

## **Reglas Oficiales para la Competencia FJORG!**

Este documento de Reglas de la Competencia FJORG! debe ser completado, firmado por cada miembro del equipo y ser entregada al personal de Caracas ACM SIGGRAPH el día de inicio de la competencia en las instalaciones de la academia Wayra Venezuela.

Nulo donde sea prohibido por la ley.

Al participar en la Competencia FJORG! (el "Concurso"), usted se compromete a cumplir con estas Reglas Oficiales, y que las decisiones de los jueces, en conjunto con la Association for Computing Machinery ("ACM"), ACM SIGGRAPH ("SIGGRAPH") y Caracas ACM SIGGRAPH Professional Chapter ("Caracas SIGGRAPH") son definitivas con respecto a todos los aspectos de la Competencia.

### **Descripción del Concurso**

La animación no es sólo el movimiento de personajes. Es narrativa, diseño, humor, carácter, trabajo en equipo, y muchos otros elementos que se combinan para crear magia. FJORG! celebra este proceso. La misión de FJORG! es crear una olla a presión de oportunidades para los animadores que buscan un evento de alto perfil en el que mostrar sus habilidades.

Hasta veinte equipos de artistas de gráficos por computadora ("CG") serán seleccionados para participar en la competencia FJORG!, evento que se realizará del 26 al 28 de Junio de 2015 en la Academia Wayra, Torre Xerox, piso 6, Avenida Ávila, Bello Campo comenzando a las 8:00PM del viernes 26 de junio y terminando a las 12:00 pm el domingo 28 de junio, durante dicho período los hasta 20 equipos competirán unos contra otros y deberán resistir múltiples distracciones durante 40 horas seguidas para crear la mejor secuencia de animación (el "Evento"). Invitaremos a reclutadores y artistas consagrados de gráficos por computadora al evento.

Los animadores 3D tendrán acceso a personajes pre-construidos para la animación 3D. Este concurso fomenta el uso creativo de la tecnología para contar una historia, basada en un tema a ser develado al inicio del Evento.

### **Quién puede participar**

El concurso está abierto a personas mayores de 16 años en el momento de la inscripción. Los empleados, agentes y representantes de ACM, SIGGRAPH, Caracas SIGGRAPH, patrocinadores de la competencia, o jueces FJORG! (como se describe más abajo) y sus respectivas filiales y subsidiarias, y miembros de su familia inmediata no son elegibles para participar. Cuatro personas elegibles deben formar un equipo (un "Equipo") con el fin de participar en el Concurso. Cada persona elegible puede ser miembro de un solo equipo. La sustitución de los miembros del equipo está prohibida sin el consentimiento expreso de los jueces FJORG!.

Como se explica en más detalle a continuación, ningún equipo podrá participar en la competencia a menos que y hasta que todos los miembros del equipo han presentado una copia firmada de estas Reglas Oficiales y una copia firmada de la Carta de Exención de Responsabilidades y Liberación de Derechos.

### **Cómo participar**

Para registrarse en la competencia cada participante deberá:

1. Haberse registrado como miembro de Caracas ACM SIGGRAPH en la página <http://caracas.siggraph.org/registro.php>
2. Subir a su perfil ([http://caracas.siggraph.org/mi\\_perfil.php](http://caracas.siggraph.org/mi_perfil.php)) al menos uno (1) de estos 2 requisitos:
  - a. O un demo reel de no más de 2 minutos donde haya al menos una secuencia de animación de personajes (no tomaremos en cuenta motion graphics, **puede ser tan sencillo como se quiera mientras sea animación de personajes, puede ser por ejemplo un simple ejercicio de ciclo de caminata**). Si en su demo reel participaron otras personas, debe incluir en la descripción del mismo el demo reel breakdown, indicando claramente cuál fue su participación en cada uno de los planos.
  - b. O un portafolio de imágenes donde se muestre al menos un proyecto de modelado orgánico mostrando tanto el sombreado como la malla del modelo. **Puede ser tan sencillo como se quiera mientras que sea modelado orgánico (un personaje)**.
3. Reservar en la página del evento (<http://caracas.siggraph.org/evento.php?id=4>) su cupo para el mismo.
4. Una vez que verifiquemos que su demo reel o portafolio cumple los requisitos arriba indicados, le enviaremos un email de confirmación con la información para realizar el pago de la inscripción en el evento. El valor de la inscripción es de BsF. 2500 para público general y BsF. 1500 para estudiantes. Para poder optar por el descuento de estudiantes deberán enviar por email uno de estos 3 requisitos\*:
  - a. O constancia de estudios
  - b. O comprobante de inscripción
  - c. O carnet de estudiante vigente
5. El día del evento debe traer la documentación requerida.

\*Los participantes que hayan presentado su constancia de estudios para el evento anterior de Caracas SIGGRAPH realizado en el Centro Cultural Chacao no necesitan enviarlos de nuevo.

Los participantes deberán agruparse en equipos de hasta 4 personas. Aceptaremos equipos de 3 y 2 personas, y participantes sin equipo, pero estos participantes individuales y equipos incompletos serán unidos con otros participantes individuales y equipos incompletos para formar equipos de 4 personas.

Cada equipo debe seleccionar un miembro del equipo para actuar como el organizador del equipo (el "Organizador del Equipo"). El Organizador del Equipo deberá presentar a la entrada del evento una solicitud completa para el equipo (que se examina en detalle más adelante).

## Documentos necesarios para la entrada

Como se indicó anteriormente, cada Equipo Organizador deberá presentar una solicitud completa para el equipo a la entrada del evento. El paquete de solicitud debe incluir las siguientes ocho formas:

Cuatro (4) copias firmadas de estas Reglas Oficiales (uno por cada miembro del equipo); y

Cuatro (4) copias firmadas de la Carta de Exención de Responsabilidades y Liberación de Derechos (uno para cada miembro del equipo. Puede descargar la carta en [http://caracas.siggraph.org/download/carta\\_exencion\\_fjorg2015.pdf](http://caracas.siggraph.org/download/carta_exencion_fjorg2015.pdf)).

Los miembros de cada equipo que deseen ser considerados para los premios especiales de Mejor Animador 3D y Mejor Modelador 3D deben traer copia de su pasaporte vigente y copia de su visa americana vigente (A menos que posean pasaporte vigente de países que no necesiten visa para entrar a EEUU).

## Sobre el Demo Reel o Portafolio para Calificar

Para poder participar en la competencia, los participantes deben mostrar habilidades bien sea en animación de personajes o modelado orgánico. Para ello deben publicar en su perfil de [http://caracas.siggraph.org/mi\\_perfil.php](http://caracas.siggraph.org/mi_perfil.php) un demo reel de animación de personajes o portafolio de modelado.

Para el demo reel **no requerimos** personajes totalmente texturizados, iluminados y renderizados. Estamos felices de recibir wireframes, pruebas de lápiz y estudios de movimiento que muestren una buena actuación y movimiento. El demo reel puede contener cortometrajes, secuencias, **o sólo los estudios de movimiento**. Corresponde a cada participante elegir cómo presentar su trabajo en el demo reel.

En caso que en el demo reel a presentar hayan participado otras personas, se debe especificar en la descripción cual fue la participación del postulante (un demo reel breakdown).

Los participantes que vayan a participar como modeladores en sus equipos deben publicar en su perfil de [http://caracas.siggraph.org/mi\\_perfil.php](http://caracas.siggraph.org/mi_perfil.php) un portafolio donde muestre al menos un modelado orgánico, incluyendo imágenes del wireframe o "malla".

## El Evento

Sólo los cuatro individuos que aparecen en la solicitud original de la Competencia FJORG! de cada equipo puede animar en el proyecto concursante en el evento.

El evento tendrá una duración de al menos 40 horas continuas, comenzando a las 8:00PM del viernes 26 de junio y terminando el domingo 28 de junio a las 12:00PM. Todos los miembros de los equipos que compiten deben estar presentes en la Academia Wayra Venezuela, Torre Xerox, piso 6, Avenida Ávila, Bello Campo entre las 5:00 pm y 7:00PM del viernes 26 de junio para ir ingresando por la seguridad del edificio sus equipos de computación e irse acomodando en los espacios de la academia. Los

participantes que no hayan llegado a las 7:00PM se eliminarán de la participación en el evento y sus equipos podrán ser descalificados. Los participantes pueden comenzar la producción de la animación temática a las 8:00PM del viernes 26 de junio y deberán entregar su secuencia animada final al jurado FJORG! a las 12:00PM del domingo 28 de junio. Los jueces evaluarán las secuencias animadas y los modelos de 12:00PM a 3:00PM y a esa hora se hará la ceremonia de premiación. Todos los participantes deben desalojar la academia con sus equipos de computación antes de las 5:00PM. Cada Equipo Competidor debe crear una secuencia animada basada en un tema que será revelada en el evento y utilizando sólo los materiales limitados que serán proporcionados en el evento por ACM SIGGRAPH. La secuencia animada no debe ser menor que 15 segundos y emplear al menos 5 segundos de diálogo con sincronización de labios. No hay límite máximo para la secuencia animada.

Cada participante deberá traer todo el equipo de computación que requiera para participar, laptop o desktop, monitor, mouse, teclado, wacom, micrófono, regleta o protector de corriente. En la academia Wayra solo se les proveerá con los escritorios y sillas donde ubicarse para trabajar. A la entrada y salida del edificio y también a la entrada y salida de la academia deberán declarar todo el equipo de computación que entrará y saldrá al y del recinto. Los participantes deben tener todo el software que necesiten previamente instalado en sus equipos. No se podrán usar librerías de modelos ni animaciones, todo el contenido de las piezas a presentar debe ser desarrollado durante la competencia, solo se podrán usar personajes pre-configurados que proporcionaremos al inicio del evento para Maya, 3DS Max y Blender. Si usas otro programa para animar puedes utilizar personajes pre-configurados que traigas previa autorización de los jueces de sitio.

Los equipos a competir deberán enfocarse, ya que como parte del reto habrá varias distracciones programadas durante el transcurso del evento. Los participantes pueden tomar siestas, sus ciclos de sueño y otros descansos auto-prescritos durante el Evento. Sin embargo, se anima a los competidores para planificar su tiempo sabiamente. Los equipos que compiten serán probados no sólo de su talento, sino en su capacidad para resistir las distracciones organizadas por los coordinadores de eventos. Los miembros de los equipos competidores deben permanecer en la Academia Wayra durante la duración del evento de 40 horas, pero se le permitirá utilizar las instalaciones de los baños fuera de la academia, hacer salidas del edificio para comer y fumar. No se permite fumar dentro de NINGUN área del edificio (Específicamente NO SE PUEDE ABRIR LAS PUERTAS DE EMERGENCIA DE LAS ESCALERAS PARA FUMAR, ya que activarán una alarma silenciosa y pueden mandar a desalojar la academia). La entrada y salida de la academia es controlada por tarjeta RF, y NO SE PUEDE DEJAR ABIERTA POR MÁS DE 1 MINUTO LA PUERTA DE LA ACADEMIA. Las secuencias animadas y modelos definitivos de cada equipo que compite deben ser presentados a los jueces FJORG! a las 12:00PM del domingo 28 de junio. Los trabajos no recibidos para las 12:00PM del domingo 28 de junio serán descalificados y no serán introducidos en la evaluación final.

A cada participante se le permite traer al evento además de sus equipos de computación, una bolsa de dormir o una manta, una almohada, y dos maletas de tamaño "carry-on". Se permitirá a los participantes a dormir en áreas designadas de la Academia. Se anima a los participantes a traer artículos de aseo personal, LES RECOMENDAMOS TRER SU PAPEL HIGIENICO, ya que no habrá personal de limpieza en el edificio el fin de semana. También recomendamos vestir por capas, ya que puede haber

calor o frío durante el evento. Proveeremos de algunos refrigerios y bebidas, pero las cantidades son limitadas, cada participante debe encargarse de su propia alimentación, cerca de la Academia Wayra hay varios lugares de comida rápida. Caracas SIGGRAPH, ACM, SIGGRAPH, y los organizadores del evento no son responsables de cualquier artículo perdido en el Evento. Los participantes son responsables de su propio transporte hacia y desde el evento. Les rogamos a los participantes ser cuidadosos con las instalaciones de la Academia Wayra para que podamos seguir contando con el apoyo de ellos para próximos eventos.

Todos los participantes deben mostrar profesionalismo y respeto por los demás participantes en todo momento. No se permite fumar, el consumo de alcohol, drogas o sustancias ilegales en la Academia Wayra ni el resto del edificio Xerox. Las personas que deseen fumar pueden tomar descansos en el estacionamiento al aire libre del edificio o en la calle.

### **Selección y Responsabilidades de los Ganadores**

Hay 4 categorías de premiación en la competencia, 2 categorías grupales y 2 categorías individuales:

1. Categorías grupales (por equipo):
  - a. Mejor producción animada 3D
  - b. Mejor producción animada 2D
2. Categorías individuales (por participante):
  - a. Mejor Animador 3D
  - b. Mejor Modelador 3D

Para las categorías grupales cada equipo deberá entregar a los jueces locales un pen drive antes de la hora de culminación de la competencia con la secuencia animada basada en el tema que será revelado en el evento y utilizando sólo los materiales limitados que serán proporcionados en el evento por ACM SIGGRAPH. La secuencia animada no debe ser menor que 15 segundos y emplear al menos 5 segundos de diálogo con sincronización de labios. No hay límite máximo para la secuencia animada. La secuencia animada debe ser entregada en 1080P en formato Quicktime MOV, con tipo de compresión H.264 para el video y AAC con una tasa de muestreo de 44.100 kHz, es Stereo y un Bitrate de 128 kbps. El nombre del archivo MOV debe ser: categoría (Produccion 3D o Produccion 2D) + nombre del equipo, por ejemplo: " Produccion 3D Mi Equipo.MOV".

Para la categoría individual de Mejor Animador 3D cada participante deberá entregar a los jueces locales en el mismo pen drive donde entregarán el trabajo del equipo antes de la hora de culminación de la competencia el o los tiros animados exclusivamente por el participante con los que desea concursar. La secuencia animada no debe ser menor que 5 segundos y emplear al menos 3 segundos de diálogo con sincronización de labios. No hay límite máximo para la secuencia animada. La secuencia animada debe ser entregada en 1080P en formato Quicktime MOV, con tipo de compresión H.264 para el video y AAC con una tasa de muestreo de 44.100 kHz, es Stereo y un Bitrate de 128 kbps. El nombre del archivo MOV debe ser: categoría (Animador 3D) + nombre del participante, por ejemplo: " Animador 3D MiNombre MiApellido.MOV".

Para la categoría individual de Mejor Modelador 3D cada participante deberá entregar a los jueces locales en el mismo pen drive donde entregarán el trabajo del equipo antes de la hora de culminación de la competencia 4 imágenes (2 sombreados, 2 wireframe) y un turntable de un modelo de personaje y 4 imágenes (2 sombreados, 2 wireframe) de un modelo de escenario, ambos realizados por el participante, con los que desea concursar. El turntable debe dar 1 vuelta completa en 10 segundos. El turntable debe ser entregado en 1080P en formato Quicktime MOV, con tipo de compresión H.264 para el video y sin audio. El nombre del archivo MOV debe ser: categoría (Modelador 3D) + nombre del participante, por ejemplo: "Modelador 3D MiNombre MiApellido.MOV". Las 8 imágenes a entregar deben ser de 1920 x 1080 pixeles, en formato JPEG con compresión de 100% de calidad.

Los trabajos presentados para participar en las categorías individuales deben ser parte del proyecto del equipo al cual pertenece el participante. Todos los participantes de las categorías individuales deben formar parte de un equipo de las categorías grupales. Para poder ser considerados en las categorías individuales, el equipo al que pertenezca el participante debe haber entregado la producción animada concursante completa.

Para las categorías grupales, los jueces FJORG! juzgarán las secuencias animadas presentadas en la siguiente escala de 70 puntos:

1. 0-10 puntos otorgados por la narrativa, la credibilidad, la actuación, la personalidad
2. 0-10 puntos otorgados por la pantomima, el lenguaje corporal, las poses, mecánica corporal
3. 0-10 puntos otorgados para la animación facial, sincronización de labios
4. 0-10 puntos otorgados por estilo artístico
5. 0-10 puntos otorgados por logros técnicos
6. 0-10 puntos otorgados por cómo desarrollaron la temática del evento
7. 0-10 puntos otorgados por la administración del tiempo, la eficacia del equipo, y la actitud

Para la categoría de Mejor Animador 3D, los jueces FJORG! juzgarán las secuencias animadas presentadas en la siguiente escala de 40 puntos:

1. 0-10 puntos otorgados por la credibilidad, la actuación, la personalidad
2. 0-10 puntos otorgados por la pantomima, el lenguaje corporal, las poses, mecánica corporal
3. 0-10 puntos otorgados para la animación facial, sincronización de labios
4. 0-10 puntos otorgados por la administración del tiempo y la actitud

Para la categoría de Mejor Modelador 3D, los jueces FJORG! juzgarán los modelos presentados en la siguiente escala de 40 puntos:

1. 0-10 puntos galardonado por la originalidad del diseño
2. 0-10 puntos otorgados por la técnica del modelado
3. 0-10 puntos otorgados por la composición de la imagen final
4. 0-10 puntos otorgados por la administración del tiempo y la actitud

Los jueces evaluarán las secuencias animadas y los modelos de 12:00PM a 3:00PM el domingo 28 de junio y a las 3:00PM se anunciarán los ganadores en la ceremonia de premiación.

A los ganadores se les podrá requerir presentar su cédula de identidad. Todos los equipos están de acuerdo en el uso de sus nombres, voces, y / o apariencia para propósitos publicitarios y promocionales sin compensación adicional.

### **Los premios**

Nuestro patrocinante principal Castillomax Oil and Gas S.A. ha ofrecido los siguientes premios a los ganadores de las diferentes categorías:

1. Para el equipo ganador de la categoría "Mejor Producción Animada 3D":  
**Cincuenta mil bolívares por equipo, a repartir entre los participantes.**
2. Para el equipo ganador de la categoría "Mejor Producción Animada 2D":  
**Cincuenta mil bolívares por equipo, a repartir entre los participantes.**
3. Para el participante ganador de la categoría "Mejor Animador 3D":  
**Un viaje con todos los gastos pagos a Los Ángeles para participar en la Conferencia SIGGRAPH 2015.**
4. Para el participante ganador de la categoría "Mejor Modelador 3D":  
**Un viaje con todos los gastos pagos a Los Ángeles para participar en la Conferencia SIGGRAPH 2015.**

Para otorgar el premio a la categoría "Mejor Producción Animada 3D", nuestro patrocinante exige que compitan al menos 5 equipos de 4 personas c/u en dicha categoría.

Para otorgar el premio a la categoría "Mejor Producción Animada 2D", nuestro patrocinante exige que compitan al menos 5 equipos de 4 personas c/u en dicha categoría.

Para otorgar el premio a la categoría "Mejor Animador 3D", nuestro patrocinante exige que compitan al menos 15 personas en dicha categoría.

Para otorgar el premio a la categoría "Mejor Modelador 3D", nuestro patrocinante exige que compitan al menos 15 personas en dicha categoría.

Antes de recibir cualquier premio, cada ganador estará obligado a firmar y entregar un acuse de recibo que confirme la elegibilidad del miembro y el cumplimiento de las Reglas Oficiales. Los premios deben

aceptarse tal como se describe en estas reglas, y no pueden ser vendidos, transferidos a otra persona, asignados, sustituidos por otro premio, o intercambiados en su totalidad o en parte por dinero en efectivo.

Todos los impuestos nacionales, estatales y / o locales relacionados a los premios son responsabilidad exclusiva de los ganadores de los mismos.

Caracas ACM SIGGRAPH ni su representante en Venezuela, Victor Eduardo Rodríguez CI 11.936.597 ofrecen premio alguno a los ganadores, todos los premios antes mencionados son cortesía y responsabilidad de nuestro patrocinante principal Castillomax Oil and Gas S.A. RIF J- 40240175-2

### **Propiedad de los Materiales del concurso**

Al participar en este Concurso usted acepta que cualquier y todos los productos de trabajo producidos por usted durante el Concurso, incluyendo, pero no limitado a todos los bocetos, diseños, secuencias de animación, borradores y cualquier otro material escrito (los "Materiales"), y todos los derechos respectivos, serán propiedad exclusiva de la ACM, y por la presente irrevocablemente asigna a ACM a perpetuidad todos los derechos, títulos e intereses sobre el mismo, incluyendo, sin limitación, todos los derechos de autor de tales materiales. Usted reconoce que los patrocinadores de competencia también pueden usar los Materiales sin obligación de ningún tipo a usted y que usted no tendrá ningún derecho de restringir dicho uso. No se devolverán los Materiales. Usted acepta que sólo utilizará los materiales en su portafolio personal como ejemplo de su producto de trabajo, pero no se utilizan, mostrarán, distribuirán o publicarán con otro propósito los Materiales. Usted entiende que ACM SIGGRAPH y la Competencia y patrocinadores se reservan el derecho de utilizar su nombre en relación con los materiales, pero no tendrán la obligación de hacerlo.

### **Limitaciones de Responsabilidad**

ACM, SIGGRAPH y los patrocinadores del Concurso no asumen ninguna responsabilidad por trabajos perdidos, retrasados, o mal dirigidos ya sea debido a fallas técnicas o informáticas o de otro modo, y ACM, SIGGRAPH y los patrocinadores de la Competencia no asumirán responsabilidad alguna por mal funcionamiento técnico o informáticos de cualquier índole. ACM, SIGGRAPH y los patrocinadores del Concurso no son responsables de ninguna información incorrecta, ya sea causada por los usuarios del sitio web, la manipulación, la piratería o por la programación asociada con o utilizada en el Concurso y no asumen ninguna responsabilidad por cualquier error, omisión, interrupción, eliminación, defecto, demora en la operación, u otra transmisión, fallas en las líneas de comunicación, robo o destrucción o acceso no autorizado a, o alteración de, el sitio web o base de datos. ACM, SIGGRAPH y los patrocinadores del Concurso se reservan el derecho de cancelar, terminar, modificar, suspender o extender el Concurso en cualquier momento si la competencia no es capaz de funcionar como estaba previsto a causa de impedimentos legales, la infección por virus informáticos, la piratería, intervención no autorizada, fraude, fallas técnicas o cualquier otra causa que, a juicio exclusivo de ACM, SIGGRAPH y los patrocinadores de competencia, corrompa o afecte la administración, seguridad, imparcialidad, integridad o conducta apropiada de la Competencia.

AL FIRMAR A CONTINUACIÓN, USTED RECONOCE Y ACEPTA LO SIGUIENTE: USTED HA SOLICITADO VOLUNTARIAMENTE PARTICIPAR EN EL CONCURSO EN LA ACADEMIA WAYRA VENEZUELA QUE ESTÁ PROGRAMADO PARA TENER LUGAR DURANTE UN PERIODO DE TIEMPO CONTINUO DE AL MENOS CUARENTA (40) HORAS. USTED ESTÁ CONSCIENTE DE Y RECONOCE QUE HAY RIESGOS INHERENTES EN PARTICIPAR EN EL CONCURSO Y ESTÁ PARTICIPANDO VOLUNTARIAMENTE EN LA COMPETENCIA CON CONOCIMIENTO DEL PELIGRO INVOLUCRADO. ENTIENDE QUE ES POSIBLE TANTO LESIONES SERIAS, INCLUSO LA MUERTE, COMO RESULTADO DE PARTICIPAR EN EL CONCURSO Y POR LA PRESENTE ACUERDA EN ACEPTAR CUALQUIER Y TODOS LOS RIESGOS DE LESIONES O MUERTE Y TOMAR TODA LA RESPONSABILIDAD POR SU SEGURIDAD Y BIENESTAR MIENTRAS QUE PARTICIPE EN EL CONCURSO, INCLUYENDO EL RECIBO O USO DE UN PREMIO. RECONOCE QUE LOS PREMIOS SON OFRECIDOS POR, OTORGADOS POR, Y SON RESPONSABILIDAD DEL PATROCINANTE CASTILLOMAX OIL AND GAS S.A. RIF J-40240175-2 Y LIBERA AL ORGANIZADOR DE CUALQUIER RESPONSABILIDAD PRODUCTO DEL INCUMPLIMIENTO DE DICHO PATROCINANTE CON RESPECTO A LA ENTREGA DE LOS PREMIOS. RECONOCE QUE NI EL ORGANIZADOR, NI NINGUNA OTRA DE LAS PARTES LIBERADAS, HAN HECHO, NI SON RESPONSABLE DE CUALQUIER GARANTÍA O REPRESENTACIÓN, EXPRESA O IMPLÍCITA, DE HECHO O LEY CON RESPECTO A LA CALIDAD, CONDICIÓN MECÁNICA O APTITUD DE LOS PREMIOS. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA LIMITACIÓN O EXCLUSIÓN DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS O EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS, POR LO QUE PUEDE QUE ALGUNAS DE LAS LIMITACIONES O EXCLUSIONES NO SE APLIQUEN EN USTED. ADEMÁS, USTED ESTÁ DE ACUERDO EN CUMPLIR CON LAS REGLAS OFICIALES DE LA COMPETENCIA (LAS "REGLAS OFICIALES").

### **Condiciones Generales**

ACM y SIGGRAPH reservan el derecho, a su sola discreción, de descalificar a cualquier participante o equipo si encuentra como participante o equipo: presentando múltiples entradas a una misma categoría, proporcionando información falsa o engañosa o incompleta, manipulando el proceso de inscripción o el funcionamiento de la Competencia o el Sitio Web FJORG!; actuando en violación de las Reglas Oficiales; o que esté actuando de manera inapropiada o perjudicial, o con la intención de molestar, abusar, menospreciar, acosar, dañar, o amenazar a cualquier otra persona o equipo, o desvalorizando los esfuerzos de o causando daño a otro participante o equipo.

## **RECONOCIMIENTO Y ACUERDO**

Yo reconozco que he leído cuidadosamente y comprendo estas Reglas Oficiales, incluyendo las secciones relativas a la propiedad de los materiales del concurso y Limitaciones de responsabilidad, y estoy totalmente de acuerdo y acepto cumplir plenamente, todos los términos y condiciones establecidos en estas Reglas Oficiales.

Fecha el día \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2015

Firma: \_\_\_\_\_

Imprimir Nombre: \_\_\_\_\_

Cédula: \_\_\_\_\_