

ANEXO 3

IMAGEN Y RETRANSMISIÓN

ARTÍCULO 1. RETRANSMISIÓN

ARTÍCULO 2. REPETICIÓN

ARTÍCULO 3. ENVÍO DEL VÍDEO

ARTÍCULO 4. PUBLICIDAD DEL PARTICIPANTE

ARTÍCULO 5. USO DE LA IMAGEN

ARTÍCULO 1. RETRANSMISIÓN

1.1. La partida debe ser retransmitida en directo por Twitch o Youtube. Si es tu primera vez, para ordenador, nosotros recomendamos el uso de programas como OBS. En internet es fácil encontrar tutoriales que muestran como realizar un director. En caso de que sea en consola siga las indicaciones dadas en su PS4 o Xbox One.

1.2. La emisión debe de hacerse a pantalla completa y manteniendo el sonido original del juego. No se permite incluir narraciones, conversaciones o música propia pues interferirían con la narración.

ARTÍCULO 2. REPETICIÓN

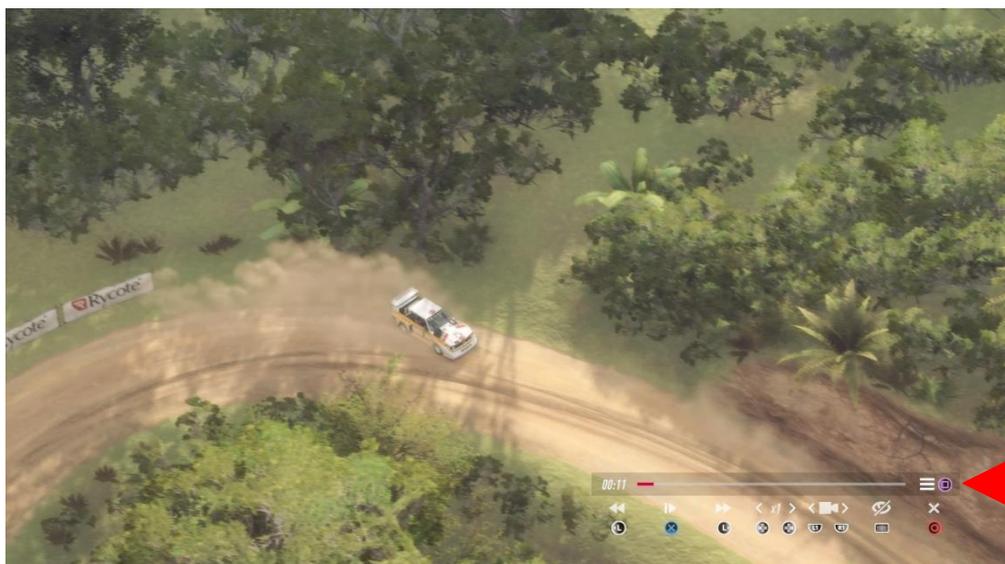
2.1. Una vez terminado el tramo es obligatorio visualizar mínimo dos (2) minutos de la repetición. De esta forma esta será emitida y podrá ser usada en la retransmisión o en el resumen.

2.2. Para visualizar la repetición se deben seguir estos pasos.

1. En el menú entrar en “VER REPETICIÓN”

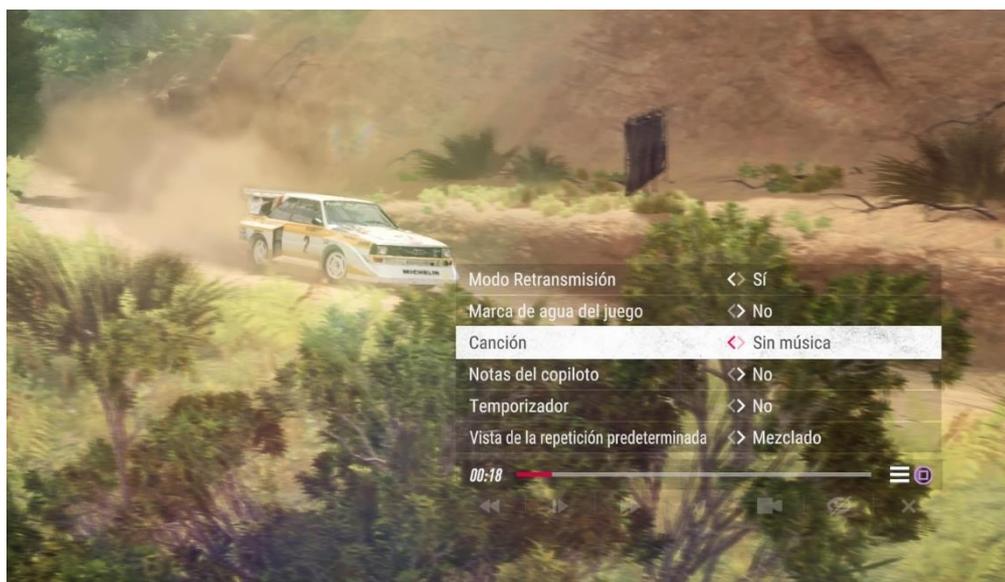


2. Pausa la repetición. Es necesario hacer algunos ajustes en el menú de repetición.



3. Pon la siguiente configuración:

- Modo de retransmisión: Sí
- Marca de agua del juego: NO
- Canción: SIN MÚSICA
- Notas del copiloto: NO
- Temporizador: NO
- Vista de la repetición predeterminada: MEZCLADO



4. Ya puedes reproducir la repetición. No olvides ocultar el menú de repetición.



ARTÍCULO 3. ENVÍO DEL VÍDEO

Además de emitida la partida debe ser guardada. El archivo resultante puede ser enviado a

miguel@escuderiacentro.es

por servicios de almacenamiento en nube o subido a YouTube (en caso de retransmitir por Youtube teniendo el vídeo subido y accesible servirá). Para el envío nosotros recomendamos el servicio de envío WeTransfer.

ARTÍCULO 4. PUBLICIDAD DEL PARTICIPANTE

4.1. Se permite incrustar publicidad en la emisión del participante cumpliendo las siguientes condiciones.

4.1.1. La ubicación y medidas máximas será la siguiente. El resto de espacio se lo reserva la organización.



4.1.2. No se permite el uso de diseños que contengan imágenes ofensivas, palabras malsonantes o publicidad de productos ilegales o cuya publicidad sea ilegal.



4.2. La organización se compromete a que si las imágenes del participante son emitidas estas incluirán un gráfico con su nombre real y su nombre de usuario de Dirt.

ARTÍCULO 5. USO DE LA IMAGEN

5.1. Con el envío del formulario de inscripción el participante autoriza a la organización a usar y tratar las imágenes cedidas para aquello que estime oportuno y sin limitación de tiempo.

5.2. La organización no adquiere ningún compromiso de utilizar las imágenes suministradas por los participantes ni en el resumen ni en las emisiones.