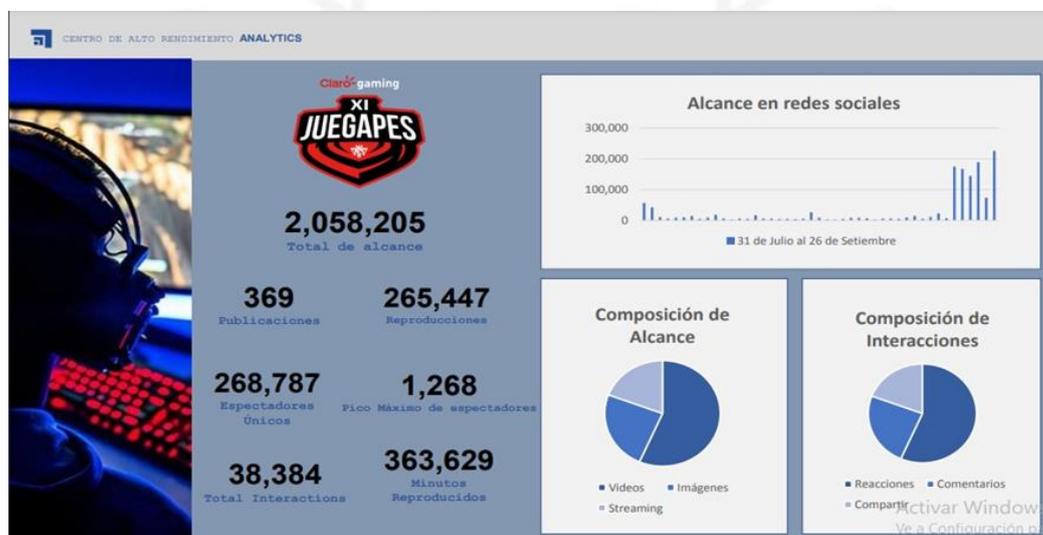
Figura 4.12

Alcance del evento en Redes Sociales (Facebook e Instagram)



Figura 4.13

Analíticas del evento



REFERENCIAS

- ¿Cuál es el perfil del "gamer" peruano? Un estudio nos brinda sus características. (22 de mayo de 2019). *El Comercio*.
<https://elcomercio.pe/tecnologia/videojuegos/perfil-gamer-peruano-estudio-brinda-caracteristicas-espana-mexico-argentina-noticia-637597-noticia/?ref=ecr>
- Block, S., & Haack, F. (2021). eSports: a new industry. *SHS Web of Conferences*, 92.
<https://doi.org/10.1051/shsconf/20219204002>
- Chacón, P. (27 de abril de 2020). *eSports en España. El complejo ecosistema de los deportes electrónicos*. <https://ipmark.com/eSports-en-espana-2/>
- Conoce el perfil del gamer peruano*. (s.f.). Info Marketing:
<https://www.infomarketing.pe/marketing/noticias/conoce-el-perfil-del-gamer-peruano/#:~:text=De%20acuerdo%20con%20la%20investigaci%C3%B3n,muy%20aficionado%20a%20los%20videojuegos.&text=Adem%C3%A1s%2C%20e1%2078%25%20de%20varones,muy%20aficionada%20a%20los%2>
- Datum International . (2017). *¿En qué se diferencian los millennials del Perú?*
https://www.datum.com.pe/new_web_files/files/pdf/Millennials.pdf
- eSports en el Perú: un negocio rentable en plena pandemia del coronavirus. (12 de febrero de 2021). *Gestión*. <https://gestion.pe/tendencias/esports-en-el-peru-2021-es-un-negocio-rentable-invertir-en-los-deportes-electronicos-empresas-videojuegos-nnda-nmlt-noticia/?ref=gesr>
- Galiana, P. (27 de abril de 2021). *Qué son los esports y cuáles son sus modelos de negocio emergentes*. <https://www.iebschool.com/blog/que-es-esports-marketing-digital/>
- García, Y. (9 de marzo de 2020). *eSports: cinco claves de marketing para triunfar en el mundo de los videojuegos*. <https://marketing4ecommerce.net/eSports-cinco-claves-de-marketing-para-triunfar-en-el-mundo-de-los-videojuegos/>
- IPSOS. (24 de setiembre de 2019). *Gen Z: Perfil del adolescente y joven del Perú urbano 2019*. <https://www.ipsos.com/es-pe/gen-z-perfil-del-adolescente-y-joven-del-peru-urbano-2019>
- Libero esports [Perfil de Facebook]*. (2022). <https://www.facebook.com/liberoeSports/>
- Los eSports pisan fuerte en el Marketing Digital. Vigila esta tendencia*. (8 de abril de 2021). Súmate: <https://www.sumate.eu/blog/eSports-marketing-digital/>
- Muñoa Carrasco, A. (2020). Historia del videojuego: Nacimiento y desarrollo hasta la actualidad. *MoleQla: revista de Ciencias de la Universidad Pablo de Olavide*(38). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7494640>

Zueras, D. (8 de octubre de 2018). *eSports: Cómo los deportes electrónicos crecen a nivel mundial*.
<https://www.estrategiaynegocios.net/empresasymangement/1222898-330/eSports-c%C3%B3mo-los-deportes-electr%C3%B3nicos-crecen-a-nivel-mundial>



BIBLIOGRAFÍA

Kohan, A. E. (30 de junio de 2021). Los deportes electrónicos en la Argentina: Entre industrialización incipiente y espíritu de época. *Austral Comunicación*, 10(1), 119-141. <https://doi.org/10.26422/aucom.2021.1001.koh>

Maeso, G. (21 de abril de 2020). *Prehistoria de los esports: los orígenes de los deportes electrónicos*. <https://www.redbull.com/es-es/esports-origenes-deportes-electronicos-reportaje>





ANEXOS

Anexo 1: Información Complementaria

Redes sociales de LPPES:

- Facebook – Liga Peruana de Pro Evolution Soccer
https://www.facebook.com/groups/179950082041400/?hoisted_section_header_type=recently_seen&multi_permaLinks=4369067729796260
- Instagram - ligaperuanapes
<https://www.instagram.com/ligaperuanapes/?hl=es-la>

Eventos

- SuperLiga ESports Es una competencia que se desarrolla por temporada cuya duración es de 6 meses. Se desarrolla desde el 2017 y participaron 48 equipos divididos en 3 divisiones. El acceso a este torneo se da por inscripción en donde se pueden registrar equipos profesionales de eSports y clanes.



- Torneo Nacional: Este torneo se realiza desde el 2014. Se desarrolla una vez al año y busca involucrar a todos los departamentos del país. El periodo de fechas es rotativo por temas de locaciones (contexto sin pandemia) y fecha de lanzamiento de juego. Dura alrededor de 1 mes o mes y medio y se basa en clasificaciones por departamento y luego se da el torneo con los ganadores de cada provincia.



- JUEGAPES: Se desarrolla desde el 2016 y se realiza 2 veces al año. Tiene un periodo de duración de mes y medio y, un tiempo de transmisión de 2 semanas, aquí participan equipos nacionales e internacionales junto con los clanes. Este evento reparte actualmente más de 20 mil soles en premios. El acceso a este torneo se da previa inscripción, llenando un formulario y puede ser inscripción gratuita o pagada, dependiendo la publicidad y los auspiciadores.



Brief del evento Claro Gaming XI JUEGAPES



- Organización a cargo: Liga Peruana de PES
- Nombre del evento: Claro Gaming XI JUEGA PES
- Tipo de evento: Entretenimiento ESports
- Sede: Virtualidad
- Canales de Transmisión: Facebook Gaming // Twitch // Youtube

Etapas

- Convocatoria (2 semanas)
- Comunicación y centralización del torneo.
- Términos y condiciones.
- Presentación de los jugadores.
- . Clasificatorias (2 semanas)
- Organización del torneo.
- Manejo y Control del torneo.
- Gráficas (Fixture, Clasificados)
- . Finales (12 al 26 de Septiembre)
- Transmisión de las finales de 21:45 a 00 hrs.
- Narración y comentarios de los partidos.
- Gráficas (Finales y Campeón)

Métricas de evento pasado



Reporte: se llegó a un pico de audiencia de 3 400 personas, pertenecientes a un público que oscila de 18 a 44 años. Donde el 95% es hombre y el 3% mujer. Dentro de lo que fue la interacción, se incluyó un sorteo durante el streaming en donde el único requisito para participar era compartir la transmisión.

Público Objetivo & Buyer Persona

Los millennials conforman un grupo importante para la economía del país, son profesionales, es decir, han concluido o están por concluir sus estudios universitarios o posgrados. Tienen un ingreso mensual superior al promedio considerando el hecho de que gran parte de su sueldo lo gastan en ellos, actividades, ocio, etc. Este grupo de personas aún vive con sus padres o se han independizado y viven solos o con sus parejas. No tienen hijos y no suelen tener mascotas, debido a que prefieren ocupar su tiempo libre en otro tipo de actividades, especialmente jugando en línea, en distintas plataformas como teléfonos celulares, laptops, pc, playstation, xbox, entre otras consolas (Datum International , 2017).

En cuanto a los centennials o “generación Z” también es un grupo importante por ser “nativos digitales” ya que su crecimiento se ha ido dando de la mano con el internet y las nuevas tecnologías. Es un público que oscila entre los 14 y los 23 años. Representan el 13% de la población del país, el 96% son digitales y a un 52% les gusta los videojuegos (IPSOS, 2019).

Según un estudio de GFK y la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos, los gamers en el Perú son principalmente varones solteros, que trabajan o laboran y estudian, no tienen hijos y poseen un trabajo dependiente. De acuerdo con la investigación, el 69% de peruanos jugó un título en el último mes. De esta cifra, el 34% se considera muy aficionado a los videojuegos (Conoce el perfil del gamer peruano, s.f.).

La edad promedio del gamer peruano en hombres es de 18 a 35 años y lo conforman un 63%. Sin embargo, existe un segundo rango de edades que va desde los 36 a los 64 años y los conforman 38% de hombres. El 76 % de hombres gamer en el país se dedica al menos una vez por semana a la práctica de su videojuego favorito y los cuatro tipos de plataformas preferidas para los gamers son: PC, Laptop, PlayStation y Smartphone. Y el uso de preferencia que le da la rama masculina a estos dispositivos es: PlayStation 29%, Smartphone 24%, PC 23% y Laptop 18% (¿Cuál es el perfil del "gamer" peruano? Un estudio nos brinda sus características, 2019).

Buyer Persona

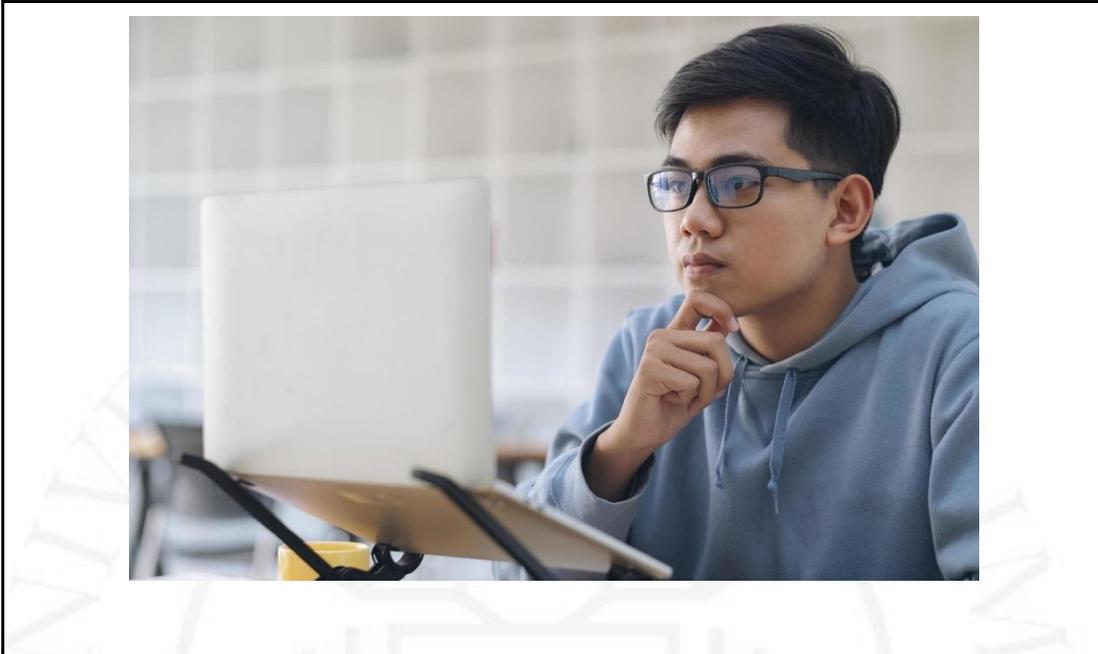
Participante



Personal	Su nombre es Diego Flores, es ingeniero de sistemas egresado de la Universidad de Lima. Actualmente se encuentra estudiando un postgrado en programación y trabaja en Alicorp de manera remota y pertenece al club Alianza Lima ESports.
Demográfico	Vive en el límite de San Isidro con San Borja (Corpac), convive con sus padres, aunque está pensando en alquilar un departamento para comenzar su independización.
Hábitos	Se alimenta de manera balanceada, es decir, no hace dietas de manera regular, pero come sano en la medida de lo posible. Suele realizar la gran mayoría de sus compras online, debido a que le fastidia el hecho de perder tiempo en centros comerciales o en las filas de los establecimientos; está en constante búsqueda de ofertas de tecnología para ver qué nuevo artículo o gadget comprarse, su última compra fue un iwatch porque le parecía práctico no tener que sacar el celular para revisar sus mensajes. Pasa 3 horas al día revisando redes sociales e intenta acomodar sus horarios para poder dedicarle unas 2 horas diarias, sobre todo en la noche después del trabajo, a jugar PES en su PS4, ya sea de manera grupal o solo.
Intereses	Es fanático de la tecnología y de los juegos virtuales, siempre está a la vanguardia. Suele practicar deporte en su casa o salir a correr de manera interdiaria, casi todos los sábados se reúne con sus amigos a jugar fútbol.
Objetivos	Uno de sus objetivos principales es crear una empresa, sacarla adelante y poder vivir de eso, para que el mismo pueda acomodar sus tiempos según le plazca. Actualmente, su objetivo a corto plazo es conseguir el ascenso y el aumento de sueldo, para poder ayudar a sus padres con algunas cosas de la casa y mudarse eventualmente.
Retos	La organización y optimización de tiempos es su reto constante, intenta poder acomodar sus actividades diarias para así tener más tiempo libre para él y poder jugar en su consola PS4, tener tiempo para salir o reunirse con sus amigos y poder pasar más tiempo en casa con sus padres. Otro de los retos es ahorrar cada vez más de manera mensual.
Frustraciones	Su principal frustración es no tener tanto tiempo libre como le gustaría, le fastidia ligeramente tener horarios rígidos y que el

	teletrabajo no sea una opción para él (antes del covid19). No le gusta para nada perder el tiempo, lo pone de mal humor; el tráfico y el internet lento son sus peores enemigos.
--	--

Espectador



Personal	Su nombre es Alfonso Ríos Nakada. Tiene 21 años y estudia la carrera técnica de Diseño gráfico. Le apasiona el fútbol y es hincha del club Alianza Lima. Se mantiene activo siempre en sus redes sociales, le gusta registrar la mayoría de sus actividades del día a día a través de ellas.
Demográfico	Vive en San Borja (Aviación), en la casa de sus padres.
Hábitos	Le gusta jugar fútbol al menos un día a la semana con sus amigos. Tiene una alimentación balanceada, le gusta salir a fiestas y jugar videojuegos o ver streams de tecnología y videojuegos casi a diario. Se mantiene informado a través de los medios digitales.
Intereses	Fútbol, redes sociales, videojuegos, tecnología, diseño y música.
Objetivos	Uno de sus objetivos principales es concluir su carrera técnica y convalidar sus estudios con una carrera universitaria. Le apasiona la comunicación y la tecnología. Le gustaría pertenecer a un equipo o clan de eSports (fútbol virtual) pero sabe que eso le demandaría mucho tiempo para practicar y participar en los torneos. Preferiría competir individualmente para medir sus habilidades en el juego contra otros competidores.
Retos	Mejorar la administración de su tiempo para poder acomodar sus actividades diarias y así tener más tiempo libre para él y poder jugar en su consola PS4 o PC. En el aspecto académico le interesa alcanzar todas sus metas y se encuentra en la constante búsqueda de prácticas profesionales. Otro de los retos es ahorrar cada vez más de manera mensual.

Frustraciones	No le gusta para nada perder el tiempo. No le gusta consumir los medios tradicionales porque considera que siempre mencionan malas noticias y no confía en su veracidad. Se frustra cuando no tienen el control de las cosas.
---------------	---

Desarrollo de Actividades

Etapa de Formación del torneo (Del 19 al 25 de julio)

- **Formatos:** se definió por el formato virtual debido a la pandemia de la COVID-19. En una competición de equipos y duelos individuales en modalidades de 1 vs 1, 5 vs 5 y 11 vs 11. Jugados en consolas de PS4/PS5, Mobile y PC y la participación se da entre equipos, clanes y gamers de la escena nacional e internacional.
- **Calendario de campaña:** Se designan las fechas de ejecución de actividades como el lanzamiento de la campaña (vender el evento), las inscripciones, trivias // concurso y sorteo para inscripciones, inicio de etapa previa, etapa preliminar y se fija las fechas de las transmisiones en vivo del evento.
- **Talentos invitados** como gamers ya consolidados en la escena nacional y latinoamericana como Jhona (PER), Ivogol (PER), Franklyn Gameplays (PER) y Kalahard (MEX).
- **Plantillas de la línea gráfica:** elegir la paleta de colores y todo el material gráfico para el evento.



Anexo 2: Reglamento por Modalidad

REGLAMENTO CLARO GAMING- XI JUEGAPES- MODALIDAD INDIVIDUAL - PC

*El personal autorizado por Peruvian ESports Association(PESA) para la realización de las competencias serán referidos como “administradores”, y Peruvian ESports Association como “administración”.

*Los torneos autorizados por Peruvian ESports Association se rigen por las siguientes reglas y regulaciones, estas se aplican a todos los participantes.

*El campeonato Individual de eFootball PES 2021 en PC; en adelante CLARO GAMING-XI JUEGAPES se realizará de manera ONLINE entre los días Martes 17 de Agosto y Domingo 26 de Septiembre.

*La organización del campeonato estará a cargo de la Liga Peruana de PES- PC.

*Para cualquier duda adicional sobre el presente reglamento, comunicarse al número de celular 998375572.

De la inscripción

- El campeonato está diseñado para la participación de 128 personas sin lugar a tener ampliaciones.
- La inscripción es totalmente GRATUITA.
- La organización realizará mecánicas a través de sus redes sociales para aquellas personas que deseen participar en el torneo.
- Las marcas auspiciadoras podrán realizar cualquier mecánica de participación según vean conveniente.

De la transmisión e Identidad Gráfica

- Peruvian ESports Association (PESA) tiene los derechos de transmisión del XI JUEGAPES, evento que será transmitido por las plataformas que PESA disponga. Los clubes/equipos podrán compartir libremente las publicaciones y transmisión hacia y desde dichas plataformas, pero no podrán hacer una transmisión en simultáneo de los encuentros.
- Los clubes/equipos pueden grabar sus partidas, para transmitirlos en las redes/plataformas que este considere necesarias desde al menos 8 horas después de que dicho partido fue transmitido por los canales oficiales y mientras no se cruce con otras transmisiones oficiales.
- No se deberá remover, modificar parcial o totalmente la identidad gráfica del Claro Gaming XI JUEGAPES, Liga Peruana De PES (LPPES), Peruvian ESports Association (PESA) y Líbero ESports de las piezas gráficas brindadas.

Consideraciones generales

Cada jugador se hace responsable de.

- 1. Contar con una PC/Laptop.
- 2. Contar con conexión a internet.
- 3. Contar con el juego eFootball PES 2021 (No versión lite).
- 4. Contar con cuenta en Steam.
- 5. Contar con Whatsapp
- 6. Contar con Facebook
- 7. Contar con un celular con cámara.
- 8. Contar con un ID.
- 9. Contar con documentación que acredite la identidad de participantes.
- 10. Evitar tener NAT 3 (El NAT 3 restringe varias funciones dentro del juego)

*El incumplimiento de alguno de estos puntos podrá costar la descalificación del torneo.

*Para los jugadores que pertenecen a un clan, el líder del mismo se hace responsable por la conducta, buen accionar y cumplimiento de sus jugadores. En caso de que el jugador

no tenga clan se espera que el participante muestre una buena conducta durante el desarrollo del torneo.

- Aquellas inscripciones que se han dado a través de clanes son exclusivamente para jugadores de estos.
- Cada jugador elegirá a un club o país (menos equipos o países clásicos...Ejemplo: Argentina clásico, Brasil clásico).
- No estará permitido cargar datos de usuario.
- No estará permitido jugar con equipos MyClub o de Master League.
- Los clubes o países elegidos si se podrán cambiar en cualquier instancia del torneo.
- Se jugará con el eFootball PES 2021 versión americana y con la última actualización que esté en vigencia.
- La competición se llevará a cabo dentro de los vestíbulos amistosos online.

Cronograma

Los participantes serán divididos en llaves de eliminación directa:

Round 1(128 participantes) E. D	Martes 17 de agosto al martes 24 de Agosto.
Round 2(64 jugadores) E. D	Miércoles 25 de agosto al Miércoles 1 de Septiembre
Round 3 (32 jugadores) E. D	Jueves 2 de Septiembre al Martes 7 de Septiembre
Round 4(16 jugadores) E. D	Miércoles 8 de Septiembre al Domingo 12 de Septiembre
Round 5(8 jugadores) E. D	Lunes 13 de Septiembre al Jueves 16 de Septiembre
Fase Final (4 jugadores) E. D	Por confirmar.
Fase Final E. D	Con los 4 mejores jugadores del torneo. Partidos de eliminación directa.

*Las fechas podrían estar sujetas a modificación si es que la organización lo considerase necesario.

Del formato de competencia y coordinación:

- Una vez tengamos 128 participantes, el torneo será dividido mediante un sorteo en llaves de eliminación directa con tiempos extras y penales cada partido.
- Toda etapa se dará respetando el cronograma anexo en el punto anterior.

- En la “Fase Final” se tendrá un mayor control y rigurosidad en cuanto a temas de acreditación de identidades.

De los W.O:

- A todos los participantes les queremos dejar bien en claro que todo intento desmesurado, antiético y ventajista que busque sacar provecho de un w.o **NO PROCEDERÁ.**
- La organización podría dar un día adicional para jugar si es que vió el interés de ambas partes por jugar. En cuyo caso creará un chat con los involucrados y les dará la oportunidad para que ambos acuerden la hora, en ese caso aquél jugador que no se presentase perderá por w.o. En caso no se pongan de acuerdo con la hora para jugar en el día extra, la organización decidirá el horario.
- La organización podrá tomar en cuenta el hecho de que los jugadores aparezcan en el horario en el que coordinaron.
- Los w.o darán en los siguientes casos:
 - Desinterés para coordinar los partidos.
 - Ante el hecho de posponer de manera repetitiva partidos previamente pactados.
 - Abandono de la competencia.
 - Cualquier otro supuesto que crea conveniente la organización en función a la coordinación u proceder del jugador.
- El w.o será equivalente a un 1 a 0.

De los abandonos en plena partida:

- Ante el abandono de una partida sin justificación alguna, al marcador que iba al momento en que se cortó se le aumentarán 3 goles a favor.
 - Ejemplo: El rival va perdiendo 6 a 0 y en el minuto 81 decide abandonar, el resultado será de 9 a 0 si es que no justifica la desconexión.
- Pasada 1 hora luego de reportado el abandono y ante la no justificación del rival, el resultado se respetará y no podrá ser apelable.

De cómo crear una sala:

- Cualquiera de los 2 competidores a enfrentarse podrá crear la sala de juego. Sin embargo, de considerar necesario la organización podrá designar el salón para jugar la partida.
- Para ello, deben ingresar al juego y dirigirse a la opción empezar partido, luego de ello ir a vestíbulos para partidos amistosos.
- A continuación, te saldrán una serie de servidores a los que de acuerdo con la disponibilidad podrás acceder.
- Luego te aparecerá una ventana que dirá “Lista de Salón de juego”, deberás ir a la opción “Crear Sala de juego”. A continuación, podrás ver las opciones de Salón de juego. Deberás realizar la siguiente configuración:
 - Nombre de la sala: A criterio de cada jugador.
 - Contraseña: De acuerdo con cada jugador.
 - Apretar “Siguiete”.
 - Te saldrán las opciones generales para partido, las cuales deberás configurar de la siguiente manera:
 - Duración del partido: 10 minutos.
 - Lesiones: No.
 - Tipo de balón: A criterio del jugador.
 - Tiempo límite: Normal.
 - Tiempo de reposición: Sí.
 - Penales: Sí
 - Número de cambios permitidos: 3(+1)

*Si hubiera alguna queja respecto a las reglas antes mencionadas que no se estuviera cumpliendo, este sólo procederá antes de los 5 primeros minutos de comenzar el partido, esto siempre y cuando no se hayan convertido goles, o esté en una circunstancia de gol o haya tarjetas rojas de por medio.

Configuraciones adicionales:

- Una vez en el menú previo inicio de partido, deberás configurar las opciones de juego de la siguiente manera:
 - Tiempo: Noche.
 - Estación: Verano.
 - Clima: Despejado.

- Altura del césped: Normal.
- Estado del terreno de juego: Normal.
- Estadio: Aleatorio.
- Uniformes: Visibles y diferenciables.

*Se tendrá un reporte de incidencias con los jugadores que no creen las partidas de manera adecuada. En primera instancia serán advertidos, de ser reincidentes se procederá a la descalificación del torneo.

Del control y arbitraje:

- Ante cualquier actividad sospechosa, la organización procederá a tomar las medidas adecuadas y si se diera el caso pedir las pruebas necesarias. Llámese por actividad sospechosa el falseo de resultados, la suplantación de identidades y la manipulación de las conexiones.
- Ante cualquier observación se tendrá un reporte de incidencias. Los temas reiterativos podrán descalificar al jugador involucrado. (Ejemplo: Reiteradas desconexiones).
- Cualquier tema de suplantación o similar podrá llevar a la expulsión del jugador del torneo y de Liga Peruana de PES. Además, si tienen clan, este también será sancionado.
- La organización podrá pedir alguna foto que acredite la identificación del participante si lo considera necesario.

De la atención de reclamos por parte de jugadores durante el torneo:

- Todo reclamo deberá ser comunicado a la organización.
- Todo reclamo será validado con medios probatorios, entiéndase por medios probatorios a fotos y vídeos del partido.
- Todo reclamo es personal. (A todos aquellos jugadores que tienen clan se les sugiere consultar con sus líderes antes de hacer reclamos inapropiados).
- Todo reclamo justificado y fundamentado irá al reporte de incidencias.
- Todo reclamo se debe hacer en el instante.
- Un reclamo no es sinónimo de repetir un partido.

De la conectividad, internet, lag/delay y las desconexiones:

Antes que nada, queremos dejar claro que como organización asumimos el reto de llevar de la mejor manera el torneo, y de la misma manera esperamos que tanto los participantes como los líderes de clanes pongan de su parte para con el correcto desarrollo de este.

- Somos conscientes que como organizadores estamos expuestos a que los jugadores presenten problemas de CONECTIVIDAD, entiéndase por la misma a la situación por la cual no pueden conectarse dos jugadores en una sala. En base a esto:
Podremos realizar las pruebas necesarias con los involucrados para ver por parte de quien viene el problema y tomar las medidas respectivas.
- Entendamos que el INTERNET nos puede jugar una mala pasada; sin embargo, es de responsabilidad de cada jugador velar por la velocidad de este y tratar de no generar LAG o DELAY. En base a esto, la organización recomienda:
 - Tener una buena velocidad de subida y de bajada.
 - Encargarse de que nadie más use el internet mientras están jugando.
 - Jugar por cable de red y NO por WIFI.
 - No cargar páginas ni videos de internet mientras juegan.
 - La organización está en toda la potestad de:
 - Pedir test de velocidad.
 - Pedir prueba de conexión a internet.
 - Realizar videollamadas para comprobar conexiones.
 - Brindar soluciones.
 - Pedir prueba de NAT.
 - La organización además indica que:
 - No requiere de reclamos en vano.
 - Todo reclamo debe ser con pruebas y se aplicará de manera posterior al partido para el reporte de incidencias.
 - El hecho de que se suscite el lag o delay y estés jugando un partido cuando vas perdiendo no quiere decir que este se deberá volver a jugar.
 - Podrá tomar alguna decisión para con el partido siempre y cuando el mismo se encuentre empatado, y ningún jugador se encuentre en

situación de ventaja. (Ejemplo: No vas a esperar reclamar si va 1 a 1 pero tienes un jugador menos).

- Además, como organización tenemos muy en claro el tema de las DESCONEXIONES, por lo mismo que:
 - Toda desconexión al ser informada pasará al reporte de incidencias.
 - Toda desconexión en situación de peligro de gol debe ser acreditada con pruebas.

Del reporte de incidencias:

- Se presenta como un documento en donde la organización anotará todas las incidencias ocurridas en el torneo que considere pertinente anotar.
- No estará a la vista de los jugadores para evitar que los mismos saquen ventaja de la situación.
- Por un número considerable de incidencias por parte de la misma persona se procederá a descalificar al mismo previa advertencia interna al jugador.

De los premios:

- Primer Lugar: 400 soles + Trofeo.
- Los premios serán entregados en un plazo máximo de 72 horas luego de haber concluido el evento.

Autorización para el uso de datos personales:

- Al ser partícipe del Claro Gaming XI JUEGAPES, el participante otorga a la organización como a sus marcas auspiciadoras su consentimiento, previo y expreso para el tratamiento de sus datos personales.
- Los datos personales podrán ser incorporados a una base de datos para los fines comerciales y publicitarios que crean convenientes.

Para tener en cuenta:

- El presente reglamento ha sido elaborado por la Liga Peruana de PES - PC.
- La organización podrá actuar de la manera que crea conveniente ante alguna situación no establecida en el presente reglamento.

- El reglamento podrá ser modificado por la organización si es que lo considera conveniente.
- No nos hacemos responsables por desperfectos técnicos por parte de sus jugadores dentro del torneo.
- No está prohibida la jaula de pájaro.
- La organización no soportará todo intento manejable, irrelevante e injustificado de ganar en mesa por parte de algún jugador.
- Los horarios pueden estar sujetos a cambios por temas de desperfecto técnico en la organización. (Caso de fuerza mayor).
- Todo acuerdo interno entre dos jugadores es válido siempre y cuando no perjudique a terceros.
- Los participantes deben ser conscientes de que debido a la coyuntura las conexiones de internet pueden variar de acuerdo con el tráfico de las mismas.
- La inscripción de un participante supone la aprobación del presente reglamento.
- Toda falta de respeto a la organización no será tolerada y traerá sanciones de por medio tanto al jugador como al clan (Si lo tuviese).
- Para efectos de las listas oficiales de jugadores de Liga Peruana de PES, sólo podrán jugar jugadores de nacionalidad PERUANA. (Recordar que las chicas no ocupan plaza de extranjero).
- Todo jugador participante del torneo se compromete a ceder el uso de su nombre e imagen para los fines que la organización y auspiciadores consideren de cara al desarrollo de la competición.
- De no poderse jugar alguna partida en el vestidor de 1 vs 1 se podrá recurrir a la sala de 11 vs 11.
- -De ser el caso que el ganador fuera menor de edad, el premio deberá ser cobrado por su padre y/o tutor.
- El evento está sujeto a reglas. Al participar, cada jugador acepta: a) Estar totalmente de acuerdo y someterse a las mismas. b) Renunciar a cualquier derecho a reclamo por ambigüedad en el evento o sobre las reglas.
- Cualquier intento de dañar el funcionamiento legítimo del evento puede infringir las leyes penales y civiles, y causar la descalificación de este.



REGLAMENTO CLARO GAMING- XI JUEGAPES- MODALIDAD INDIVIDUAL - MOBILE

*El personal autorizado por Peruvian ESports Association (PESA) para la realización de las competencias serán referidos como “administradores”, y Peruvian ESports Association como “administración”.

*Los torneos autorizados por Peruvian ESports Association se rigen por las siguientes reglas y regulaciones, estas se aplican a todos los participantes.

* El campeonato Individual de eFootball PES 2021 en la modalidad Mobile; en adelante CLARO GAMING-XI JUEGAPES se realizará de manera ONLINE entre los martes 17 de Agosto y Domingo 26 de Septiembre.

*La organización del campeonato estará a cargo de la Liga Peruana de PES- Mobile.

*Para cualquier duda adicional sobre el presente reglamento, comunicarse al número de celular 998375572.

De la inscripción:

- El campeonato está diseñado para la participación de 320 personas sin lugar a tener ampliaciones.
- La inscripción es totalmente GRATUITA.
- La organización realizará mecánicas a través de sus redes sociales para aquellas personas que deseen participar en el torneo.
- Las marcas auspiciadoras podrán realizar cualquier mecánica de participación según vean conveniente.

De la transmisión e Identidad Gráfica:

- Peruvian ESports Association (PESA) tiene los derechos de transmisión del XI JUEGAPES, evento que será transmitido por las plataformas que PESA disponga. Los clubes/equipos podrán compartir libremente las publicaciones y transmisión hacia y desde dichas plataformas, pero no podrán hacer una transmisión en simultáneo de los encuentros.
- Los clubes/equipos pueden grabar sus partidas, para transmitir las en las redes/plataformas que este considere necesarias desde al menos 8 horas

después de que dicho partido fue transmitido por los canales oficiales y mientras no se cruce con otras transmisiones oficiales.

- No se deberá remover, modificar parcial o totalmente la identidad gráfica del Claro Gaming XI JUEGAPES, Liga Peruana De PES (LPPEs), Peruvian ESports Association (PESA) y Líbero ESports de las piezas gráficas brindadas.

Consideraciones generales:

*El torneo se llevará a cabo con el juego eFootball PES 2021 en Mobile.

*El torneo se disputará de manera online, en la modalidad 1 vs 1, sólo partidos de ida (1 partido con tiempos extras y penales por llave).

*La competición se llevará a cabo dentro de los vestíbulos amistosos online.

*Se podrá elegir cualquier equipo o país que se encuentre en el juego.

Cronograma:

DESCRIPCIÓN	FECHA	HORA
Eliminatorias 1	Sábado 21 al Domingo 22 agosto	8:00 AM - 11:00 PM
Eliminatorias 2	Lunes 23 al martes 24 de agosto	8:00 AM - 11:00 PM
Fecha 1	Jueves 26 al viernes 27 de agosto	8:00 AM - 11:00 PM
Fecha 2	Sábado 28 al Domingo 29 de agosto	8:00 AM - 11:00 PM
Fecha 3	Lunes 30 al martes 31 de agosto	8:00 AM - 11:00 PM
Fecha 4	Miércoles 01 al jueves 02 de Setiembre	8:00 AM - 11:00 PM
Fecha 5	Viernes 03 al sábado 04 de Setiembre	8:00 AM - 11:00 PM
Fecha 6	Domingo 05 al lunes 06 de Setiembre	8:00 AM - 11:00 PM
Fecha 7	Martes 07 al miércoles 08 de Setiembre	8:00 AM - 9:00 PM
Fecha 8	Jueves 09 al viernes 10 de Setiembre	8:00 AM - 11:00 PM
Octavos de Final	Sábado 11 al Domingo 12 de Setiembre	8:00 AM - 11:00 PM
Cuartos de Final	Lunes 13 al martes 14 de Setiembre	8:00 AM - 11:00 PM
Semifinales	Por confirmar	Por confirmar
Gran Final	Por confirmar	Por confirmar

Del formato de competencia y coordinación:

*Ronda 1/ Eliminatorias 1: De 320 jugadores quedarán 160.

*Ronda 2/ Eliminatorias 2: De 160 jugadores quedarán 80.

*Ronda 3: Dividido en fechas en función a la fase de grupos, la misma que está compuesta por:

*10 Grupos de 8 jugadores → Pasan los 3 mejores de cada grupo + los 2 mejores cuartos lugares del global. Total = 32 jugadores.

*En la fase de grupos el empate valdrá un punto, el triunfo 3 y la derrota 0. (No hay tiempos extras).

*Para la clasificación se tendrá en cuenta los siguientes parámetros:

- 1.Puntos Obtenidos.
- 2.Diferencia de goles. (Goles a favor - goles en contra)
- 3.Mayor cantidad de goles a favor.
- 4.Resultado de enfrentamiento entre sí.
- 5.Menor cantidad de goles en contra.

Si persistiera el empate luego de estos 5 criterios, se pasará a realizar un desempate entre los involucrados, el mismo consistirá en un partido de 5 minutos con tiempos extras y penales.

*Ronda 4 /Octavos de Final

*Ronda 5 /Cuartos de Final

*Ronda 6/ Semifinal

*Ronda 7/Gran Final

De los W.O:

En caso no presentarse el jugador, el partido quedará a favor de la persona que se presentó por un marcador de 3 a 0.

De los abandonos en plena partida:

*Todo reclamo será atendido en el momento.

*Todo reclamo será validado con medios probatorios, entiéndase por medios probatorios a fotos y vídeos del partido. Es importante y recomendable que sepan grabar las partidas en sus celulares.

*Todo reclamo es personal.

De cómo crear una sala:

*Cualquiera de los 2 competidores a enfrentarse podrá crear la sala de juego.

*Para ello, deben ingresar al juego y agregar el ID del jugador, luego el rival deberá aceptar la solicitud, "enviar partido" y el rival dará la opción "Aceptar partido".

*Saldrá la opción "general" para partido, las cuales deberás configurar de la siguiente manera:

- Duración del partido: 8 minutos.
- Tiempo límite: Normal.
- Tiempo de reposición: Sí.
- Penales: Sí.
- Número de cambios permitidos: 3

Luego de seguir todos estos pasos habrás creado el salón de juego.

*Si hubiera alguna queja respecto a las reglas antes mencionadas que no se estuviera cumpliendo, este sólo procederá antes de los 5 primeros minutos de comenzar el partido, esto siempre y cuando no se hayan convertido goles, o esté en una circunstancia de gol o haya tarjetas rojas de por medio.

Configuraciones adicionales:

Una vez en el menú previo inicio de partido, podrás configurar algunas opciones como:

- Tiempo: Noche.
- Estación: Verano.
- Clima: Despejado.
- Altura del césped: Normal.
- Estado del terreno de juego: Normal.
- Uniformes: Visibles y diferenciables.

*Estas opciones son sugeridas, más no obligatorias y de no cumplirse no tendrán cargo a descalificación.

Del control y arbitraje:

El control, coordinación y arbitraje de la competencia estará a cargo de la Liga Peruana de PES.

La organización velará por el cumplimiento de los horarios en que se cita a los participantes.

Ante cualquier actividad sospechosa, la organización procederá a tomar las medidas adecuadas, y si se diera el caso, pedir las pruebas necesarias. Llámese por actividad sospechosa el falseo de resultados, la suplantación de identidades y la manipulación de las conexiones.

Ante cualquier observación se tendrá un reporte de incidencias. Los temas reiterativos podrán descalificar al jugador involucrado. (Ejemplo: Reiteradas desconexiones).

La organización sugiere desactivar la opción de notificaciones de mensajes para evitar que sean distraídos durante sus partidas.

De la atención de reclamos por parte de jugadores durante el torneo:

- Jugar con más de una cuenta.
- Suplantación de identidades.
- Falseo de resultados.
- Falta de respeto a la organización.
- Manipular conexiones.
- Falseo de información en el registro.
- Envío de mensajes y/o llamadas que busquen distraer al jugador.
- El cambio de cuenta.

*Cualquiera de estas faltas conducirá a la expulsión del torneo.

De la conectividad, internet, lag/delay y las desconexiones:

Deberá tener una buena conexión de internet, se le dará prioridad al wifi que a los datos Mobile, en el tema del lag tendrán que salir del partido con pruebas y antes de los 25 min, si hubiera desconexión deberá justificarla.

Del reporte de incidencias:

- Se presenta como un documento en donde la organización anotará todas las incidencias ocurridas en el torneo que considere pertinente anotar.

- No estará a la vista de los jugadores para evitar que los mismos saquen ventaja de la situación.
- Por un número considerable de incidencias por parte de la misma persona se procederá a descalificar al mismo previa advertencia interna al jugador.

De los premios:

*Primer Lugar: 400 soles + Trofeo.

- Los premios serán entregados en un plazo máximo de 72 horas luego de haber concluido el evento.

Autorización para el uso de datos personales:

*Al ser partícipe del Claro Gaming XI JUEGAPES, el participante otorga a la organización como a sus marcas auspiciadoras su consentimiento, previo y expreso para el tratamiento de sus datos personales.

*Los datos personales podrán ser incorporados a una base de datos para los fines comerciales y publicitarios que crean convenientes.

A tener en cuenta:

- El presente reglamento ha sido elaborado por la Liga Peruana de PES - Mobile.
- No está permitida la jaula. Quemar tiempo con conveniencia propia impidiendo el juego fluido entre ambos equipos. (Dentro de la plataforma PES MOBILE esta práctica está prohibida).
- No está permitido el gol de pelotazo. Es considerado pelotazo la acción por la cual el equipo que sale al ataque manda directamente a su delantero un pase largo, quedando el jugador totalmente libre para anotar.
- Si se diera este caso, el jugador podrá reclamar mostrando todo medio probatorio a la administración. Será válido el reclamo siempre y cuando la jugada termine en gol.
- La organización podrá actuar de la manera que crea conveniente ante alguna situación no establecida en el presente reglamento.

- El reglamento podrá ser modificado por la organización si es que lo considera conveniente.
- No nos hacemos responsables por desperfectos técnicos por parte de sus jugadores dentro del torneo.
- La organización no soportará todo intento manejable, irrelevante e injustificado de ganar en mesa por parte de algún jugador.
- Los horarios pueden estar sujetos a cambios por temas de desperfecto técnico en la organización (Caso de fuerza mayor).
- Todo acuerdo interno entre dos jugadores es válido siempre y cuando no perjudique a terceros.
- Los participantes deben ser conscientes de que debido a la coyuntura las conexiones de internet pueden variar de acuerdo al tráfico de las mismas.
- La inscripción de un participante supone la aprobación del presente reglamento.
- Toda falta de respeto a la organización no será tolerada y traerá sanciones de por medio tanto al jugador como al clan (Si lo tuviese).
- Para efectos de las listas oficiales de jugadores de Liga Peruana de PES, sólo podrán jugar jugadores de nacionalidad PERUANA.
- Todo jugador participante del torneo se compromete a ceder el uso de su nombre e imagen para los fines que la organización y auspiciadores consideren de cara al desarrollo de la competición.
- De ser el caso que el ganador fuera menor de edad, el premio deberá ser cobrado por su padre y/o tutor.
- El evento está sujeto a reglas. Al participar, cada jugador acepta: a) Estar totalmente de acuerdo y someterse a las mismas. b) Renunciar a cualquier derecho a reclamo por ambigüedad en el evento o sobre las reglas.
- Cualquier intento de dañar el funcionamiento legítimo del evento puede infringir las leyes penales y civiles, y causar la descalificación del mismo.

REGLAMENTO CLARO GAMING- XI JUEGAPES- MODALIDAD 11

VS 11

*El personal autorizado por Peruvian ESports Association(PESA) para la realización de las competencias serán referidos como “administradores”, y Peruvian ESports Association como “administración”.

*Los torneos autorizados por Peruvian ESports Association se rigen por las siguientes reglas y regulaciones, estas se aplican a todos los participantes.

*La organización del campeonato estará a cargo de la Liga Peruana de PES.

*Para cualquier duda adicional sobre el presente reglamento, comunicarse al número de celular 998375572.

De la inscripción:

- El campeonato está diseñado para la participación de 64 equipos sin lugar a tener ampliaciones.
- La inscripción tendrá el costo de 230 soles por equipo.

MÉTODO DE INSCRIPCIÓN: Realizar un depósito en cualquiera de las siguientes cuentas:

***BCP:(Cuenta corriente soles)**

1948747644038

ESPORTS ENTERTAINMENT

***IBK:(Cuenta soles)**

2483046456421

Renzo Francesco Cordiglia Rojas

***Scotiabank:(Cuenta soles)**

1570283596

Renzo Francesco Cordiglia Rojas

Además, pueden hacer el depósito a través de las aplicaciones YAPE, TUNKI o PLIN, en todos los casos, el número al cual deberían depositar es el 998375572. Una vez

realizado el depósito enviar la captura de pantalla de la transferencia o voucher a: renzo_cordiglia@hotmail.com

En el correo debe ir indicado el nombre del equipo y líder del club.

Los equipos que se inscriban desde alguna provincia deberán realizar su depósito mediante aplicativo móvil o banca por internet.

Ya saben que agentes BCP hay en todo sitio, no toma ni 5 minutos realizar el depósito. NO hacer el depósito por el banco ya que cobran tasa extra, la organización no validará los depósitos en donde se haya cobrado comisión extra por realizar el depósito en el mismo banco.

Los equipos que se inscriban desde otro país deberán consultar antes de hacerlo para ver si aún hay inscripciones. Dada la conformidad, deberán depositar vía paypal al correo renzo_cordiglia@hotmail.com la suma de 60 dólares (No incluye la comisión de envío).

De la transmisión e Identidad Gráfica:

- Peruvian ESports Association (PESA) tiene los derechos de transmisión del XI JUEGAPES, evento que será transmitido por las plataformas que PESA disponga. Los clubes/equipos podrán compartir libremente las publicaciones y transmisión hacia y desde dichas plataformas, pero no podrán hacer una transmisión en simultáneo de los encuentros.
- Los clubes/equipos pueden grabar sus partidas, para transmitir las en las redes/plataformas que este considere necesarias desde al menos 8 horas después de que dicho partido fue transmitido por los canales oficiales y mientras no se cruce con otras transmisiones oficiales.
- No se deberá remover, modificar parcial o totalmente la identidad gráfica del Claro Gaming XI JUEGAPES, Liga Peruana De PES (LPPEs), Peruvian ESports Association (PESA) y Líbero ESports de las piezas gráficas brindadas.

De las plantillas:

- Todos los jugadores incluidos en su lista Oficial de Cabezas de Clanes están habilitados para disputar el torneo.

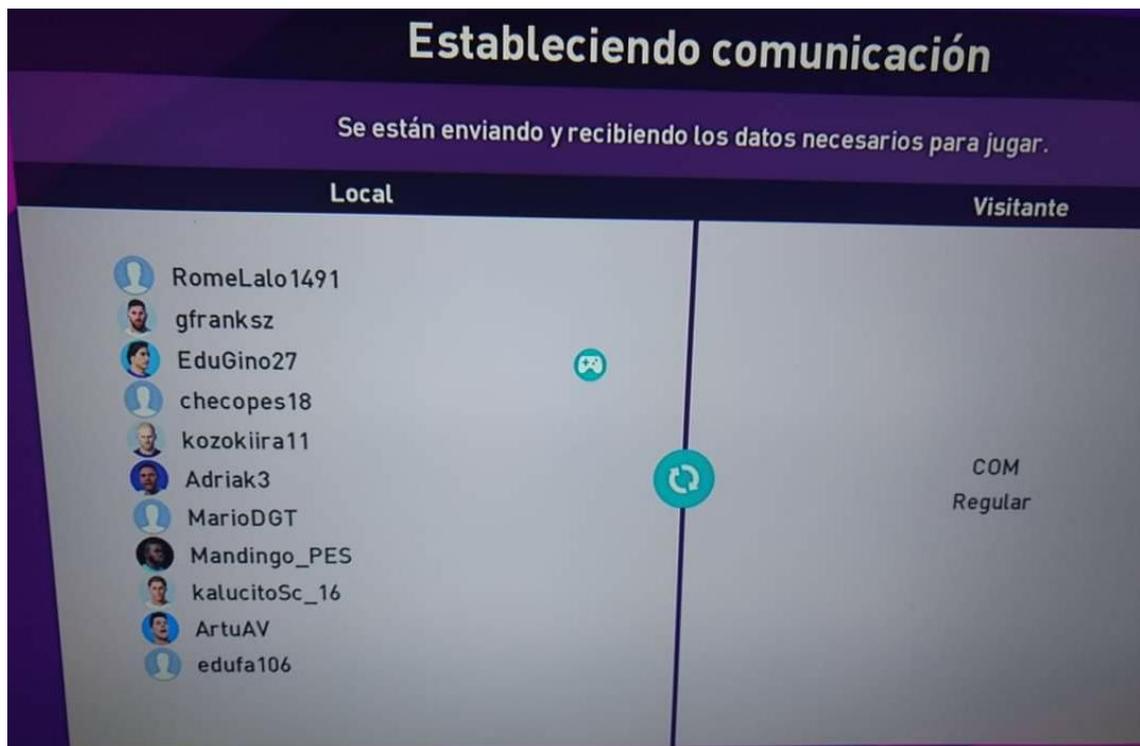
- La organización tendrá un registro con los nombres y los IDs/PSN correctamente actualizados.
 - Nombre del equipo
 - Nombre, apellido + PSN/ID (Del jugador)
 - Nombre de delegado
- De ninguna forma podrán disputar algún partido con un jugador ajeno a su lista oficial. En caso se encuentre esto, se perderá automáticamente por marcador el partido de 3-0.
- La cantidad máxima que puede tener un equipo en cancha es de 4 extranjeros. Recordemos que las mujeres no ocupan cupo de extranjero.
- El mínimo de jugadores por equipo para poder iniciar un partido es de 8 jugadores.
- Si un equipo en pleno juego se queda con 4 o menos jugadores automáticamente perderá el partido (Al resultado que iba durante el partido se le aumentará 3 goles en contra).
- Cada equipo podrá hacer el uso de suplentes entre partidos.
- Cada delegado de equipo se hace responsable porque su plantilla:
 - Cuenta con una PlayStation 4.
 - Cuenta con internet.
 - Cuenta con el juego eFootball PES 2021.(Versión americana y actualizada)(No versión LITE)
 - Cuenta con PlayStation Plus.
 - Cuenta con Whatsapp
 - Cuenta con un celular con cámara.
 - Cuenta con un documento que acredite la identidad del jugador.
- Los equipos que se inscriban desde otro país deben tener en cuenta que se priorizará la plantilla de clanes y jugadores dentro de la Liga Peruana de PES que se encuentran participando en la modalidad 11 vs 11.
 - Ejemplo: Se inscribe un equipo de Colombia, este quiere utilizar un jugador de la plantilla de un clan inscrito en la modalidad 11 vs 11, independientemente de su nacionalidad este deberá jugar sí o sí por el equipo en el que se encuentra dentro del circuito competitivo de Liga Peruana de PES.

Consideraciones generales:

- Cada equipo elegirá a un club o país (menos equipos o países clásicos. Ejemplo: Argentina clásico, Brasil clásico).
- Los clubes o países elegidos si se podrán cambiar en cualquier instancia del torneo.
- Queda prohibido el uso de leyendas.
- Se jugará con el eFootball PES 2021 versión americana y con la última actualización que esté en vigencia.
- El torneo será transmitido de manera exclusiva por las redes de Líbero.
- Si algún club transmite o comparte públicamente un link externo al de esta página tendrá una sanción dispuesta por la organización.

Coordinación:

- Se creará un grupo en WhatsApp con cada DT de los equipos. En dicho grupo se agregará a los encargados de cada equipo por cada grupo en el cual deberán de coordinar los partidos correspondientes.
- La organización podrá pedir una prueba de conexión al equipo en cualquier momento si lo considera necesario.
- Cada club deberá contar con un veedor que SIEMPRE responda cualquier consulta sea en pleno partido o no. Esta persona deberá estar pendiente a lo que ocurre en la transmisión y debe ser el primero en responder, en caso el veedor rival tenga alguna duda, objeción o reclamo.
- Si el veedor no cumple esta función cuando se le requiera, será retirado y se solicitará cambiar de veedor.



- Cada equipo deberá contar con al menos una persona que transmita los partidos de su equipo a YouTube en todo momento. Cada partido debe quedar registrado en video y el link de la transmisión debe ser entregado a la organización antes de iniciar su primer encuentro.
- Condiciones de Transmisión: Calidad mínima de 720p. Directo a cualquier canal de YouTube. De ser necesario, se pedirá que silencien a los narradores del juego.

Importante: El equipo local deberá enviar la invitación de sala al rival en el horario que le corresponde. El inicio del partido deberá darse como máximo 15 minutos después de la invitación con los jugadores que se encuentren en el salón.

Cronograma:

Cronograma
Fase de grupos: 64 equipos
Grupo 1-2-3-4: Domingo 12 de septiembre (21:30 P.M)
Grupo 5-6-7-8: lunes 13 de septiembre (21:30 P.M)
Grupo 9-10-11-12: martes 14 de septiembre (21:30 P.M)
Grupo 13-14-15-16: jueves 16 de septiembre (21:30 P.M)
Segunda etapa-Llaves: 32 equipos
Llave 1-2-3-4: viernes 17 de septiembre (21:30 P.M)
Llave 5-6-7-8: viernes 17 de septiembre (22:00 P.M)
Llave 9-10-11-12: sábado 18 de septiembre (21:30 P.M)
Llave 13-14-15-16: sábado 18 de septiembre (22:00 P.M)
Tercera etapa-Llaves: 16 equipos
Llave 1-2-3-4: Domingo 19 de septiembre (21:30 P.M)
Llave 5-6-7-8: Domingo 19 de septiembre (22:00 PM)
Cuarta etapa- Llaves: 8 equipos
Octavos de Final: lunes 20 de septiembre (21:30 P.M)
Cuartos de Final: lunes 20 de septiembre (22:00 P.M)
Quinta etapa - Llaves: 4 equipos
Semifinal 1: martes 21 de septiembre (21:30 P.M)
Semifinal 2: martes 22 de septiembre (22:00 P.M)
<u>FINAL: Domingo 26 de septiembre. (Incluye definición tercer lugar)</u>
<u>*Hora Peruana.</u>

- Luego de la fase de grupos se jugará la etapa de “Rondas”, en donde los encuentros serán a un partido de eliminación directa. (Con tiempo extra y penales). Los emparejamientos se darán de manera aleatoria según lo indique el programa challenge.com

De los grupos:

FORMATO DE COMPETENCIA:

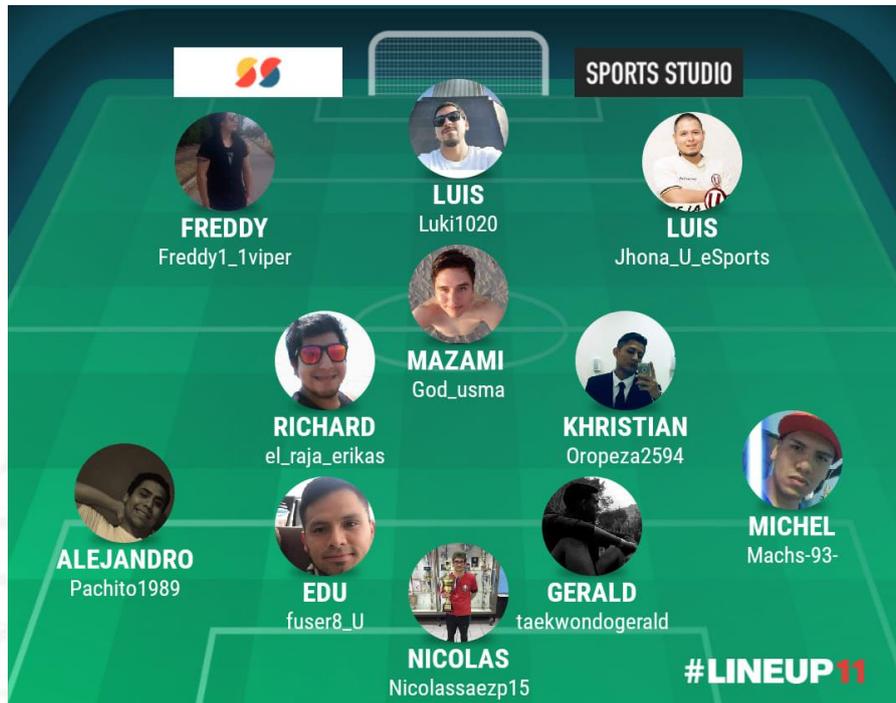
- La fase de grupos estará compuesta por 16 grupos de 4 equipos; para ello hemos optado por elegir a las cabezas de grupo de manera anticipada de acuerdo con los resultados del Campeonato Nacional de la Super Liga de

eSports, las ediciones pasadas de los JUEGAPES y el Torneo Nacional de PES.

- Cabezas de Serie:(Equipos A).
 - Club Deportivo Universidad de San Martín de Porres ESports
 - Club Universitario de Deportes Gaming
 - Club Sporting Cristal ESports
 - Club Alianza Lima ESports
 - Cusco FC ESports
 - Academia Deportiva Cantolao ESports
 - Sport Boys Association ESports
 - Fútbol Club Carlos Stein ESports
 - Club Sportivo Cienciano ESports
 - Club Carlos A, Mannucci ESports
 - Club Atlético Grau ESports
 - Club Centro Deportivo Municipal ESports
 - Club Deportivo Llacuabamba ESports
 - Club Sport Huancayo ESports
 - UCV ESports
 - UTC ESports
- Todas estas cabezas serán sorteadas para asignarles su grupo correspondiente.
- Los demás equipos serán sorteados para completar los 4 clubes por grupos.

De los partidos:

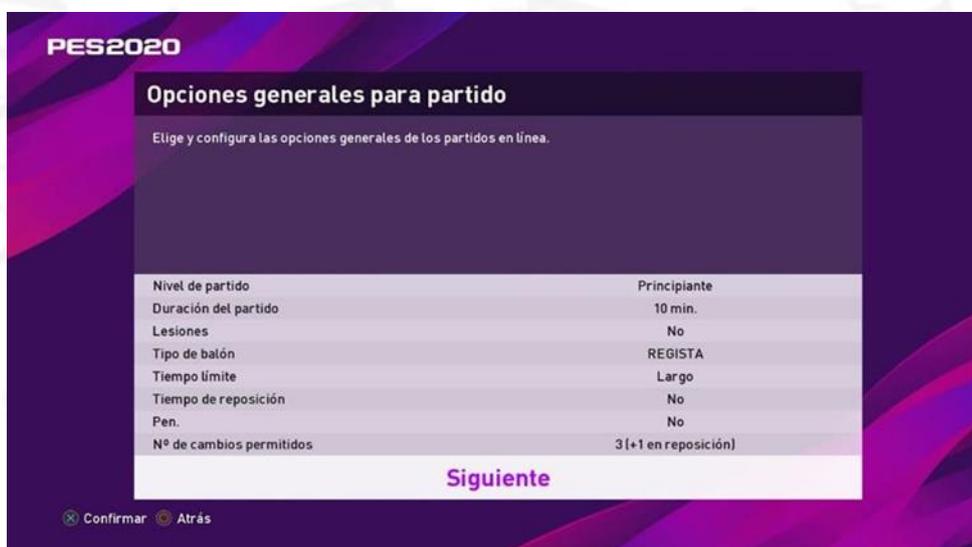
- Previo a cada partido, cada equipo deberá enviar su alineación indicando Nombre, Apellido y PSN de cada jugador en comentarios del encuentro.



Condiciones de Sala:

- Nombre de la Sala: Equipo local vs Equipo visitante
- Jugador Leyenda: NO
- Cualquier Jugador: NO
- Seleccionar Portero: SI. Portero Obligatorio.
- Nivel de la COM: Principiante
- Duración: 10 minutos (Grupos) / 13 minutos (Fase Eliminatoria)
- Lesiones: NO
- Balón: Indiferente
- Tiempo Límite: Normal.
- Tiempo Extra y Penales: NO. (Grupos) / SÍ (Fase Eliminatoria)
- Cambios: 3
- Estación: Verano / Despejado
- Horario: Noche
- Pasto: Normal

En fase de eliminación se jugarán partidos de 13 minutos y se debe activar las opciones de Tiempo Extra y Penales.



AMBOS ENCARGADOS deberán revisar las condiciones de la sala antes de iniciar los partidos para que se puedan modificar y realizar los partidos con normalidad.

- Cualquier notificación de violación de regla por parte del rival deberá ser comentada en el grupo de coordinación etiquetando al rival y esperando la venia de la organización para volver a sala. No existen reclamos post partido salvo por jugador alineado indebidamente.

De la conexión:

- El partido se da por **“iniciado”** desde que el segundero llega a 0 y se inician los emparejamientos (escoger Local o Visita).
- Si un jugador se desconecta durante las alineaciones o durante el partido, no podrán volver a sala.
- Si varios jugadores de un equipo empiezan a salir del partido luego de una desconexión inicial de un jugador, SOLO podrán repetir el partido luego de enviar **imagen de sus flechas**. En caso no envíen la imagen y **salgan de sala sin notificar a su rival y a la organización**, se considerará abandono y derrota por 3-0.
- **Si el GK se desconecta** durante alineaciones, otra persona deberá seleccionar al arquero. El partido no puede iniciar sin GK, el rival puede volver a sala si así lo quiere.
- En el caso que el equipo inicie el partido sin GK, bajo el supuesto de que este se fue antes de escoger jugadores, deberán enviar foto de sus flechas. En caso la organización lo determine así, deberán reanudar el partido sin la persona que se desconectó. Si solo eran 7 jugadores, perderán automáticamente el encuentro.
- Si el GK se desconecta durante el partido, **la desconexión del GK se apuntará en el registro de incidencias y se dará una advertencia tanto al equipo. Si el GK se desconecta por segunda vez, la organización lo considerará como una falla de conexión sin solución y la persona que lo maneja será retirada del torneo sin opción a volver a jugar ninguna fase.**
- **Si para el siguiente partido un suplente ingresa como GK y, al igual que su compañero, se desconecta, se contabilizará como la segunda desconexión y se retirará a ambos jugadores del torneo.**
- Si un equipo decide salir del partido sin previo aviso, esto será penalizado con una derrota automáticamente.
- En caso de que **no se pueda conectar un partido**, deberán TODOS reiniciar el juego y volver a ingresar a sala para un segundo intento. Si ocurre una segunda vez, deberán hacer rápidamente una prueba cada equipo por separado en una sala con los 11 y enviar una foto de que sí conectó:

- **Si ninguno presentó problemas**, intentar nuevamente cambiando de host de sala del partido.
- **Si un equipo presenta problemas**, deberá enviar la foto de los jugadores que sí aparecen en la lista. Aquel jugador que no aparezca o no pueda conectar al partido deberá salir, el equipo tendrá que jugar sin esa persona. El jugador con problemas también se refleja cuando después del mensaje de “No se puede conectar” es expulsado del salón.
- En caso se caiga el creador del salón y se caiga todo el partido, este sí podrá jugar la reanudación, pero no puede continuar como HOST de la sala. Sin embargo, si algún otro jugador sufre caída de conexión fuera del creador, no podrá entrar a la reanudación.
- Si pasa una segunda vez que cae la persona que creó la sala y por ende, se cae el partido, esto será considerado como intento de trampa y ese jugador será vetado por lo restante del torneo.
- Cualquier jugador cuya conexión se haya caído durante el partido y este por algún motivo deba reanudarse, estos no podrán ingresar para la reanudación del encuentro.

Post Partido:

- **Terminado cada partido**, los encargados deberán enviar foto del resultado, indicando también como texto el marcador final.
- **Durante el partido**, los **líderes** de cada equipo deben estar pendientes de la transmisión, verificar y enviar la imagen de usuarios en el partido. Ejemplo:



- Está a cargo de los líderes identificar la validez de todos los usuarios y jugadores presentes en el encuentro.
- De encontrar una suplantación, deberán notificar inmediatamente a la organización para proceder con el WO por 3-0.

Clasificación de grupos:

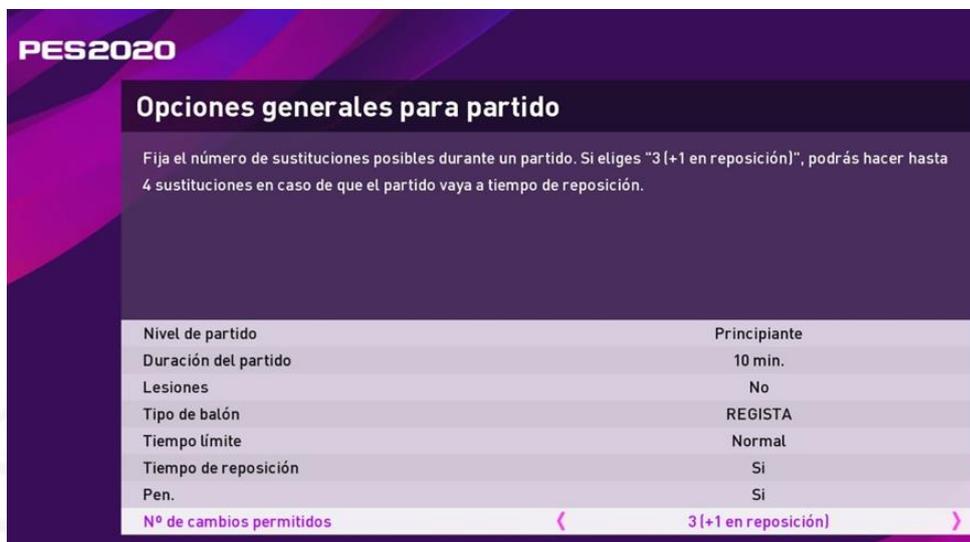
- Durante la fase de grupos se enfrentarán todos contra todos.
- La tabla de clasificación se definirá de la siguiente manera:
 - Puntos
 - Diferencia de Goles
 - Enfrentamientos directos
 - Partidos ganados
 - Goles a Favor

En caso de que perdure el empate luego de seguir los criterios ambos mencionados, los involucrados jugarán un partido de 5 minutos con extras y penales.

En caso de igualdad en el Ranking de Primeros o Segundos, se realizará un sorteo entre ambos equipos para el que quede en cada lugar.

Fase eliminatoria:

- Culminada la fase de grupos, los dos primeros de cada grupo pasan a la siguiente ronda.
- Será partido único configurado con Extras y Penales.



- Las llaves de eliminación estarán preconfiguradas hasta la final.

Del Antidoping (AD):

Fase de Grupos:

Cada encargado de equipo decidirá cuáles son los 4 jugadores del equipo rival que pasarán el control. Este procedimiento consiste en que cada jugador designado deberá de tomarse una foto *selfie* donde se aprecie de forma nítida el rostro del jugador, así como la sala del partido. Estas fotos deberán de ser enviadas por parte del encargado de cada equipo al veedor del partido designado por la organización.

Fase eliminatoria:

Cada encargado de equipo decidirá cuáles son los 4 jugadores del equipo rival que pasarán el control. Se creará un chat en *messenger* donde estarán los representantes de cada equipo, un veedor de la organización y los 4 jugadores designados. Luego, el veedor hará una videollamada para comprobar la identidad de los jugadores. Finalmente, los encargados darán el visto bueno.

Durante cualquier etapa:

La organización tiene la completa potestad de solicitar Antidoping en modalidad de videollamada a cualquier jugador en cualquier momento (previo al partido o en el entretiempo).

IMPORTANTE: Todo jugador que haya pasado el control AD no puede desconectarse de la sala. En caso de que eso ocurriera, deberá pasar nuevamente el control AD para que pueda estar habilitado a jugar el partido.

De los premios:

- Primer Lugar: 4500 soles + Trofeo + Bonificación en efectivo para el club de fútbol que representan. (Si no representan ningún club de fútbol la bonificación irá al clan)
- Segundo Lugar: 2500 soles.
- Tercer Lugar: 1000 soles.

Los premios serán entregados en un plazo máximo de 15 días luego de haber concluido el evento.

Si el ganador fuese un equipo extranjero, se le será enviado el monto ganado, pero se debe tener en cuenta que no nos hacemos responsables por los gastos de envío.

Autorización para el uso de datos personales:

Al ser partícipe del Claro Gaming XI JUEGAPES, el participante otorga a la organización como a sus marcas auspiciadoras su consentimiento, previo y expreso para el tratamiento de sus datos personales.

Los datos personales podrán ser incorporados a una base de datos para los fines comerciales y publicitarios que crean convenientes.

A tener en cuenta:

- El presente reglamento ha sido elaborado por la Liga Peruana de PES.
- Cualquier imprevisto no estipulado en el presente reglamento será solucionado por la organización del evento.

- 2 equipos pertenecientes al mismo club NO podrán estar en el mismo grupo.
- 2 equipos pertenecientes al mismo club NO podrán llegar a la final. Si se presentara ese caso deberán chocar en semifinales si o si. Ejemplo: Alianza Lima ESports A y Alianza Lima ESports B no podrán enfrentarse en una eventual final.
- De ninguna manera 1 jugador puede jugar por más de un equipo. Ejemplo: Jorge Perez no puede jugar en Alianza Lima ESports A y Alianza Lima ESports B.
- A los clubes/clanes que llevan más de un equipo se le pedirá una lista detallada de los jugadores que llevan por cada equipo.
- El reglamento podrá ser modificado por la organización si es que lo considera conveniente.
- No nos hacemos responsables por desperfectos técnicos por parte de sus jugadores dentro del torneo.
- No está prohibida la jaula de pájaro.
- De ninguna manera estará permitido el intercambio de jugadores. Si una persona juega para un equipo ya no podrá jugar por otra luego.
- Para efectos de las listas oficiales de jugadores de Liga Peruana de PES, sólo podrán jugar jugadores pertenecientes a la región AMÉRICA.
- No podrá estar en el mismo grupo más de un equipo que represente al mismo clan. Ejemplo: Cienciano eSports A no podrá estar en el mismo grupo que Cienciano B.
- Todo equipo del torneo se compromete a ceder el uso de su nombre e imagen para los fines que la organización y auspiciadores consideren de cara al desarrollo de la competición.
- La organización no soportará todo intento manejable, irrelevante e injustificado de ganar en mesa por parte de algún equipo.
- Los participantes deben ser conscientes de que debido a la coyuntura las conexiones de internet pueden variar de acuerdo con el tráfico de estas.
- La inscripción del equipo supone la aprobación del presente reglamento.
- Los horarios pueden estar sujetos a cambios por temas de desperfecto técnico en la organización. (Caso de fuerza mayor).

- El evento está sujeto a reglas. Al participar, cada jugador acepta: a) Estar totalmente de acuerdo y someterse a las mismas. b) Renunciar a cualquier derecho a reclamo por ambigüedad en el evento o sobre las reglas.

Cualquier intento de dañar el funcionamiento legítimo del evento puede infringir las leyes penales y civiles, y causar la descalificación de este.

Cualquier regla no contemplada en este reglamento queda a criterio de la organización.



**REGLAMENTO CLARO GAMING- XI JUEGAPES- MODALIDAD
INDIVIDUAL - PS4/PS5**

*El personal autorizado por Peruvian ESports Association(PESA) para la realización de las competencias serán referidos como “administradores”, y Peruvian ESports Association como “administración”.

*Los torneos autorizados por Peruvian ESports Association se rigen por las siguientes reglas y regulaciones, estas se aplican a todos los participantes.

* El campeonato Individual de eFootball PES 2021; en adelante CLARO GAMING-XI JUEGAPES se realizará de manera ONLINE entre los días martes 17 de agosto y Domingo 26 de septiembre.

*La organización del campeonato estará a cargo de la Liga Peruana de PES.

*Para cualquier duda adicional sobre el presente reglamento, comunicarse al número de celular 998375572.

De la inscripción:

- El campeonato está diseñado para la participación de 304 personas sin lugar a tener ampliaciones.
- La inscripción tendrá el costo de 40 soles por participante. En caso el participante se inscriba desde el extranjero, la inscripción tendrá el costo de 11 dólares por participante.

MÉTODO DE INSCRIPCIÓN: Realizar un depósito en cualquiera de las siguientes cuentas:

***BCP:(Cuenta corriente soles)**

1948747644038

ESPORTS ENTERTAINMENT

***IBK:(Cuenta soles)**

2483046456421

Renzo Francesco Cordiglia Rojas

***Scotiabank:(Cuenta soles)**

1570283596

Renzo Francesco Cordiglia Rojas

Además, pueden hacer el depósito a través de las aplicaciones YAPE, TUNKI o PLIN, en todos los casos, el número al cual deberían depositar es el 998375572. Una vez realizado el depósito enviar la captura de pantalla de la transferencia o voucher a: renzo_cordiglia@hotmail.com

En el correo debe ir indicado el nombre del participante, celular y link del perfil de facebook.

Las personas que se inscriban desde alguna provincia, deberán realizar su depósito mediante aplicativo móvil o banca por internet.

Ya saben que agentes BCP hay en todo sitio, no toma ni 5 minutos realizar el depósito. NO hacer el depósito por el banco ya que cobran tasa extra, la organización no validará los depósitos en donde se haya cobrado comisión extra por realizar el depósito en el mismo banco.

De la transmisión e Identidad Gráfica:

- Peruvian ESports Association (PESA) tiene los derechos de transmisión del XI JUEGAPES, evento que será transmitido por las plataformas que PESA disponga. Los clubes/equipos podrán compartir libremente las publicaciones y transmisión hacia y desde dichas plataformas, pero no podrán hacer una transmisión en simultáneo de los encuentros.

- Los clubes/equipos pueden grabar sus partidas, para transmitirlos en las redes/plataformas que este considere necesarias desde al menos 8 horas después de que dicho partido fue transmitido por los canales oficiales y mientras no se cruce con otras transmisiones oficiales.
- No se deberá remover, modificar parcial o totalmente la identidad gráfica del Claro Gaming XI JUEGAPES, Liga Peruana De PES (LPPEs), Peruvian ESports Association (PESA) y Líbero ESports de las piezas gráficas brindadas.

Consideraciones generales:

- Cada jugador se hace responsable de.
 - Contar con una PlayStation 4 /PlayStation 5.
 - Contar con conexión a internet.
 - Contar con el juego eFootball PES 2021. (Versión Americana y actualizada).(No versión LITE)
 - Contar con PlayStation Plus.
 - Evitar tener NAT 3(El NAT 3 restringe varias funciones dentro del juego)
 - Contar con Whatsapp
 - Contar con Facebook
 - Contar con un celular con cámara.
 - Contar con un PSN ID.
 - Contar con documentación que acredite la identidad del participantes.

*El incumplimiento de alguno de estos puntos podrá costar la descalificación del torneo.

*Para los jugadores que pertenecen a un clan, el líder del mismo se hace responsable por la conducta, buen accionar y cumplimiento de sus jugadores.En caso de que el jugador no tenga clan se espera que el participante muestre una buena conducta durante el desarrollo del torneo.

- Aquellas inscripciones que se han dado a través de clanes son exclusivamente para jugadores de estos.
- Cada jugador elegirá a un club o país (menos equipos o países clásicos...Ejemplo: Argentina clásico, Brasil clásico).

- No estará permitido cargar datos de usuario.
- No estará permitido jugar con equipos MyClub o de Master League.
- Los clubes o países elegidos si se podrán cambiar en cualquier instancia del torneo.
- Se jugará con el eFootball PES 2021 versión americana y con la última actualización que esté en vigencia.
- La competición se llevará a cabo dentro de los vestíbulos amistosos online.

Cronograma:

Bloques (Los participantes serán divididos en bloques). Cada bloque se desarrollará de la siguiente manera:

Fase de grupos (Grupos de 4 personas)	Martes 17 de agosto al viernes 27 de agosto.
Rondas Llave 1 - E. D	Sábado 28 de agosto al lunes 30 de agosto.
Rondas Llave 2 - E. D	Martes 31 de agosto al Domingo 5 de septiembre.
Rondas Llave 3 - E. D	Lunes 6 de septiembre al viernes 10 de septiembre.
Rondas Llave 4 - E. D	Sábado 11 de Septiembre al Martes 14 de Septiembre
Rondas Llave 5 - E. D	Miércoles 15 de Septiembre al Sábado 18 de Septiembre
Fase Final (8 personas) E. D	Jueves 23 de Septiembre al Domingo 26 de Septiembre

Fase Final → Irán los 2 mejores de cada bloque.

E.D → Partidos de eliminación directa.

*Las fechas podrían estar sujetas a modificación si es que la organización lo considerase necesario.

Del formato de competencia y coordinación:

- Pasaremos a crear un grupo de Facebook en donde agregaremos a los 304 participantes. Anexo a ello también agregaremos al grupo a los líderes de los clanes cuyos jugadores se encuentren disputando el torneo. (Es de responsabilidad conjunta del organizador y líder del clan del jugador participante, agregarlo al grupo).
- Una vez tengamos 304 participantes, el torneo será dividido en 4 bloques. Cada bloque se desarrollará de la siguiente manera:

- La primera ronda del torneo será una fase de grupos compuesta por 4 personas. (Partidos sólo de ida, sin tiempo extra ni penales). (Si hubiera más de un miembro del mismo clan en algún grupo, esto deberán de jugar el primer partido).

En la fase de grupos el empate valdrá un punto, el triunfo 3 y la derrota 0. (No hay tiempos extras).

- Accederán a la siguiente ronda los 2 mejores posicionados de cada grupo. Para ello se tendrá en cuenta los siguientes parámetros:
 - Puntos Obtenidos.
 - Diferencia de goles. (Goles a favor - goles en contra)
 - Mayor cantidad de goles a favor.
 - Resultado de enfrentamiento entre sí.
 - Menor cantidad de goles en contra.
- Si persistiera el empate luego de estos 5 criterios, se pasará a realizar un desempate entre los involucrados, el mismo consistirá en un partido de 5 minutos con tiempos extras y penales.
- Luego de la fase de grupos se jugará la etapa de “Rondas”, en donde los encuentros serán a un partido de eliminación directa. (Con tiempo extra y penales). Los emparejamientos se darán de manera aleatoria.
- Accederán a la fase final los dos primeros de cada bloque. (8 jugadores en total, 2 por bloque).
- Para toda fase del torneo salvo la “Fase Final” se crearán post de coordinación y post de resultados en donde los participantes deberán interactuar.
- Toda etapa se dará respetando el cronograma anexo en el punto anterior.
- En la “Fase Final” se tendrá un mayor control y rigurosidad en cuanto a temas de acreditación de identidades.

De los W.O:

- Para eventuales casos de w.o se tendrá en cuenta únicamente el post de coordinación en el grupo de facebook. La organización sugiere sobretodo que en la fase de grupos no esperen el último día de plazo para coordinar.

- Ejemplo de correcta coordinación: Renzo: “Puedo dentro del plazo el lunes entre 17:00 a 20:00 p.m, el martes entre 14:00 a 17:00 p.m, el miércoles entre 19:00 a 21.30 p.m, el jueves no puedo”.

Además, la organización podrá tomar en cuenta el hecho de que los jugadores aparezcan en el horario en el que coordinaron.

- Es de responsabilidad de cada jugador contar con una cuenta de facebook ACTIVA, si esta se encuentra suspendida deberán crear otra para coordinar, pero eso sí, deben avisar a la organización.
- A todos los participantes les queremos dejar bien en claro que todo intento desmesurado, antiético y ventajista que busque sacar provecho de un w.o NO PROCEDERÁ.
- La organización podría dar un día adicional para jugar si es que vió el interés de ambas partes por jugar. En cuyo caso creará un chat con los involucrados y les dará la oportunidad para que ambos acuerden la hora, en ese caso aquél jugador que no se presentase perderá por w.o. En caso no se pongan de acuerdo con la hora para jugar en el día extra, la organización decidirá el horario.
- La organización podrá tomar en cuenta el hecho de que los jugadores aparezcan en el horario en el que coordinaron.
- La organización podrá tomar todo medio probatorio QUE ACREDITE el motivo que justifique con al menos 1 hora de anticipación al encuentro su no presentación a un partido previamente pactado. (Salvo en etapas finales).
- Los w.o darán en los siguientes casos:
 - Desinterés para coordinar los partidos.
 - Ante el hecho de posponer de manera repetitiva partidos previamente pactados.
 - Abandono de la competencia.
 - Cualquier otro supuesto que crea conveniente la organización en función a la coordinación u proceder del jugador.
- El w.o será equivalente a un 1 a 0.
- Aquella persona que en fase de grupos no termine sus partidos, perjudicando a otro participante de la tabla, será impedido de jugar en la próxima edición del JUEGAPES ya sea edición ONLINE o PRESENCIAL.

De los abandonos en plena partida:

- Ante el abandono de una partida sin justificación alguna, al marcador que iba al momento en que se cortó se le aumentarán 3 goles a favor.
 - Ejemplo: El rival va perdiendo 6 a 0 y en el minuto 81 decide abandonar, el resultado será de 9 a 0 si es que no justifica la desconexión.
- Pasada 1 hora luego de reportado el abandono y ante la no justificación del rival, el resultado se respetará y no podrá ser apelable.

De cómo crear una sala:

- Cualquiera de los 2 competidores a enfrentarse podrá crear la sala de juego. Sin embargo, de considerar necesario la organización podrá designar el salón para jugar la partida.
- Para ello, deben ingresar al juego y dirigirse a la opción empezar partido, luego de ello ir a vestíbulos para partidos amistosos.
- A continuación, te saldrán una serie de servidores a los que de acuerdo a la disponibilidad podrás acceder.
- Luego te aparecerá una ventana que dirá “Lista de Salón de juego”, deberás ir a la opción “Crear Sala de juego”. A continuación, podrás ver las opciones de Salón de juego. Deberás realizar la siguiente configuración:
 - Nombre de la sala: A criterio de cada jugador.
 - Contraseña: De acuerdo con cada jugador.
 - Apretar “Siguiente”.
- Te saldrán la opciones generales para partido, las cuales deberás configurar de la siguiente manera:

En fase de grupos:

- Duración del partido: 10 minutos.
- Lesiones: No.
- Tipo de balón: A criterio del jugador.
- Tiempo límite: Normal.
- Tiempo de reposición: No.
- Penales: No.

- Número de cambios permitidos: 3

En fase de llaves (Eliminación directa):

- Duración del partido: 10 minutos.
- Lesiones: No.
- Tipo de balón: A criterio del jugador.
- Tiempo límite: Normal.
- Tiempo de reposición: Sí.
- Penales: Sí
- Número de cambios permitidos: 3(+1)

*Si hubiera alguna queja respecto a las reglas antes mencionadas que no se estuviera cumpliendo, este sólo procederá antes de los 5 primeros minutos de comenzar el partido, esto siempre y cuando no se hayan convertido goles, o esté en una circunstancia de gol o hayan tarjetas rojas de por medio.

De cómo invitar a tu oponente al salón de juego:

- La persona que ha creado el salón de juego deberá invitar a su oponente, para ello deberá saber su PSN ID.
- Dentro del salón de juego deberá ir a la opción “Invitar” y buscar el PSN ID del jugador. A continuación, darle en siguiente y confirmar el envío de invitación.

Configuraciones adicionales:

- Una vez en el menú previo inicio de partido, deberás configurar las opciones de juego de la siguiente manera:
 - Tiempo: Noche.
 - Estación: Verano.
 - Clima: Despejado.
 - Altura del césped: Normal.
 - Estado del terreno de juego: Normal.
 - Estadio: Aleatorio.
 - Uniformes: Visibles y diferenciables.

*Se tendrá un reporte de incidencias con los jugadores que no creen las partidas de manera adecuada. En primera instancia serán advertidos, de ser reincidentes se procederá a la descalificación del torneo.

Del control y arbitraje:

- Ante cualquier actividad sospechosa, la organización procederá a tomar las medidas adecuadas y si se diera el caso pedir las pruebas necesarias. Llámese por actividad sospechosa el falseo de resultados, la suplantación de identidades y la manipulación de las conexiones.
- Ante cualquier observación se tendrá un reporte de incidencias. Los temas reiterativos podrán descalificar al jugador involucrado. (Ejemplo: Reiteradas desconexiones).
- Cualquier tema de suplantación o similar podrá llevar a la expulsión del jugador del torneo y de Liga Peruana de PES. Además, si tienen clan, este también será sancionado.
- La organización podrá pedir alguna foto que acredite la identificación del participante si lo considera necesario.

De la atención de reclamos por parte de jugadores durante el torneo:

- Todo reclamo deberá ser comunicado a la organización.
- Todo reclamo será validado con medios probatorios, entiéndase por medios probatorios a fotos y vídeos del partido. (Es importante y recomendable que sepan grabar las partidas en sus consolas. Opción “Share”.)
- Todo reclamo es personal. (A todos aquellos jugadores que tienen clan se les sugiere consultar con sus líderes antes de hacer reclamos inapropiados).
- Todo reclamo justificado y fundamentado irá al reporte de incidencias.
- Todo reclamo se debe hacer en el instante.
- Un reclamo no es sinónimo de repetir un partido.

De la conectividad, internet, lag/delay y las desconexiones:

Antes que nada, queremos dejar claro que como organización asumimos el reto de llevar de la mejor manera el torneo, y de la misma manera esperamos que tanto los participantes como los líderes de clanes pongan de su parte para con el correcto desarrollo del mismo.

Somos conscientes que como organizadores estamos expuestos a que los jugadores presenten problemas de CONECTIVIDAD, entiéndase por la misma a la situación por la cual no pueden conectarse dos jugadores en una sala. En base a esto:

- En la fase de grupos:
 - Si es que no se ha jugado ningún partido podremos pedirle al líder de clan un reemplazo inmediato que no esté participando en el torneo.
 - Podremos realizar las pruebas necesarias con los involucrados para ver por parte de quien viene el problema y tomar las medidas respectivas.
- En las fases posteriores a grupos:
 - Podremos realizar las pruebas necesarias con los involucrados para ver por parte de quien viene el problema y tomar las medidas respectivas.

Entendamos que el INTERNET nos puede jugar una mala pasada; sin embargo, es de responsabilidad de cada jugador velar por la velocidad de este y tratar de no generar LAG o DELAY. En base a esto, la organización recomienda:

- Tener una buena velocidad de subida y de bajada.
- Encargarse de que nadie más use el internet mientras están jugando.
- Jugar por cable de red y NO por WIFI.
- No cargar páginas ni videos de internet mientras juegan.
- La organización está en toda la potestad de:
- Pedir test de velocidad.
- Pedir prueba de conexión a internet en la PS4/PS5
- Realizar videollamadas para comprobar conexiones.
- Brindar soluciones.
- La organización además indica que:
 - No requiere de reclamos en vano.
 - Todo reclamo debe ser con pruebas y se aplicará de manera posterior al partido para el reporte de incidencias.

- El hecho de que se suscite el lag o delay y estés jugando un partido cuando vas perdiendo no quiere decir que este se deberá volver a jugar.
- Podrá tomar alguna decisión para con el partido siempre y cuando el mismo se encuentre empatado, y ningún jugador se encuentre en situación de ventaja. (Ejemplo: No vas a esperar reclamar si va 1 a 1 pero tienes un jugador menos).

Además, como organización tenemos muy en claro el tema de las DESCONEXIONES, por lo mismo que:

- Toda desconexión al ser informada pasará al reporte de incidencias.
- Toda desconexión en situación de peligro de gol debe ser acreditada con pruebas.

Del reporte de incidencias:

- Se presenta como un documento en donde la organización anotará todas las incidencias ocurridas en el torneo que considere pertinente anotar.
- No estará a la vista de los jugadores para evitar que los mismos saquen ventaja de la situación.
- Por un número considerable de incidencias por parte de la misma persona se procederá a descalificar al mismo previa advertencia interna al jugador.

De los premios:

- Primer Lugar: 3500 soles + Trofeo + Bonificación en efectivo para el club de fútbol que representan. (Si no representan ningún club de fútbol la bonificación irá al clan)
- Segundo Lugar: 1500 soles.
 - Los premios serán entregados en un plazo máximo de 15 días luego de haber concluido el evento.
 - Si el ganador fuese extranjero, el premio será entregado al líder de su clan. De no tener clan, se le será enviado el monto ganado, pero se debe tener en cuenta que no nos hacemos responsables por los gastos de envío.

Autorización para el uso de datos personales:

Al ser partícipe del Claro Gaming XI JUEGAPES, el participante otorga a la organización como a sus marcas auspiciadoras su consentimiento, previo y expreso para el tratamiento de sus datos personales.

Los datos personales podrán ser incorporados a una base de datos para los fines comerciales y publicitarios que crean convenientes.

A tener en cuenta:

- El presente reglamento ha sido elaborado por la Liga Peruana de PES.
- La organización podrá pedir a los participantes que graben y/o transmitan las partidas.
- La organización podrá actuar de la manera que crea conveniente ante alguna situación no establecida en el presente reglamento.
- El reglamento podrá ser modificado por la organización si es que lo considera conveniente.
- No nos hacemos responsables por desperfectos técnicos por parte de sus jugadores dentro del torneo.
- No está prohibida la jaula de pájaro.
- La organización no soportará todo intento manejable, irrelevante e injustificado de ganar en mesa por parte de algún jugador.
- Los horarios pueden estar sujetos a cambios por temas de desperfecto técnico en la organización. (Caso de fuerza mayor).
- Todo acuerdo interno entre dos jugadores es válido siempre y cuando no perjudique a terceros.
- Los participantes deben ser conscientes de que debido a la coyuntura las conexiones de internet pueden variar de acuerdo al tráfico de las mismas.
- Si hubiese más de un jugador que participe desde la misma casa, estos deberán mandar un vídeo que acredite que ellos jugarán el partido. Esto sólo se dará si es que su rival de turno lo solicitara previo al partido.
- La inscripción de un participante supone la aprobación del presente reglamento.

- Toda falta de respeto a la organización no será tolerada y traerá sanciones de por medio tanto al jugador como al clan (Si lo tuviese).
- Para efectos de las listas oficiales de jugadores de Liga Peruana de PES, sólo podrán jugar jugadores pertenecientes a la región AMÉRICA. No podrán participar jugadores que se encuentran fuera del continente.
- Todo jugador participante del torneo se compromete a ceder el uso de su nombre e imagen para los fines que la organización y auspiciadores consideren de cara al desarrollo de la competición.
- De no poderse jugar alguna partida en el vestidor de 1 vs 1 se podrá recurrir a la sala de 11 vs 11.
- De ser el caso que el ganador fuera menor de edad, el premio deberá ser cobrado por su padre y/o tutor.
- El evento está sujeto a reglas. Al participar, cada jugador acepta: a) Estar totalmente de acuerdo y someterse a las mismas. b) Renunciar a cualquier derecho a reclamo por ambigüedad en el evento o sobre las reglas.
- Cualquier intento de dañar el funcionamiento legítimo del evento puede infringir las leyes penales y civiles, y causar la descalificación de este.

REGLAMENTO CLARO GAMING- XI JUEGAPES- MODALIDAD CLANES

*El personal autorizado por Peruvian ESports Association(PESA) para la realización de las competencias serán referidos como “administradores”, y Peruvian ESports Association como “administración”.

*Los torneos autorizados por Peruvian ESports Association se rigen por las siguientes reglas y regulaciones, estas se aplican a todos los participantes.

*La organización del campeonato estará a cargo de la Liga Peruana de PES.

*Para cualquier duda adicional sobre el presente reglamento, comunicarse al número de celular 998375572.

De la inscripción:

- El campeonato está diseñado para la participación de 48 equipos sin lugar a tener ampliaciones.
- La inscripción tendrá el costo de 180 soles por equipo.

MÉTODO DE INSCRIPCIÓN: Realizar un depósito en cualquiera de las siguientes cuentas:

***BCP:(Cuenta corriente soles)**

1948747644038

ESPORTS ENTERTAINMENT

***IBK:(Cuenta soles)**

2483046456421

Renzo Francesco Cordiglia Rojas

***Scotiabank:(Cuenta soles)**

1570283596

Renzo Francesco Cordiglia Rojas

Además, pueden hacer el depósito a través de las aplicaciones YAPE, TUNKI o PLIN, en todos los casos, el número al cual deberían depositar es el 998375572. Una vez realizado el depósito enviar la captura de pantalla de la transferencia o voucher a: renzo_cordiglia@hotmail.com

En el correo debe ir indicado el nombre del equipo y líder del club.

Las clanes que se inscriban desde alguna provincia, deberán realizar su depósito mediante aplicativo móvil o banca por internet.

Ya saben que agentes BCP hay en todo sitio, no toma ni 5 minutos realizar el depósito. NO hacer el depósito por el banco ya que cobran tasa extra, la organización no validará los depósitos en donde se haya cobrado comisión extra por realizar el depósito en el mismo banco.

De la transmisión e Identidad Gráfica:

- Peruvian ESports Association (PESA) tiene los derechos de transmisión del XI JUEGAPES, evento que será transmitido por las plataformas que PESA disponga. Los clubes/equipos podrán compartir libremente las publicaciones y transmisión hacia y desde dichas plataformas, pero no podrán hacer una transmisión en simultáneo de los encuentros.
- Los clubes/equipos pueden grabar sus partidas, para transmitir las en las redes/plataformas que este considere necesarias desde al menos 8 horas después de que dicho partido fue transmitido por los canales oficiales y mientras no se cruce con otras transmisiones oficiales.
- No se deberá remover, modificar parcial o totalmente la identidad gráfica del Claro Gaming XI JUEGAPES, Liga Peruana De PES (LPPES), Peruvian ESports Association (PESA) y Líbero ESports de las piezas gráficas brindadas.

De las plantillas:

- Cada equipo inscrito deberá de mandar al organizador POR INTERNO su lista de jugadores 25 minutos antes de que inicie su grupo, el organizador sorteará las llaves, las mismas que no cambiarán hasta la final.

- En la lista deben de ir los Nombres-Apellidos, y PSN de los 5 jugadores. En la lista también debe de ir indicado el nombre y apellido del delegado del equipo.
- La lista debe estar basada en función a la lista oficial de “Clanes” de Liga Peruana de PES.
- De ninguna forma podrán disputar algún partido con un jugador ajeno a su lista oficial. En caso se encuentre esto, se perderá automáticamente por marcador el partido de 3-0.
- Para los clanes que mandan más de un equipo: De ninguna manera un jugador que jugó por un equipo podrá jugar por otro.
- En un equipo como máximo podrá jugar un extranjero, para estos casos las damas SÍ ocupan cupo de extranjero.
- Las personas que juegan desde una misma PlayStation podrán jugar el torneo pero corren el riesgo de que en alguna fase les toque jugar en simultáneo y uno de los involucrados tenga que sacrificarse y perder de esta manera por w.o. La organización NO será flexible en esos casos.
- Se tendrá un carácter especial de rigurosidad con aquellas personas que jueguen desde la misma casa.
- En principio el uso de suplentes durante los partidos NO será permitido, salvo:
 - La organización lo autorice.
 - Temas acreditados de CONECTIVIDAD,entiéndase por la misma a la situación por la cual no pueden conectarse dos jugadores en una sala.En función a ello:

Podremos realizar las pruebas necesarias con los involucrados para ver por parte de quien viene el problema y tomar las medidas respectivas.

- En base a lo antes mencionado, un suplente, de NINGUNA manera podrá jugar por más de un equipo.
- Jugador que entra como suplente no podrá salir de nuevo salvo:
 - Registre un problema de conectividad acreditado.
 - Pase de fase de grupo a la etapa de llaves.

Ejemplo: En fase de grupos el jugador “X” fue reemplazado por temas de conectividad; sin embargo, para el INICIO de la fase de llaves el delegado decide convocarlo nuevamente como titular. Esto será válido asumiendo el riesgo que si vuelve a tener problemas de conectividad se procederá con el W.O sobre los puntos en disputa de esta persona para con la ronda.

Consideraciones generales:

Cada delegado de equipo se hace responsable porque su plantilla deba:

- Contar con una PlayStation 4/PlayStation 5.
- Contar con conexión a internet.
- Contar con el juego eFootball PES 2021 (Versión Americana y actualizada) (No versión LITE).
- Contar con PlayStation Plus.
- Evitar tener NAT 3(El NAT 3 restringe varias funciones dentro del juego)
- Contar con Whatsapp
- Contar con Facebook
- Contar con un celular con cámara.
- Contar con un PSN ID.
- Contar con documentación que acredite la identidad del participante.

*El incumplimiento de alguno de estos puntos podrá costar desde la separación del jugador involucrado, hasta la sanción del club participante, esto último quedará a criterio de la organización.

*El líder del clan se hace responsable por la conducta, buen accionar y cumplimiento de sus jugadores.

- Cada jugador elegirá a un club o país (menos equipos o países clásicos.Ejemplo: Argentina clásico, Brasil clásico).
- No estará permitido cargar datos de usuario.
- No estará permitido jugar con equipos MyClub o de Master League.
- Los clubes o países elegidos si se podrán cambiar en cualquier instancia del torneo.

- Se jugará con el eFootball PES 2021 versión americana y con la última actualización que esté en vigencia.
- La competición se llevará a cabo dentro de los vestíbulos amistosos online.

Cronograma:

Cronograma
Fase de grupos: 48 equipos
Grupo 1-2-3-4: lunes 30 de agosto (10:00 P.M)
Grupo 5-6-7-8: Martes 31 de Agosto (10:00 P.M)
Grupo 9-10-11-12: jueves 2 de Septiembre (10:00 P.M)
Segunda etapa-Llaves: 24 equipos en adelante
Round 1: lunes 6 de septiembre (10:00 P.M)
Round 2: martes 7 de septiembre (10:00 PM)
Round 3: jueves 9 de septiembre (10:00 P.M)
Tercera etapa - Llaves: 4 equipos
Semifinales: jueves 23 de Septiembre (Semi 1: 10:00 P.M) (Semi 2: 10:45 P.M). Transmisión.
FINAL: Domingo 26 de septiembre

*Estarán en el round 1 :

- Vía sorteo los que quedaron segundos en la fase de grupos + los 4 con menor puntuación que pasaron como primeros en la fase grupos.
- Para los 4 con menor puntuación se tendrá en cuenta los siguientes criterios:
 - Puntos Obtenidos.
 - Diferencia de goles. (Goles a favor - goles en contra)
 - Mayor cantidad de goles a favor.
 - Menor cantidad de goles en contra.

Si persistiera el empate luego de estos 4 criterios, se pasará a realizar un desempate entre los equipos involucrados, el mismo consistirá en un partido de 5 minutos con tiempos extras y penales.

*Estarán en el round 2:

Los que ganaron su llave del round 1 + los 8 con mejor puntuación que pasaron como primeros en fase de grupos. (De manera predeterminada en función a lo que arrojó el sorteo del round 1)

*Estarán en el round 3:

Los que ganaron el round 2.

Del formato de competencia y coordinación:

FORMATO DE COMPETENCIA:

- La fase de grupos estará compuesta por 12 grupos de 4 equipos; para ello hemos optado por elegir a las cabezas de grupo de manera anticipada, las mismas que se encuentran conformadas por:
 - CLUB ALIANZA LIMA ESPORTS
 - CLUB ATLÉTICO GRAU ESPORTS
 - CLUB SPORTIVO CIENCIANO ESPORTS
 - CLUB SPORT HUANCAYO ESPORTS
 - CUSCO FC ESPORTS
 - CLUB SPORTING CRISTAL ESPORTS
 - CLUB DEPORTIVO UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES ESPORTS
 - CLUB UNIVERSITARIO DE DEPORTES GAMING
 - ACADEMIA DEPORTIVA CANTOLAO ESPORTS
 - FÚTBOL CLUB CARLOS STEIN ESPORTS
 - SPORT BOYS ASSOCIATION ESPORTS
 - CLUB CENTRO DEPORTIVO MUNICIPAL ESPORTS

De manera anticipada sortearemos el fixture de la competencia.

- Al ser los duelos 5 vs 5, cada participante en la primera ronda deberá jugar 3 partidos (Sólo partidos de ida en fase de grupos)
- Cada enfrentamiento entre clanes va sumando puntaje al clan, de tal manera que el clan que tenga más puntos en el enfrentamiento ganará 3 puntos para la tabla general.
- Si hay un empate en puntos para la clasificación se pasará a tener en cuenta la diferencia de goles o diferencia de puntos a favor en los encuentros. Por eso es sumamente importante que los jugadores ganen sus partidos ya que a mayor puntaje en los duelos, mayor diferencia de goles se tendrá. Si se diera el caso que haya un empate en puntos y en diferencia de goles para ver quien pasa de ronda como segundo, cada delegado deberá nombrar a un jugador de

su equipo de manera secreta para que dispute el desempate en formato 1 vs 1 partido de 5 minutos con extras y penales. Si hubiera un triple empate en puntos y diferencias de goles para ver quien pasa como segundo en el grupo cada clan nombrará a un jugador de manera secreta para que dispute un triangular de 5 minutos con extras y con penales. Si hubiera un triple empate en puntos y diferencia de goles entre los tres primeros lugares, el que tenga mayor cantidad de goles a favor (puntos realizados en sus 3 enfrentamientos) pasará a la siguiente ronda y los otros dos deberán mediante sus delegados nombrar a un jugador de su equipo de manera secreta para que dispute el desempate en formato 1 vs 1 partido de 5 minutos con extras y penales.

- El clasificar primero o segundo influye para la clasificación, ya que como se puede leer líneas arriba, a los mejores posicionados se les garantizará ir de frente al round 2.
- Si hubiera un empate en puntos y diferencia de goles entre 2 clanes por los dos primeros lugares, se tomará en cuenta el resultado entre ambos clanes en su enfrentamiento directo, si fuese empate, se tomará en cuenta quien tuvo mayor goles a favor (puntos realizados en sus 3 enfrentamientos), si persiste el empate se tomará en cuenta quien tuvo una menor cantidad de goles en contra.
- Desde la segunda etapa en adelante los partidos serán ida y vuelta, de tal manera que cada jugador por ronda enfrentada deberá de jugar 2 partidos.
- Cuando queden 24 equipos se realizará un sorteo con los cabezas de clanes de cada equipo involucrado para el sorteo de llaves hasta la etapa final. No confundir el sorteo de llaves con el sorteo de listas de enfrentamientos.
- Conforme se vaya avanzando de ronda, el nivel de control y rigurosidad aumentará.

COORDINACIÓN:

- Se tendrán grupos de Whatsapp para la coordinación de partidos, en los mismos los jugadores coordinarán a tiempo real. Los delegados de cada equipo realizarán la función de veedores en los partidos en los cuáles su equipo participe.

- Además, se tendrán grupos de Whatsapp exclusivos para que los delegados coloquen los resultados finales de cada enfrentamiento.
- Recuerden que los partidos se dan a tiempo real, para ello los delegados deben de dar el OK, señal que indicará que, en todas las llaves del enfrentamiento, los jugadores se encuentran en sala listos para jugar.
- Toda coordinación tendrá el conducto regular de organización- delegado del equipo(veedor)- jugador por lo que es indispensable la puntualidad de todas las partes en la disputa de partidos.
- Los partidos se deberán de jugar en simultáneo, salvo el caso logístico que demande la inclusión de un suplente.
- Los veedores son responsables de tomar fotos al resultado de los encuentros para evitar el falseo de estos.
- Todo reclamo se dará a través del veedor/delegado del equipo.
- Toda etapa se dará respetando el cronograma anexo en el punto anterior. (El mismo que en principio se respetará salvo motivos de fuerza mayor comunicados por la organización).

De los W.O:

Se dará en función al jugador, y en máxima instancia en función al equipo.

- Regirán en los siguientes casos:
 - Desinterés para coordinar y/o jugar los partidos.
 - Abandono de la competencia.
 - Abandono constante de los partidos.
 - Cualquier otro supuesto que crea conveniente la organización en función a la coordinación o proceder del jugador o equipo.
- El w.o será equivalente a un 1 a 0 por partido. (En primera instancia hacia el jugador, y en máxima instancia hacia el equipo).
- Aquel equipo que en fase de grupos no termine sus partidos, perjudicando a otro equipo de la tabla, será impedido de jugar en la próxima edición del JUEGAPES ya sea edición ONLINE o PRESENCIAL.

De los abandonos en plena partida:

Ante el abandono de una partida sin justificación alguna, al marcador que iba al momento en que se cortó se le aumentarán 3 goles a favor.

- Ejemplo: El rival va perdiendo 6 a 0 y en el minuto 81 decide abandonar, el resultado será de 9 a 0 si es que no justifica la desconexión.

De cómo crear una sala:

- Cualquiera de los 2 competidores a enfrentarse podrá crear la sala de juego previa coordinación de los delegados de cada equipo.
- Los delegados de los equipos deben de coordinar entre ellos para que los partidos se jueguen en el mismo vestidor y de esta manera se les haga más fácil ver los resultados de los partidos.
- Para ello, deben ingresar al juego y dirigirse a la opción empezar partido, luego de ello ir a vestíbulos para partidos amistosos.
- A continuación, te saldrán una serie de servidores a los que de acuerdo a la disponibilidad podrás acceder.
- Luego te aparecerá una ventana que dirá “Lista de Salón de juego”, deberás ir a la opción “Crear Sala de juego”. A continuación, podrás ver las opciones de Salón de juego. Deberás realizar la siguiente configuración:
 - Nombre de la sala: A criterio de cada jugador.
 - Contraseña: De acuerdo con cada jugador.
 - Apretar “Siguiente”.
- Te saldrán la opciones generales para partido, las cuales deberás configurar de la siguiente manera:
 - Duración del partido: 10 minutos.
 - Lesiones: No.
 - Tipo de balón: A criterio del jugador.
 - Tiempo límite: --
 - Tiempo de reposición: No.
 - Penales: No.
 - Número de cambios permitidos: 3

Si hubiera alguna queja respecto a las reglas antes mencionadas que no se estuviera cumpliendo, este sólo procederá antes de los 5 primeros minutos de comenzar el partido, esto siempre y cuando no se hayan convertido goles, o esté en una circunstancia de gol o hayan tarjetas rojas de por medio.

De cómo invitar a tu oponente al salón de juego:

- La persona que ha creado el salón de juego deberá invitar a su oponente, para ello deberá saber su PSN ID.
- Dentro del salón de juego deberá ir a la opción “Invitar” y buscar el PSN ID del jugador. A continuación, darle en siguiente y confirmar el envío de invitación.

Configuraciones adicionales:

Una vez en el menú previo inicio de partido, deberás configurar las opciones de juego de la siguiente manera:

- Tiempo: Noche.
- Estación: Verano.
- Clima: Despejado.
- Altura del césped: Normal.
- Estado del terreno de juego: Normal.
- Estadio: Aleatorio.
- Uniformes: Visibles y diferenciables.

*Se tendrá un reporte de incidencias con los jugadores que no creen las partidas de manera adecuada. En primera instancia serán advertidos, de ser reincidentes se procederá a la descalificación del torneo.

Del control y arbitraje:

- Ante cualquier actividad sospechosa, la organización procederá a tomar las medidas adecuadas y si se diera el caso pedir las pruebas necesarias. Llámese por actividad sospechosa el falseo de resultados, la suplantación de identidades y la manipulación de las conexiones.

- Ante cualquier observación se tendrá un reporte de incidencias. Los temas reiterativos podrán descalificar al jugador involucrado. (Ejemplo: Reiteradas desconexiones).
- Cualquier tema de suplantación o similar podrá llevar a la expulsión del jugador del torneo y de Liga Peruana de PES. Además, el clan también será sancionado.
- El control estará a cargo de cada delegado de equipo en conjunto con la organización.
- Respecto al tema de control de identidades, el control de la competencia aumentará conforme se vaya avanzando de ronda.

De la atención de reclamos por parte de jugadores durante el torneo:

- Todo reclamo deberá ser comunicado al delegado del equipo, este a su vez se lo hará llegar en el INSTANTE a la organización.
- Todo reclamo será validado con medios probatorios, entiéndase por medios probatorios a fotos y vídeos del partido. (Es importante y recomendable que sepan grabar las partidas en sus consolas. Opción “Share”).
- Todo reclamo justificado y fundamentado irá al reporte de incidencias.
- Un reclamo no es sinónimo de repetir un partido.

Del internet, lag/delay y las desconexiones:

Antes que nada, queremos dejar claro que como organización asumimos el reto de llevar de la mejor manera el torneo, y de la misma manera esperamos que tanto los participantes como los líderes de clanes pongan de su parte para con el correcto desarrollo del mismo.

Entendamos que el INTERNET nos puede jugar una mala pasada; sin embargo, es de responsabilidad de cada jugador velar por la velocidad de este y tratar de no generar LAG o DELAY. En base a esto, la organización recomienda:

- Tener una buena velocidad de subida y de bajada.
- Encargarse de que nadie más use el internet mientras están jugando.
- Jugar por cable de red y NO por WIFI.
- No cargar páginas ni videos de internet mientras juegan.
- La organización está en toda la potestad de:

- Pedir test de velocidad.
- Pedir prueba de conexión a internet en la PS4.
- Realizar videollamadas para comprobar conexiones.
- La organización además indica que:
- No requiere de reclamos en vano.
- Todo reclamo debe ser con pruebas y se aplicará de manera posterior al partido para el reporte de incidencias.
- El hecho de que se suscite el lag o delay y estés jugando un partido cuando vas perdiendo no quiere decir que este se deberá volver a jugar.
- Podrá tomar alguna decisión para con el partido siempre y cuando el mismo se encuentre empatado, y ningún jugador se encuentre en situación de ventaja. (Ejemplo: No vas a esperar reclamar si va 1 a 1 pero tienes un jugador menos).

Además, como organización tenemos muy en claro el tema de las DESCONEXIONES, por lo mismo que:

- Toda desconexión al ser informada pasará al reporte de incidencias.
- Toda desconexión en situación de peligro de gol debe ser acreditada con pruebas.

Del reporte de incidencias:

- Se presenta como un documento en donde la organización anotará todas las incidencias ocurridas en el torneo que considere pertinente.
- No estará a la vista de los jugadores ni delegados para evitar que los mismos saquen ventaja de la situación.
- Por un número considerable de incidencias por parte de la misma persona, se procederá en primera instancia a descalificar de la competencia al jugador y por ende el equipo se verá en la obligación de meter un suplente. De ser una incidencia muy grave se pasará a descalificar a todo el equipo de la competencia, y en máxima instancia se sancionará al clan.

De los premios:

- Primer Lugar: 3000 soles + Trofeo + Bonificación en efectivo para el club de fútbol que representan. (Si no representan ningún club de fútbol la bonificación irá al clan)
- Segundo Lugar: 1000 soles.

Los premios serán entregados en un plazo máximo de 15 días luego de haber concluido el evento.

Autorización para el uso de datos personales:

Al ser partícipe del Claro Gaming XI JUEGAPES, el participante otorga a la organización como a sus marcas auspiciadoras su consentimiento, previo y expreso para el tratamiento de sus datos personales.

Los datos personales podrán ser incorporados a una base de datos para los fines comerciales y publicitarios que crean convenientes.

A tener en cuenta:

- El presente reglamento ha sido elaborado por la Liga Peruana de PES.
- La organización podrá actuar de la manera que crea conveniente ante alguna situación no establecida en el presente reglamento.
- 2 equipos pertenecientes al mismo club NO podrán llegar a la final. Si se presentara ese caso deberán chocar en semifinales sí o sí. Ejemplo: Alianza Lima ESports A y Alianza Lima ESports B no podrán enfrentarse en una eventual final.
- El reglamento podrá ser modificado por la organización si es que lo considera conveniente.
- Cualquier empate global en llaves de eliminación directa llevará a un desempate entre 1 jugador de cada equipo elegido por el delegado del club. (Partido de 5 minutos con tiempos extra y penales).
- No nos hacemos responsables por desperfectos técnicos por parte de sus jugadores dentro del torneo.
- No está prohibida la jaula de pájaro.

- La organización no soportará todo intento manejable, irrelevante e injustificado de ganar en mesa por parte de algún jugador o equipo.
- Los horarios pueden estar sujetos a cambios por temas de desperfecto técnico en la organización. (Caso de fuerza mayor).
- No podrá estar en el mismo grupo más de un equipo que represente al mismo clan. Ejemplo: Cienciano eSports A no podrá estar en el mismo grupo que Cienciano B.
- Todo acuerdo interno entre dos jugadores o un equipo es válido siempre y cuando no perjudique a terceros. Involucra cualquier acuerdo entre delegados.
- Los participantes deben ser conscientes de que debido a la coyuntura las conexiones de internet pueden variar de acuerdo con el tráfico de las mismas.
- La inscripción del equipo supone la aprobación del presente reglamento.
- Toda falta de respeto a la organización no será tolerada y traerá sanciones de por medio tanto al jugador como al clan.
- Para efectos de las listas oficiales de jugadores de Liga Peruana de PES, sólo podrán jugar jugadores pertenecientes a la región AMÉRICA. No podrán participar jugadores que se encuentran fuera del continente.
- Todo equipo del torneo se compromete a ceder el uso de su nombre e imagen para los fines que la organización y auspiciadores consideren de cara al desarrollo de la competición.
- De no poderse jugar alguna partida en el vestidor de 1 vs 1 se podrá recurrir a la sala de 11 vs 11.
- El evento está sujeto a reglas. Al participar, cada jugador acepta: a) Estar totalmente de acuerdo y someterse a las mismas. b) Renunciar a cualquier derecho a reclamo por ambigüedad en el evento o sobre las reglas.
- Cualquier intento de dañar el funcionamiento legítimo del evento puede infringir las leyes penales y civiles, y causar la descalificación de este.

Anexo 3: Desarrollo de la competición

- De no poderse jugar alguna partida en el vestidor de 1 vs 1 se podrá recurrir a la sala de 11 vs 11.
- De ser el caso que el ganador fuera menor de edad, el premio deberá ser cobrado por su padre y/o tutor.
- El evento está sujeto a reglas. Al participar, cada jugador acepta: a) Estar totalmente de acuerdo y someterse a las mismas. b) Renunciar a cualquier derecho a reclamo por ambigüedad en el evento o sobre las reglas.
- Cualquier intento de dañar el funcionamiento legítimo del evento puede infringir las leyes penales y civiles, y causar la descalificación de este.

Etapa de la campaña - Lanzamiento (26 de julio al 01 de agosto):

Se lanza a través de las redes de la Liga Peruana de PES el anuncio oficial de la confirmación de la competencia.





Etapas de Inscripciones (02 al 15 de agosto)

Proceso de inscripción a una landing page a través de las redes. Base de datos,

- 304 1 vs 1 PS4//PS5
- 320 1 vs 1 Mobile
- 128 1 vs 1 PC
- 48 equipos de 5 vs 5 = 240 jugadores

- 64 equipos de 11 vs 11(Plantillas de 20 jugadores) = 1280 jugadores
- Total: 2272 jugadores participantes



Participantes:

Equipos y Jugadores

PS4/PS5:	1 VS 1	256 JUGADORES
	5 VS 5	48 EQUIPOS
	11 VS 11	64 EQUIPOS
PC:	1 VS 1	256 JUGADORES
MOBILE:	1 VS 1	256 JUGADORES

Equipo de Locución:

Conformado por [@ignacio_ostertag](#) [@elangeldelrelato](#) [@jhonatanyampiere](#)



Invitados:

Jhona (PER), Ivogol (PER), Franklyn Gameplays (PER) y Kalahard (MEX)



Equipos y Clanes

<p>Alianza Lima ESports. Alfonso Ugarte ESports. Apafa PES. Apoqalypsis ESports. Atlético Chalaco ESports. Atlético Grau ESports. Blanquirroja ESports. Cantolao ESports. Carlos Stein ESports. Cienciano ESports. Cerberero PES. César Vallejo ESports. CUSCO FC ESports. Dark Masters. Defensor Lima ESports. Deportivo Cali ESports (Colombia). Everton ESports (Chile). Ñublense Espots (Chile). Deportes Antofagasta ESports (Chile).</p>	<p>Deportivo La Luz E-Team. Deportivo Cataluña. Domination AQPES. FC San Roque. Golden Boys ESports. Guayacoles PES. Hero Gamers. Ica Empire. Ica PES. La Gran Familia PES. La Mafia. Latam ESports. Legión Inka. León de Huánuco ESports. Los Caimanes ESports. Llacubamba ESports. Mannucci ESports. Municipal ESports. Nuevo Milenio. Pacífico ESports.</p>	<p>Patriotas F.C. Pesrú F.C. Pichangueros ESports. Real Deportivo Lima ESports. R.T Limatambo. San Martín ESports. San Simón ESports. Sporting Cristal ESports. Sport Boys ESports. Sport Cirque. Sport Huancayo ESports. Sport Loreto ESports. Taytas PES. Tigres ESports. The Galactics. Unión Huaral ESports. Universitario ESports. UTC ESports. Victorious PES. WIN-EN-PES. Ladies PES. Villa Mitre ESports (Argentina).</p>
--	--	---

Piezas Gráficas







Claro gaming

XI JUEGAPES

PESA



CONFIRMA SU PRESENCIA

@Football PES2021 Claro gaming



Claro gaming CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO



UTP Universidad Tecnológica del Perú



Claro gaming

XI JUEGAPES

PESA



CONFIRMA SU PRESENCIA

@Football PES2021 Claro gaming



Claro gaming CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO



UTP Universidad Tecnológica del Perú



Claro gaming

XI JUEGAPES

PESA



CONFIRMA SU PRESENCIA

@Football PES2021 Claro gaming



Claro gaming CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO



UTP Universidad Tecnológica del Perú

Claro gaming
 XI JUEGAPES
CAG
 eSports

CONFIRMA SU PRESENCIA

FFPS PES2021 Claro gaming LIBRO CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

Claro gaming
 XI JUEGAPES
 CANTO LAO
 ACADEMIA DEPORTIVA
 eSports

CONFIRMA SU PRESENCIA

FFPS PES2021 Claro gaming LIBRO CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

Claro gaming
 XI JUEGAPES
AOP
 APO QALY PSIS
 eSports

CONFIRMA SU PRESENCIA

FFPS PES2021 Claro gaming LIBRO CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

LFPFB
 Claro gaming
XI JUEGAPES
 PESA
CUSCO
 FUTBOL-CLUB
 eSports
CONFIRMA SU PRESENCIA
 Football PES2021 Claro gaming LFPFB Centro de Alto Rendimiento UTP Universidad Tecnológica del Perú

LFPFB
 Claro gaming
XI JUEGAPES
 PESA
DARK MASTERS
CONFIRMA SU PRESENCIA
 Football PES2021 Claro gaming LFPFB Centro de Alto Rendimiento UTP Universidad Tecnológica del Perú

LFPFB
 Claro gaming
XI JUEGAPES
 PESA
 A.O.X.D.
B.F.C. CARLOS STEIN
 2012
 eSports
CONFIRMA SU PRESENCIA
 Football PES2021 Claro gaming LFPFB Centro de Alto Rendimiento UTP Universidad Tecnológica del Perú



Claro gaming

XI JUEGAPES

PESA



CONFIRMA SU PRESENCIA

@Football PES2021 Claro gaming



UTP



Claro gaming

XI JUEGAPES

PESA



CONFIRMA SU PRESENCIA

@Football PES2021 Claro gaming



UTP



Claro gaming

XI JUEGAPES

PESA



CONFIRMA SU PRESENCIA

@Football PES2021 Claro gaming



UTP

Claro gaming
XI JUEGAPES
PESA

LA MAFIA eSport

CONFIRMA SU PRESENCIA

Football PES2021 Claro gaming LPPES CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

Claro gaming
XI JUEGAPES
PESA

LEGION INKA FC

CONFIRMA SU PRESENCIA

Football PES2021 Claro gaming LPPES CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

Claro gaming
XI JUEGAPES
PESA

C.D. GAIMANES
PUERTO ETEN eSports

CONFIRMA SU PRESENCIA

Football PES2021 Claro gaming LPPES CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

LPFES

Claro gaming

XI JUEGAPES

PESA

CDP
E-SPORTS
LGH

CONFIRMA SU PRESENCIA

Football PES2021 Claro gaming LIGA MX Claro gaming CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

LPFES

Claro gaming

XI JUEGAPES

PESA

PICHANGUEROS
E-SPORTS

CONFIRMA SU PRESENCIA

Football PES2021 Claro gaming LIGA MX Claro gaming CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

LPFES

Claro gaming

XI JUEGAPES

PESA

PATRIOTAS
13 VS 11

CONFIRMA SU PRESENCIA

Football PES2021 Claro gaming LIGA MX Claro gaming CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

Claro gaming

PESA

XI JUEGAPES

CLUB SOCIAL DEPORTIVO
SAN SIMÓN
S2
e-sports

CONFIRMA SU PRESENCIA

Football PES2021 Claro gaming

UTP

Claro gaming

PESA

XI JUEGAPES

ICA PES

CONFIRMA SU PRESENCIA

Football PES2021 Claro gaming

UTP

Claro gaming

PESA

XI JUEGAPES

SBA

CONFIRMA SU PRESENCIA

Football PES2021 Claro gaming

UTP

Claró gaming
XI JUEGAPES
TIGRES
 ESPORTS

CONFIRMA SU PRESENCIA

@Football PES2021 | Claró gaming |
 |
 |
 UTP

Claró gaming
XI JUEGAPES
SPORT LORETO
 CDSI
 CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO DEL FÚTBOL LOCALIANO
 @Sports

CONFIRMA SU PRESENCIA

@Football PES2021 | Claró gaming |
 |
 |
 UTP

Claró gaming
XI JUEGAPES
PESRU FC
 2021

CONFIRMA SU PRESENCIA

@Football PES2021 | Claró gaming |
 |
 |
 UTP



Claro gaming

XI JUEGAPES

PESA



CONFIRMA SU PRESENCIA

@Footbal PES2021 Claro gaming

UTP



Claro gaming

XI JUEGAPES

PESA



CONFIRMA SU PRESENCIA

@Footbal PES2021 Claro gaming

UTP



Claro gaming

XI JUEGAPES

PESA



CONFIRMA SU PRESENCIA

@Footbal PES2021 Claro gaming

UTP





Claro gaming
XI JUEGAPES
PES 2021

CLUB ALIANZA LIMA 1901 ESPORTS

CONFIRMA SU PRESENCIA

©Football PES2021 Claro gaming

UTP Universidad Tecnológica del Perú

Claro gaming CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO

Claro gaming
XI JUEGAPES
PES 2021

eSports

CONFIRMA SU PRESENCIA

©Football PES2021 Claro gaming

UTP Universidad Tecnológica del Perú

Claro gaming CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO

Claro gaming
XI JUEGAPES
PES 2021

VICTORIOUS E-SPORTS

CONFIRMA SU PRESENCIA

©Football PES2021 Claro gaming

UTP Universidad Tecnológica del Perú

Claro gaming CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO



APFA PES XI JUEGAPES

CONFIRMA SU PRESENCIA

Logos: PPFES, Claro gaming, PESA, PES2021, Claro gaming, PES2021, Claro gaming, UTP

Detailed description: This poster features a central shield-shaped logo for APFA PES. The shield is divided into three horizontal sections: the top section contains the letters 'APFA' in red, the middle section shows a silhouette of a person kicking a soccer ball on a green field, and the bottom section contains the letters 'PES' in red. Above the shield is the text 'XI JUEGAPES' in white. The background is black with a red geometric pattern. At the bottom, there is a red banner with the text 'CONFIRMA SU PRESENCIA' in white. Various logos are present, including PPFES, Claro gaming, PESA, PES2021, and UTP.

UCV E-Sports XI JUEGAPES

CONFIRMA SU PRESENCIA

Logos: PPFES, Claro gaming, PESA, PES2021, Claro gaming, UTP

Detailed description: This poster features a central shield-shaped logo for UCV E-Sports. The shield is blue and white with the letters 'UCV' in white and 'CLUB DEPORTIVO' below it. Above the shield is the text 'XI JUEGAPES' in white. The background is black with a red geometric pattern. At the bottom, there is a red banner with the text 'CONFIRMA SU PRESENCIA' in white. Various logos are present, including PPFES, Claro gaming, PESA, PES2021, and UTP.

ADL eSports XI JUEGAPES

CONFIRMA SU PRESENCIA

Logos: PPFES, Claro gaming, PESA, PES2021, Claro gaming, UTP

Detailed description: This poster features a central shield-shaped logo for ADL eSports. The shield is red and white with the letters 'ADL' in white. Above the shield are two yellow stars and the text 'XI JUEGAPES' in white. The background is black with a red geometric pattern. At the bottom, there is a red banner with the text 'CONFIRMA SU PRESENCIA' in white. Various logos are present, including PPFES, Claro gaming, PESA, PES2021, and UTP.

PPS

Claro gaming

XI JUEGAPES

BDR SPORTS BLANQUIROJA

CONFIRMA SU PRESENCIA

©Football PES2021 Claro gaming PPS Claro gaming UTP

PPS

Claro gaming

XI JUEGAPES

FC SAN ROQUE 2021

CONFIRMA SU PRESENCIA

©Football PES2021 Claro gaming PPS Claro gaming UTP

PPS

Claro gaming

XI JUEGAPES

GUARACOLES PES

CONFIRMA SU PRESENCIA

©Football PES2021 Claro gaming PPS Claro gaming UTP

PPFES
 Claro gaming
XI JUEGAPES
 PESA
 LA GRAN FAMILIA
CONFIRMA SU PRESENCIA
 Football PES2021 Claro gaming eSports Claro gaming CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

PPFES
 Claro gaming
XI JUEGAPES
 PESA
 DE HGO
 1946
 eSports
CONFIRMA SU PRESENCIA
 Football PES2021 Claro gaming eSports Claro gaming CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

PPFES
 Claro gaming
XI JUEGAPES
 PESA
 Llacubamba
 eSports
CONFIRMA SU PRESENCIA
 Football PES2021 Claro gaming eSports Claro gaming CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

LFPES
 Claro gaming
XI JUEGAPES
 PESA
GALACTICS
CONFIRMA SU PRESENCIA
 @Football PES2021 Claro gaming ESENERO Claro gaming CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

LFPES
 Claro gaming
XI JUEGAPES
 PESA
CLUB SPORT UNION HUARAL
eSports
CONFIRMA SU PRESENCIA
 @Football PES2021 Claro gaming ESENERO Claro gaming CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

LFPES
 Claro gaming
XI JUEGAPES
 PESA
WE WIN=EN PES
CONFIRMA SU PRESENCIA
 @Football PES2021 Claro gaming ESENERO Claro gaming CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

Claro gaming
XI JUEGAPES
PESA

MANNUCCI
e-sports

CONFIRMA SU PRESENCIA

Football PES2021 Claro gaming UTP

UTP Universidad Tecnológica del Perú

Claro gaming CONVIENE ALTO RENDIMIENTO

Claro gaming
XI JUEGAPES
PESA

DM
eSports

CONFIRMA SU PRESENCIA

Football PES2021 Claro gaming UTP

UTP Universidad Tecnológica del Perú

Claro gaming CONVIENE ALTO RENDIMIENTO

Claro gaming
XI JUEGAPES
PESA

LIMATAMBO
e-sports

CONFIRMA SU PRESENCIA

Football PES2021 Claro gaming UTP

UTP Universidad Tecnológica del Perú

Claro gaming CONVIENE ALTO RENDIMIENTO





Claro gaming
XI JUEGAPES
 PESA
5 VS 5 ROUND 1 RESULTADOS

CIENCIANO ESPORTS B	14 VS 14	C. D. MUNICIPAL ESPORTS C
CUSCO FC ESPORTS	18 VS 12	TAYTAS A
ALIANZA LIMA ESPORTS C	20 VS 8	CANTOLAO ESPORTS B
DOMINATION AQPES	14 VS 14	GUAYACOLES PES
SPORT BOYS ESPORTS A	4 VS 25	SPORTING CRISTAL ESPORTS A
SPORT HUANCAYO ESPORTS A	9 VS 18	ATLÉTICO GRAU ESPORTS A
ALIANZA LIMA ESPORTS A	23 VS 5	CARLOS STEIN ESPORTS
UNIVERSITARIO GAMING C	9 VS 21	UNIVERSITARIO GAMING B

PES2021 Claro gaming UTP

Claro gaming
XI JUEGAPES
 PESA
FASE DE GRUPOS 5 VS 5

GRUPO 5	PTS	GRUPO 6	PTS
CIENCIANO ESPORTS A	9	UNIVERSITARIO GAMING C	7
UNIVERSITARIO GAMING B	6	SPORT BOYS ESPORTS A	7
D. LLACUABAMBA ESPORTS	3	THE GALACTICS A	3
APAFA PES	0	SPORT HUANCAYO ESPORTS B	0

GRUPO 7	PTS	GRUPO 8	PTS
CUSCO FC ESPORTS	7	U. SAN MARTÍN ESPORTS A	9
ALIANZA LIMA ESPORTS C	7	GUAYACOLES ESPORTS	6
LA GRAN FAMILIA	3	LA MAFIA ESPORTS	3
U. CÉSAR VALLEJO ESPORTS A	0	U. CÉSAR VALLEJO ESPORTS B	0

PES2021 Claro gaming UTP

Claro gaming PESA

XI JUEGAPES

5 VS 5 ROUND 1

06-08

CIENCIANO ESPORTS B	VS	C. D. MUNICIPAL ESPORTS C
CUSCO FC ESPORTS	VS	TAYTAS A
ALIANZA LIMA ESPORTS C	VS	CANTOLAO ESPORTS B
DOMINATION AQPES	VS	GUAYACOLES PES
SPORT BOYS ESPORTS A	VS	SPORTING CRISTAL ESPORTS A
SPORT HUANCAYO ESPORTS A	VS	ATLÉTICO GRAU ESPORTS A
ALIANZA LIMA ESPORTS A	VS	CARLOS STEIN ESPORTS
UNIVERSITARIO GAMING C	VS	UNIVERSITARIO GAMING B

Claro gaming PESA 2021

Claro gaming PESA

XI JUEGAPES

GRUPOS 11 VS 11

16-09-2021

GRUPO 13	GRUPO 14
<ul style="list-style-type: none"> A. D. CANTOLAO ESPORTS EVERTON ESPORTS PATRIOTAS F.C. GUAYACOLES 	<ul style="list-style-type: none"> UNIVERSITARIO GAMING A LA MAFIA ESPORTS CERBERO PES D. ANTOFAGASTA ESPORTS
GRUPO 15	GRUPO 16
<ul style="list-style-type: none"> ALIANZA LIMA ESPORTS A UNIVERSITARIO GAMING B ICA PES GOLDEN BOYS 	<ul style="list-style-type: none"> SPORTING CRISTAL ESPORTS DOMINATION AQPES REAL DEPORTIVO LIMA ESPORTS APAFA PES

Claro gaming PESA 2021

Claro gaming PESA

XI JUEGAPES

FASE DE GRUPOS 5 VS 5

GRUPO 9	PTS	GRUPO 10	PTS
ALIANZA LIMA ESPORTS B	9	UNIVERSITARIO GAMING A	9
CARLOS STEIN ESPORTS	6	CANTOLAO ESPORTS B	6
LEÓN DE HUÁNUCO ESPORTS	3	ATLÉTICO GRAU ESPORTS B	3
WINEN PES	0	LADIES PES	0
GRUPO 11	PTS	GRUPO 12	PTS
CANTOLAO ESPORTS A	9	C. D. MUNICIPAL ESPORTS A	9
C. D. MUNICIPAL ESPORTS C	6	TAYTAS A	4
TAYTAS B	3	SPORT LORETO ESPORTS	3
THE GALACTICS B	0	ICA EMPIRE	1

Claro gaming PESA 2021

Claro-gaming XI JUEGAPES 5 VS 5 ROUND 2 07-08 PESA

U. SAN MARTÍN ESPORTS A	VS	C. D. MUNICIPAL ESPORTS C
C. D. MUNICIPAL ESPORTS B	VS	CUSCO FC ESPORTS
ALIANZA LIMA ESPORTS B	VS	ALIANZA LIMA ESPORTS C
CANTOLAO ESPORTS A	VS	DOMINATION PES
CIENCIANO ESPORTS A	VS	SPORTING CRISTAL ESPORTS
C. D. MUNICIPAL ESPORTS A	VS	ATLÉTICO GRAU ESPORTS A
UNIVERSITARIO GAMING A	VS	ALIANZA LIMA ESPORTS A
U. SAN MARTÍN ESPORTS B	VS	UNIVERSITARIO GAMING B

Facebook PES2021 Claro-gaming PES2021 CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

Claro-gaming XI JUEGAPES 5 VS 5 ROUND 2 RESULTADOS PESA

U. SAN MARTÍN ESPORTS A	20 VS 14	C. D. MUNICIPAL ESPORTS C
C. D. MUNICIPAL ESPORTS B	14 VS 14	CUSCO FC ESPORTS
ALIANZA LIMA ESPORTS B	16 VS 13	ALIANZA LIMA ESPORTS C
CANTOLAO ESPORTS A	15 VS 12	DOMINATION PES
CIENCIANO ESPORTS A	20 VS 8	SPORTING CRISTAL ESPORTS
C. D. MUNICIPAL ESPORTS A	13 VS 13	ATLÉTICO GRAU ESPORTS A
UNIVERSITARIO GAMING A	18 VS 12	ALIANZA LIMA ESPORTS A
U. SAN MARTÍN ESPORTS B	14 VS 14	UNIVERSITARIO GAMING B

Facebook PES2021 Claro-gaming PES2021 CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

Claro-gaming XI JUEGAPES PESA

DEL 12 AL 26 DE SEPTIEMBRE 9:45 PM

TRANSMISIÓN DEL TORNEO VÍA:

CLARO GAMING: CAR:

LIBERO ESPORTS:

Facebook PES2021 Claro-gaming PES2021 CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO UTP

Claro gaming PESA XI JUEGAPES

GRUPOS 11 VS 11

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4
SPORT HUANCAYO ESPORTS ICA EMPRE VILLA MITRE ESPORTS BLANQUIRROJA ESPORTS	C. MANNUCCI ESPORTS A SAN SIMÓN ESPORTS ÁMBLENSE ESPORTS R.T. LIMATAMBO	ATLÉTICO GRAU ESPORTS A CIENCIANO ESPORTS B LA GRAN FAMILIA PICHANGUERO ESPORTS	C. D. MUNICIPAL ESPORTS VICTORIOUS PES COMERCIALES UNIDOS ESPORTS TIGRES ESPORTS
GRUPO 5	GRUPO 6	GRUPO 7	GRUPO 8
U. CÉSAR VALLEJO ESPORTS FC SAN ROQUE ESKARLATAS PES HERO GAMERS	CIENCIANO ESPORTS A TAYTAS PES DEPORTIVO CALI ESPORTS DEPORTIVO LA LUZ E-TEAM	SPORT BOYS ESPORTS NUEVO MILENIO ESPORTS PACIFICO ESPORTS CIENCIANO ESPORTS C	D. LLAQUABAMBA ESPORTS A WINEN PES DEFENSOR LIMA ESPORTS THE GALACTICS
GRUPO 9	GRUPO 10	GRUPO 11	GRUPO 12
CUZCO C ESPORTS UNIVERSITARIO ESPORTS ALIANZA LIMA ESPORTS B ATLÉTICO GRAU ESPORTS B	UTCS ESPORTS ATLÉTICO CHILACAYO ESPORTS DABE MASTERS D. LLAQUABAMBA ESPORTS B	EL SAN MARTÍN ESPORTS LOS CAHABALES ESPORTS UNIÓN HUMAL ESPORTS C. MANNUCCI ESPORTS B	CARLOS STEIN ESPORTS LIMAS ESPORTS ALFONSO USAGATE ESPORTS SPORT CRUISE
GRUPO 13	GRUPO 14	GRUPO 15	GRUPO 16
A. D. CANTOLAO ESPORTS EVERTON ESPORTS PATROINALE C SUNRISELES	UNIVERSITARIO GAMING A LA MANTA ESPORTS CIBIBO PES D. ANTOÑAGASA ESPORTS	ALIANZA LIMA ESPORTS A UNIVERSITARIO GAMING B CA PES GOLDEN BOYS	SPORTING CRISTAL ESPORTS DOMINION AGRES REAL DEPORTIVO LIMA ESPORTS APAR PES

Claro gaming PESA XI JUEGAPES

GRUPOS 11 VS 11 13-09-2021

GRUPO 5	GRUPO 6
U. CÉSAR VALLEJO ESPORTS FC SAN ROQUE ESKARLATAS PES HERO GAMERS	CIENCIANO ESPORTS A TAYTAS PES DEPORTIVO CALI ESPORTS DEPORTIVO LA LUZ E-TEAM
GRUPO 7	GRUPO 8
SPORT BOYS ESPORTS NUEVO MILENIO ESPORTS PACIFICO ESPORTS CIENCIANO ESPORTS C	D. LLAQUABAMBA ESPORTS A WINEN PES DEFENSOR LIMA ESPORTS THE GALACTICS

Claro gaming PESA XI JUEGAPES

FASE DE GRUPOS 11 VS 11

GRUPO 1	PTS	GRUPO 2	PTS
ICA EMPRE	9	C. MANNUCCI ESPORTS A	7
SPORT HUANCAYO ESPORTS	6	ÁMBLENSE ESPORTS	6
BLANQUIRROJA ESPORTS	3	SAN SIMÓN ESPORTS	4
VILLA MITRE ESPORTS	0	R.T. LIMATAMBO	0
GRUPO 3	PTS	GRUPO 4	PTS
ATLÉTICO GRAU ESPORTS A	9	C. D. MUNICIPAL ESPORTS	7
PICHANGUERO ESPORTS	4	TIGRES ESPORTS	6
CIENCIANO ESPORTS B	2	VICTORIOUS PES	2
LA GRAN FAMILIA	1	COMERCIALES UNIDOS ESPORTS	1





XI JUEGAPES

FASE DE GRUPOS 11 VS 11

GRUPO 5	PTS	GRUPO 6	PTS
ESKA RLATAS PES	7	CIENCIANO ESPORTS A	9
U. CÉSAR VALLEJO ESPORTS	4	TAYTAS PES	4
HERO GAMERS	3	DEPORTIVO CALLI ESPORTS	4
FC SAN ROQUE	3	DEPORTIVO LA LUZ E-TEAM	0

GRUPO 7	PTS	GRUPO 8	PTS
SPORT BOYS ESPORTS	7	D. LLACUABAMBA ESPORTS A	7
NUEVO MILENIO ESPORTS	4	DEFENSOR LIMA ESPORTS	5
PACÍFICO ESPORTS	4	WINEN PES	3
CIENCIANO ESPORTS C	1	THE GALACTICS	1










XI JUEGAPES

GRUPOS 11 VS 11 14-09-2021

GRUPO 9	GRUPO 10
CUSCO FC ESPORTS	UTC ESPORTS
LEÓN DE HUÁNUCO ESPORTS	ATLÉTICO CHALACO ESPORTS
ALIANZA LIMA ESPORTS B	DARK MASTERS
ATLÉTICO GRAU ESPORTS B	D. LLACUABAMBA ESPORTS B

GRUPO 11	GRUPO 12
U. SAN MARTÍN ESPORTS	CARLOS STEIN ESPORTS
LOS CAIMANES ESPORTS	LATAM ESPORTS
UNIÓN HUARAL ESPORTS	ALFONSO UGARTE ESPORTS
C. MANNUCCI ESPORTS B	SPORT CIRQUE










XI JUEGAPES

FASE DE GRUPOS 11 VS 11

GRUPO 9	PTS	GRUPO 10	PTS
CUSCO FC ESPORTS	9	UTC ESPORTS	7
LEÓN DE HUÁNUCO ESPORTS	4	DARK MASTERS	6
ALIANZA LIMA ESPORTS B	3	D. LLACUABAMBA ESPORTS B	4
ATLÉTICO GRAU ESPORTS B	1	ATLÉTICO CHALACO ESPORTS	0

GRUPO 11	PTS	GRUPO 12	PTS
U. SAN MARTÍN ESPORTS	9	CARLOS STEIN ESPORTS	9
LOS CAIMANES ESPORTS	4	ALFONSO UGARTE ESPORTS	4
UNIÓN HUARAL ESPORTS	4	LATAM ESPORTS	4
C. MANNUCCI ESPORTS B	0	SPORT CIRQUE	0






Claro gaming PESA

XI JUEGAPES

GRUPOS 11 VS 11
16-09-2021

GRUPO 13	GRUPO 14
A. D. CANTOLAO ESPORTS	UNIVERSITARIO GAMING A
EVERTON ESPORTS	LA MAFIA ESPORTS
PATRIOTAS F.C.	CERBERO PES
GUAYACOLES	D. ANTOFAGASTA ESPORTS

GRUPO 15	GRUPO 16
ALIANZA LIMA ESPORTS A	SPORTING CRISTAL ESPORTS
UNIVERSITARIO GAMING B	DOMINATION AQPES
ICA PES	REAL DEPORTIVO LIMA ESPORTS
GOLDEN BOYS	APAFA PES

Facebook PESAOE21 Claro gaming

Claro gaming PESA

XI JUEGAPES

FASE DE GRUPOS 11 VS 11

GRUPO 13	PTS	GRUPO 14	PTS
A. D. CANTOLAO ESPORTS	6	UNIVERSITARIO GAMING A	9
EVERTON ESPORTS	6	LA MAFIA ESPORTS	4
PATRIOTAS F.C.	3	CERBERO PES	3
GUAYACOLES	3	D. ANTOFAGASTA ESPORTS	1

GRUPO 15	PTS	GRUPO 16	PTS
ALIANZA LIMA ESPORTS A	7	SPORTING CRISTAL ESPORTS	6
GOLDEN BOYS	4	DOMINATION AQPES	6
ICA PES	2	REAL DEPORTIVO LIMA ESPORTS	6
UNIVERSITARIO GAMING B	2	APAFA PES	0

Facebook PESAOE21 Claro gaming

Claro gaming PESA

XI JUEGAPES

11 VS 11
ROUND 1
17-09

ICA EMPIRE VS DOMINATION AQPES

ALIANZA LIMA ESPORTS A VS NUBLENSE ESPORTS

SPORT BOYS ESPORTS VS DARK MASTERS

CUSCO FC ESPORTS VS DEFENSOR LIMA ESPORTS

ATLÉTICO GRAU ESPORTS A VS LA MAFIA ESPORTS

A. D. CANTOLAO ESPORTS VS TIGRES ESPORTS

ESKARLATAS PES VS ALFONSO UGARTE ESPORTS

U. SAN MARTÍN ESPORTS VS TAYTAS PES

Facebook PESAOE21 Claro gaming




XI JUEGAPES

11 VS 11 ROUND 1 RESULTADOS

ICA EMPIRE	0 VS 1	DOMINATION AQPES
ALIANZA LIMA ESPORTS A	5 VS 2	ÑUBLENSE ESPORTS
SPORT BOYS ESPORTS	0 VS 3	DARK MASTERS
CUSCO FC ESPORTS	1 VS 0	DEFENSOR LIMA ESPORTS
ATLÉTICO GRAU ESPORTS A	9 VS 1	LA MAFIA ESPORTS
A. D. CANTOLAO ESPORTS	4 VS 1	TIGRES ESPORTS
ESKARLATAS PES	3 VS 2	ALFONSO UGARTE ESPORTS
U. SAN MARTÍN ESPORTS	3 VS 3	TAYTAS PES








XI JUEGAPES

11 VS 11 ROUND 1 18-09

C. MANNUCCI ESPORTS A	VS	GOLDEN BOYS
SPORTING CRISTAL ESPORTS	VS	SPORT HUANCAYO ESPORTS
D. LLACUABAMBA ESPORTS A	VS	LEON DE HUÁNUCO ESPORTS
UTC ESPORTS	VS	NUEVO MILENIO ESPORTS
C. D. MUNICIPAL ESPORTS	VS	EVERTON ESPORTS
UNIVERSITARIO GAMING A	VS	PICHANGUEROS ESPORTS
CIENCIANO ESPORTS A	VS	LOS CAIMANES ESPORTS
CARLOS STEIN ESPORTS	VS	U. CÉSAR VALLEJO ESPORTS








XI JUEGAPES

5 VS 5 ROUND 3 09-09

U. SAN MARTÍN ESPORTS A	VS	CUSCO FC ESPORTS
ALIANZA LIMA ESPORTS B	VS	CANTOLAO ESPORTS A
CIENCIANO ESPORTS A	VS	ATLÉTICO GRAU ESPORTS A
UNIVERSITARIO GAMING A	VS	U. SAN MARTÍN ESPORTS B





Claro gaming PESA

XI JUEGAPES

GRUPOS 11 VS 11

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4
SPORT HUANCAYO ESPORTS ICA SHIPRE VILLA MITRE ESPORTS BLANQUIRROJA ESPORTS	C. MANUCCI ESPORTS A SAN SIMÓN ESPORTS ÑUBLENSE ESPORTS R.T. LIMATAMBO	ATLÉTICO GRAU ESPORTS A CIENCIANO ESPORTS B LA GRAN FAMILIA PICHANGUEROS ESPORTS	C. D. MUNICIPAL ESPORTS VICTORIOUS PES COMERCANTES UNIDOS ESPORTS TIGRES ESPORTS
GRUPO 5	GRUPO 6	GRUPO 7	GRUPO 8
U. César Vallejo ESPORTS FC SAN BODEG ESCALZAL PES HERO SÁMBAS	CIENCIANO ESPORTS A TAYTAS PES DEPORTIVO CALLI ESPORTS DEPORTIVO LA LUZ E TEAM	SPORT BOYS ESPORTS MUNDO PUNTO ESPORTS PACÍFICO ESPORTS CIENCIANO ESPORTS C	D. LLACUABAMBA ESPORTS A WHEN PES DEPORTIVO LIMA ESPORTS THE GALACTIC
GRUPO 9	GRUPO 10	GRUPO 11	GRUPO 12
OROSI ESPORTS LEONARDO HUANCAYO ESPORTS ALIANZA LIMA ESPORTS B ATLÉTICO GRAU ESPORTS B	UCRE ESPORTS ATLÉTICO GALAZCO ESPORTS DARE MASTERS D. LLACUABAMBA ESPORTS B	U. SAN MARTÍN ESPORTS LOS CAMARAS ESPORTS UNIÓN HUMAL ESPORTS C. MANUCCI ESPORTS B	D. LLACUABAMBA ESPORTS A CARLOS ESTEN ESPORTS LIMAS ESPORTS ALFONSO USAGATE ESPORTS SPORT CIRCLE
GRUPO 13	GRUPO 14	GRUPO 15	GRUPO 16
A. D. CANTOLAO ESPORTS EVERTON ESPORTS PATRONET.C QUINCELES	UNIVERSITARIO GAMING A LA MATA ESPORTS CIBERBO PES D. ALFONSO USAGATE ESPORTS	ALIANZA LIMA ESPORTS A UNIVERSITARIO GAMING B ICA PES GOLDEN BOYS	SPORTING CIBITAL ESPORTS DOMINION AQRES REAL DEPORTIVO LIMA ESPORTS JHVA PES

Faerball PES2021 Claro gaming PES2021 UTP

Claro gaming PESA

XI JUEGAPES

FASE DE GRUPOS 11 VS 11

GRUPO 1	PTS	GRUPO 2	PTS
ICA SHIPRE	9	C. MANUCCI ESPORTS A	7
SPORT HUANCAYO ESPORTS	6	ÑUBLENSE ESPORTS	6
BLANQUIRROJA ESPORTS	3	SAN SIMÓN ESPORTS	4
VILLA MITRE ESPORTS	0	R.T. LIMATAMBO	0
GRUPO 3	PTS	GRUPO 4	PTS
ATLÉTICO GRAU ESPORTS A	9	C. D. MUNICIPAL ESPORTS	7
PICHANGUEROS ESPORTS	4	TIGRES ESPORTS	6
CIENCIANO ESPORTS B	2	VICTORIOUS PES	2
LA GRAN FAMILIA	1	COMERCANTES UNIDOS ESPORTS	1

Faerball PES2021 Claro gaming PES2021 UTP

Claro gaming PESA

XI JUEGAPES

11 VS 11 SEMIFINALES

21-09

CUSCO FC ESPORTS	VS	TAYTAS PES
9:45 PM		
D. LLACUABAMBA ESPORTS A	VS	CIENCIANO ESPORTS A
10:20 PM		

Faerball PES2021 Claro gaming PES2021 UTP

PESA
 Claro gaming
XI JUEGAPES
 DAMIAN RANAUDO
 VS
 LUIS ARGUEDAS
 MODALIDAD PS4/5
CUARTOS DE FINAL
 PESA, Claro gaming, UTP

PESA
 Claro gaming
XI JUEGAPES
 LEANDRO TORRES
 VS
 ALAN LEAL
 MODALIDAD PS4/5
CUARTOS DE FINAL
 PESA, Claro gaming, UTP

PESA
 Claro gaming
XI JUEGAPES
 KALAHARD
 VS
 RICARDO RUBIO
 MODALIDAD PS4/5
CUARTOS DE FINAL
 PESA, Claro gaming, UTP

Claro gaming
XI JUEGAPES
 5 VS 5
 SEMIFINALES
 23-09

U. SAN MARTÍN ESPORTS vs ALIANZA LIMA ESPORTS A
 10:15 PM

ATLÉTICO GRAU ESPORTS vs UNIVERSITARIO GAMING
 10:45 PM

Logos: PESA, Claro gaming, PISA 2021, Claro gaming, UTP

Claro gaming
XI JUEGAPES
 ANTHONY BOLAÑOS
 VS
 NICANOR ESTRADA
 MODALIDAD PS4/5

Logos: PESA, Claro gaming, UTP

Claro gaming
XI JUEGAPES
 MODALIDAD PC
 RODRIGO MARTINEZ
 VS
 JHONA SALAZAR
 24 DE SEPTIEMBRE

SEMIFINAL

Logos: PESA, Claro gaming, UTP









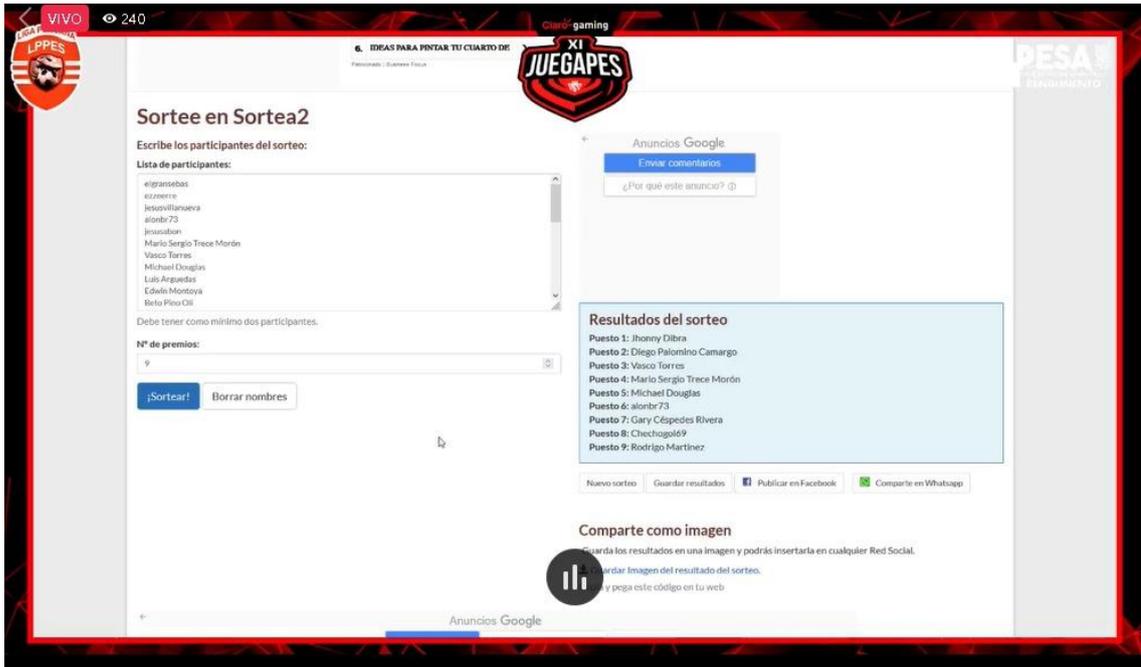


Anexo 4: Fotos del Evento Online











Anexo 5: Noticia en periódico



ENTRETENIMIENTO

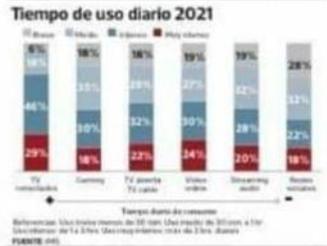
Peruanos consumieron más videojuegos que música en los últimos meses

Gamers peruanos consumen videojuegos entre una a tres horas diariamente. El Perú se ubica segundo dentro de los países que más consumen videojuegos en la región.

IGOR VÁRIZ CAMBA
Experto en videojuegos y cultura digital
 El consumo de videojuegos a través de consolas e Internet se intensificó cada vez más en el país debido a la pandemia. Según el estudio 'Internet Media Services', elaborado por IMS, Perú es uno de los países donde la popularidad gamer se manifiesta de forma más clara en Latinoamérica, a tal punto que se ubica segundo dentro de los países que más consumen videojuegos diariamente, solo detrás de Brasil.



Perú. Videojuegos a través de smartphones han ganado presencia.



Así, mientras que en la región prima el consumo snack (medios o breves) de videojuegos, el Perú ha marcado una tendencia significativa, ya que el 48% del tiempo consumido en gaming es intenso o muy intenso. Eso significa que cuando una persona juega, lo hace en buena medida entre 1 y 3 horas, señaló Ignacio Vidaguren, CEO de IMS.

El ejecutivo sostuvo que hoy el gaming tiene un nuevo matiz que lo destaca no solo como una herramienta de entretenimiento, sino que fundamentalmente se tornó en una plataforma para relacionarse; por ello, el consumo en vivo es el preferido de la audiencia, ya que otorga un sentido de pertenencia muy especial.

Un análisis de GfK arrojó que los peruanos jugaron más videojuegos en línea de los últimos meses de cuarentena. La predilección por los videojuegos solo fue superada

por el consumo de noticias y la actividad en redes sociales.

Mobile gaming
 Ariel Jolo, fundador de Nerdear La, indicó que la nueva estrella, sin duda, es el mobile gaming, que ya superó a otras plataformas, como la PC y distintas consolas.

"A raíz de la pandemia hubo un boom, debido a la necesidad de entretenimiento, pero sobre todo debido a la baja barrera de entrada; hay muchas más personas que tienen un celular si las comparamos con las que cuentan con una computadora o una consola", sostuvo el especialista.

En los últimos años, el mobile gaming democratizó al sector e hizo que consuman videojuegos aquellos que no eran

CIFRAS Y DATOS

- Consumo. Según IMS, el **mobile gaming** capta el 52% de los ingresos del mercado y es consumido por el 67% de la población conectada en Latinoamérica.
- Tendencia. En Perú hay un **audiencia particularmente inquieta** ante los desarrollos tecnológicos de la industria gamer, por lo cual participan en eventos de videojuegos para estar atentos a las novedades y nuevos lanzamientos.

Tradicionalmente gamers. El Perú se vislumbra que para el año 2025 habrá 10.5 millones de personas que utilicen este formato, siendo el más importante dentro del mercado de videojuegos, según Ariel Jolo.

Expectativa
 Según una reciente publicación de GfM News, se estima que Latinoamérica es la región donde la industria gaming crecerá más en términos porcentuales, un 10% para el 2023.

Particularmente, Perú es calificado con un mercado promotor con crecimientos anuales de 20% y donde se proyecta una facturación de alrededor US\$147 millones para el 2023.

Por grupo etario, la generación Y (25 a 38 años) es la que más consume videojuegos. En segundo lugar, se encuentra la generación Z (16 a 24 años) y en tercer lugar la generación X (39 a 59 años), reveló el estudio de IMS.

OFERTAS PARA LA DIVERSIÓN
Precios y demandas

Renzo Matriciani Push, marketing product manager de Soluciones 2 Go, señaló que hay la participación de mercado del Nintendo Switch ha pasado de 10% a 40%; mientras que la PlayStation de 90% a casi 60%. Este último debido a la falta de consolas para satisfacer la demanda.

Sobre los precios, la consola Nintendo Switch oscila entre S/ 1,799 y S/ 1,899; el precio oficial del PlayStation 4 es de S/ 1,999 y de PlayStation 5 de S/ 3,099.

En cuanto a los precios de los discos de videojuegos para consolas pueden variar según los últimos lanzamientos; así van desde los S/ 199 hasta los S/ 299 en la PlayStation 4; mientras que en la PlayStation 5 se pueden encontrar

juegos desde los S/ 249 hasta los S/ 349. Los juegos de catálogo (lanzamientos exitosos que se mantienen en el tiempo) van desde los S/ 79 hasta los S/ 199. Renzo Matriciani dijo que uno de los títulos con mayor demanda en el país es el PES, que se juega más en plataformas como Xbox y PlayStation; luego le sigue el FIFA.

En computadoras los más populares son Dota 2 y League Of Legends, que se descargan gratuitamente, pero generan transacciones a través de la compra de personajes, vestimentas, armas, mapas y otros.

En smartphones se pueden encontrar videojuegos desde US\$ 1 hasta US\$ 5, pero en su mayoría son gratuitos, ya que pueden generar transacciones dentro de la plataforma.

PLATAFORMAS
Juegos para todos los gustos

Según IMS, en consolas, los videojuegos más demandados son MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) y Shooters, ya que aglomeran buena parte de los principales juegos y e-sports del mercado. En tanto, en el gaming mobile lo que más se consume son jue-

gos snacks por su masiva aceptación y uso, adaptabilidad para la gama de dispositivos móviles, y baja exigencia en peso y recursos. Aquí hay juegos desarrollados solo para consumo en móviles como Candy Crush hasta franquicias de juegos con más de 30 años en el mercado.