

Community Gaming LatAm

Reglas Oficiales para los Torneos de Marvel Snap“Infinity Snap”

RESUMEN

JUEGO:

Marvel Snap

PLATAFORMA:

Multiplataforma

REGIÓN:

Global

PREMIOS

200 USD



DISCLAIMER

NO ES NECESARIA UNA CUOTA DE INSCRIPCIÓN PARA PARTICIPAR O RECIBIR UN PREMIO EN ESTA SERIE DE TORNEOS. UNA COMPRA O DONACIÓN NO AUMENTARÁN LAS POSIBILIDADES DE GANAR A NINGÚN JUGADOR.

PARA PARTICIPAR SE REQUIERE ACCESO A UN SISTEMA DE JUEGO CONFIABLE Y CONEXIÓN A INTERNET.

NULO DONDE ESTÉ PROHIBIDO POR LEY.

Bienvenido a Infinity Snap ("Torneo" en adelante). Este conjunto de reglas escritas rige todas las actividades dentro del Torneo, incluida la conducta de todos los participantes inscritos ("Jugadores" en adelante).

Este conjunto de reglas sólo puede ser modificado por los Organizadores del Torneo. Es responsabilidad de los Jugadores estar al tanto de los cambios. La participación continua en el Torneo constituye la aceptación de este reglamento. Los administradores están autorizados a interpretar y hacer cumplir las reglas según sea necesario y están autorizados a emitir fallos que difieran de este conjunto de reglas en función de circunstancias atenuantes. Cualquier pregunta o inquietud con respecto a este conjunto de reglas debe dirigirse a un administrador antes de completar el registro para el Torneo.

El patrocinador de este Torneo es Community Gaming, Inc.

Cualquier referencia dentro de este documento a un género específico (por ejemplo, él, ella, su) no se limita al género implícito y se considerará una referencia al género del jugador apropiado, según corresponda. El Torneo aceptará y se adaptará a cualquier individuo y dentro de las pautas de nuestra comunidad disponibles en: <https://www.communitygaming.io/userAgreement>

CONDICIONES

El Evento está sujeto a este conjunto de reglas. Al participar, cada Jugador (o el padre o tutor legal del jugador, si el jugador es menor de edad) acepta lo siguiente: (a) estar sujeto a este conjunto de reglas completo del Evento, y (b) renunciar a cualquier derecho a reclamar ambigüedad en el Evento o este conjunto de reglas, excepto donde lo prohíba la ley aplicable.

Al aceptar un premio, el Jugador ganador acuerda (o el padre o tutor legal del jugador, si el jugador es menor de edad) liberar al Patrocinador y a Team Viper de cualquier responsabilidad o daño que surja de o en conexión con el recibo del premio. Ni el Patrocinador ni Team Viper y patrocinadores del Evento serán responsables de los problemas de conexión a Internet, mal funcionamiento del hardware de la computadora, mal funcionamiento del software de la computadora, desconexiones o cualquier otro problema relacionado con la experiencia de juego.



El patrocinador se reserva el derecho de cancelar el torneo por cualquier motivo, incluidos desastres naturales o artificiales. El Patrocinador puede descalificar a cualquier jugador para que no participe en el Evento o gane un premio si determina que el jugador está intentando socavar la integridad competitiva del Evento haciendo trampa, pirateando o desobedeciendo este reglamento.

Ni el Patrocinador ni Team Viper y patrocinadores del Evento son responsables de cualquier problema, error o mal funcionamiento que los jugadores puedan encontrar mientras participan en el Evento.

Si tiene alguna pregunta o comentario sobre estas Reglas Oficiales, envíelas por correo electrónico a teamviperlatam@gmail.com

LICENCIA

Al participar en este Evento (excepto donde lo prohíba la ley), cada Jugador (y si es menor de edad, su padre o tutor legal) otorga al Patrocinador y a Team Viper el derecho y el permiso absoluto irrevocable, sublicenciable, gratuito para usar, publicar o mostrar el nombre, fotografía, semejanza, voz, información biográfica de cada Jugador, cualquier cita atribuible a él o ella, y cualquier otro indicio de persona (independientemente de si fue alterado, cambiado, modificado, editado, usado) solo, o usado con otro material) con fines publicitarios, comerciales, promocionales y publicitarios sin más obligación o compensación de ningún tipo para él o ella, en cualquier lugar del mundo, en cualquier medio ahora conocido o en el futuro descubierto o ideado (incluyendo, sin limitación, en Internet), sin ninguna limitación de tiempo y sin aviso, revisión o aprobación, y cada persona libera al Patrocinador y a Team Viper del Evento de toda responsabilidad relacionada con dichos usos autorizados. Nada de lo contenido en este conjunto de reglas obliga al Patrocinador o a Team Viper a hacer uso de cualquiera de los derechos otorgados en este documento y cada persona física que otorgue derechos de publicidad en virtud de esta disposición renuncia a cualquier derecho de inspeccionar o aprobar dicho uso.

El incumplimiento de cualquiera de los siguientes requisitos es motivo de sanciones emitidas por los Organizadores del Torneo hasta e incluyendo la descalificación de todos los eventos actuales y futuros realizados por, para o en conjunto con el Patrocinador y Team Viper. Las infracciones también pueden resultar en la pérdida retroactiva de juegos, récords o premios obtenidos a discreción de los Organizadores del Torneo y donde lo permita la ley aplicable. Se aplican todas las leyes y regulaciones federales, estatales y locales aplicables.



ÍNDICE

Reglas Oficiales para los Torneos Infinity Snap	4
Elegibilidad para el torneo	4
1. Elegibilidad del jugador	4
2. Broadcast y Medios	4
Registro de Jugadores	5
3. Procedimiento de Registro	5
Formato del Torneo	6
4. Información de formato esencial	6
5. Estructura del torneo	6
6. Reporte de resultados	6
Procedimiento de Partidas	7
7. Creación de Enfrentamientos	7
8. Incidencias	7
9. Protesta hacia enfrentamientos	8
10. Abandono de la Competencia	8
11. Premiación	8
Controversias y arbitraje	9
12. Disputas entre jugadores	9
13. Controversias de fallos oficiales	10
Puntos no Contemplados	10
Código de Conducta (CoC) del Jugador	10
Limitación de responsabilidad	11



Elegibilidad para el torneo

1. Elegibilidad del jugador

- 1.1. El torneo está abierto para jugadores de todos los países del mundo, sin restricciones de región.
- 1.2. Los jugadores deben tener acceso a un sistema confiable (PC de escritorio, teléfono celular, tablet, etc.) que cumpla con los requisitos mínimos del sistema para Marvel Snap.
- 1.3. Los jugadores deben tener acceso a una conexión de Internet confiable, ya que la organización no se responsabiliza por fallas en el servicio de conexión a internet, el cual es exclusiva responsabilidad de los jugadores.
- 1.4. Los jugadores deben tener una cuenta de Marvel Snap habilitada y haber aceptado los Términos de servicio requeridos para Marvel Snap.
- 1.5. Los jugadores deben tener una copia con licencia de Marvel Snap disponible para su uso.
- 1.6. Los jugadores deben poder y estar dispuestos a presentar una identificación válida, información fiscal y / o dirección postal si así lo solicitan los Organizadores así como cualquier otra información que pueda colaborar a identificar la identidad de un jugador o la propiedad sobre la cuenta del juego que emplea para su participación en el Torneo.

2. Broadcast y Medios

- 2.1. Es posible que se requiera que los jugadores jueguen en una transmisión en vivo o grabada por los Organizadores. En tal caso, los jugadores deberán estar listos para iniciar la partida en el horario indicado por los Organizadores del torneo.
- 2.2. Es posible que se requiera que los jugadores se unan a un canal de voz público o proporcionen un video de su juego o persona durante una transmisión en vivo o grabada por los Organizadores.
- 2.3. Es posible que se solicite a los jugadores que envíen información, incluidos, entre otros, los detalles del perfil personal, para su uso durante una transmisión en vivo o grabada por parte de los Organizadores.
Por la presente, los jugadores participantes NO tienen permiso para transmitir (o usos de medios similares) dicha participación de los jugadores en el Torneo sin la aprobación explícita de los Organizadores.
- 2.4. Se prohíbe cualquier retransmisión u otro uso de los medios del torneo sin el consentimiento expreso por escrito de los Funcionarios de Community Gaming, Inc.
- 2.5. Por la presente, los jugadores otorgan permiso a Community Gaming, Inc. para grabar su imagen, voz y todos los indicios de su personalidad durante el torneo.
- 2.6. Los jugadores no pueden tener materiales sin licencia visibles durante las transmisiones del Torneo. Todos los jugadores deben quitar o cubrir todos los logotipos, fotografías, carteles, obras de arte u otro material con derechos de autor que sea visible en el fondo mientras participan en una transmisión del Torneo.
- 2.7. Los derechos de transmisión y retransmisión del Torneo son de propiedad unilateral de Community Gaming Inc., se encuentra prohibido el uso o retransmisión del material audiovisual de las transmisiones oficiales con el fin de obtener un rédito económico o generar contenido audiovisual.



- 2.8. Es necesario ingresar al servidor de Discord de Team Viper (https://discord.io/TeamViper_Es) para poder gestionar las transmisiones, y aclarar cualquier duda.

Registro de Jugadores

3. Procedimiento de Registro

- 3.1. Los jugadores deben registrarse creando cuentas de juego en la página oficial del torneo www.communitygaming.io, y utilizando el botón "Unirse al torneo" que se encuentra en la página del torneo.
- 3.2. Los jugadores deberán completar satisfactoriamente la totalidad de los campos requeridos durante el registro. Adicionalmente, dichos datos:
 - 3.2.1. No pueden infringir ninguna marca comercial reconocida o derechos de propiedad intelectual de terceros.
 - 3.2.2. No pueden considerarse difamatorios u ofensivos por naturaleza.
No se pueden considerar como promotores de sentimientos pro o antirreligiosos.
No se pueden considerar como promotores de creencias o agendas políticas.
 - 3.2.3. No se pueden considerar como promotores o defensores de un comportamiento ilegal.
 - 3.2.4. No se pueden considerar de naturaleza pornográfica.
Los jugadores pueden registrarse por orden de llegada hasta una hora antes del inicio de un torneo. O antes de que se registre el cupo máximo de jugadores, lo que ocurra primero.
- 3.3. Los jugadores no han completado el registro si se encuentran en violación de cualquier subsección de la Sección 3.
- 3.4. Los Organizadores del Torneo se reservan el derecho de remover jugadores a su discreción.
- 3.5. Tanto la observación como el incumplimiento de este y otros puntos del reglamento están sujetos a sanción o incluso descalificación de la competencia.
- 3.6. Los jugadores no podrán realizar cambios en sus respuestas una vez cerradas las inscripciones.

Formato del Torneo

4. Información de formato

- 4.1.1. Todos los jugadores deben competir en la actualización más reciente.
- 4.2. El torneo está limitado a un máximo de 128 (ciento veintiocho) jugadores registrados con base a la planificación de los Organizadores. Podrán inscribirse jugadores adicionales en la lista de espera, que podrán ingresar al cuadro del torneo si los jugadores registrados no se presentan, en orden de inscripción.
- 4.3. La hora de inicio y el cronograma de competencia estarán disponibles en la página oficial del torneo, en el sitio web de Community Gaming.
- 4.4. El torneo se llevará a cabo en línea y el registro de resultados se realizará en la página oficial del torneo, en el sitio web de Community Gaming.



5. Estructura del torneo

- 5.1. Se jugará B01. El formato del Torneo será eliminación directa. Todos los enfrentamientos se disputarán en el MODO BATALLA de Marvel Snap. Reglas:
- 5.1.1. Cada jugador comienza con 10 cubos. Para obtener la victoria, deberá infligir a su oponente un total de 10 puntos de daño en una serie de rondas a determinar.
 - 5.1.2. El daño infligido al oponente en cada ronda, equivale al valor del cubo que está en juego.
 - 5.1.3. A partir de la ronda 5, la partida comienza con un Snap. Por lo tanto, solo se necesita que uno de los jugadores haga Snap para alcanzar el máximo de 8 cubos.
 - 5.1.4. Una vez ingresado al MODO BATALLA, se deberá utilizar el mismo mazo durante toda la partida.
 - 5.1.5. El torneo se juega a LISTAS CERRADAS. Se puede cambiar libremente de mazos de una serie a otra del torneo.
- 5.2. Una vez finalizadas las 7 rondas del primer Qualifier, el sistema determinará quiénes serán los 3 clasificados. En el segundo Qualifier, clasifican los 3 últimos jugadores que queden participando del torneo y en el tercer Qualifier clasifican los 2 últimos jugadores que queden participando del mismo.
- 5.3. El 30 de julio se jugarán las finales con los 8 clasificados de los Qualifier en formato de eliminación directa.
- 5.4. Calendario de los Qualifier:

Qualifier	Fecha	Horario	Nº de clasificados
1	08/07/23	10:00 México - 18:00 España	3
2	15/07/23	10:00 México - 18:00 España	3
3	22/07/23	10:00 México - 18:00 España	2

6. Reporte de resultados

- 6.1. Es responsabilidad del ganador reportar sus puntuaciones de partida inmediatamente a través del espacio designado para el informe de resultados en el matchroom de Community Gaming, adjuntando una captura de pantalla por partida como evidencia.
- 6.2. Formato de reporte:
- En series Bo1, reportar por cantidad de partidas ganadas. Ejemplo: 1-0.

Procedimiento de Partidas

7. Creación de Enfrentamientos

- 7.1. El cuadro de enfrentamientos será creado por los Organizadores de manera aleatoria, y la información de programación estará disponible para los jugadores a más tardar diez (10) minutos después de que finalice el check in en el sitio web de Community Gaming.



- 7.2. Los jugadores son responsables de presentarse puntualmente para los enfrentamientos antes de la hora programada para estos, o cuando el matchroom esté listo en el bracket principal del torneo.
- 7.3. Los jugadores que sufran problemas con la red o el sistema deben notificar a los administradores antes de la hora de inicio programada del partido.
- 7.4. Los jugadores tienen 10 minutos de tolerancia para presentarse en el matchroom de una partida que esté lista para ser disputada, salvo indicación en contrario de los Organizadores del torneo. El incumplimiento de esta normativa puede resultar en la pérdida del partido, a discreción de los administradores.
- 7.5. Es responsabilidad del jugador que está en la parte de arriba del bracket, el crear la sala para disputar la partida y pasar el código a su oponente a través del matchroom oficial. Es responsabilidad de ambos jugadores el ofrecer la mayor diligencia posible para coordinar la partida.
- 7.6. Se encuentra PROHIBIDA la presencia de espectadores durante la partida. Excepciones:
 - Producción y observers, en caso de partidas transmitidas.
 - Organizadores del torneo.

8. Incidencias

- 8.1. Ambos jugadores deberán presentarse dentro de los 10 minutos de encontrarse listo el matchroom, esto con la finalidad de preservar el correcto desarrollo del bracket. Cualquier demora que exceda los 10 minutos puede derivar en una victoria por abandono (W.O.), a criterio de los Organizadores del torneo.
- 8.2. En caso de existir algún problema que no sea de exclusiva responsabilidad de los jugadores, el cual evite la realización del partido, la organización podrá otorgar un tiempo adicional de espera extraordinario hasta poder encontrar una solución a la situación. Ejemplos: actualizaciones del juego, problemas del servidor, entre otros casos de fuerza mayor.
- 8.3. En caso de que uno de los jugadores se desconecte, el oponente deberá esperarlo dentro de la partida y no cerrar el juego. Para reclamar la victoria, el jugador conectado deberá mantenerse en la partida y aguardar a que la salud del oponente llegue a 0. El jugador desconectado podrá regresar a la partida en cualquier momento.
- 8.4. Todos los reportes (victorias, incidencias, disputas, etc.) deberán realizarse CON CAPTURAS DE PANTALLA como evidencia de lo sucedido.
- 8.5. Los enfrentamientos no se pueden reprogramar ni demorar, excepto a discreción de los Organizadores y la imposibilidad de continuar un partido puede resultar en la descalificación del torneo.
- 8.6. Los enfrentamientos pueden reiniciarse a discreción de los Organizadores.

9. Protesta hacia enfrentamientos

- 9.1. Los jugadores participantes tienen la posibilidad de protestar un enfrentamiento si consideran que un jugador ha violado alguna regla establecida en este conjunto de reglas.
- 9.2. Los jugadores que participan tienen la posibilidad de protestar un enfrentamiento si consideran que ha ocurrido un incidente que les impidió competir de forma justa.
- 9.3. Las protestas deben notificarse de inmediato a los Organizadores con todos los detalles y toda la evidencia de respaldo proporcionada para evitar resultados de partidas observadas que puedan comprometer la capacidad de brindar una resolución adecuada a una disputa.



9.4. Los Organizadores pueden solicitar evidencia, información o testimonio adicional de cualquier persona involucrada en una protesta.

10. Abandono de la Competencia

10.1. Los jugadores que abandonen la competencia sin motivos de fuerza mayor o revisados por un organizador, no podrán ser acreedores de los premios que le correspondan, independientemente del lugar que hubieran alcanzado. Además, si el abandono se volviera algo recurrente en los torneos, los Organizadores podrán a su sólo discreción no permitirles participar en futuras competiciones.

11. Premiación

El premio para este Torneo es hasta de 200 USD, que se otorgarán de la siguiente manera:

1° - 100 USD

2° - 50 USD

3° - 20 USD

4° - 10 USD

5° al 8° - 5 USD

- 11.1. Los jugadores deben poder y estar dispuestos a proporcionar la información necesaria para verificar su elegibilidad y registro para el Torneo, incluida una identificación válida emitida por el gobierno.
- 11.2. No proporcionar la información solicitada dentro del plazo solicitado puede resultar en sanciones que pueden incluir la descalificación del Torneo, o la pérdida de cualquier premio.
- 11.3. Los premios se emitirán a través de PayPal. El premio está limitado a una transacción por jugador. La comisión de la plataforma será cubierta por el ganador del premio.
- 11.4. Para los ganadores que tengan entre 13 y 17 años, se informará al padre o tutor legal tras la entrega del premio.
- 11.5. El Patrocinador y Team Viper harán todo lo posible para remitir los premios dentro de los quince (15) días posteriores al Torneo, siempre que se haya recibido toda la información necesaria.
- 11.6. Ni el Patrocinador ni Team Viper son responsables, y los ganadores no recibirán, la diferencia entre el valor real del premio en el momento de la entrega del premio y el ARV indicado en este conjunto de reglas o en cualquier correspondencia o materiales relacionados con el Evento. Ni el Patrocinador ni Team Viper son responsables de la incapacidad de un ganador potencial para aceptar o utilizar el premio por cualquier motivo. Los impuestos (federales, estatales, provinciales / territoriales y locales) y todos los gastos no mencionados específicamente en este documento no se incluyen como parte del premio y son responsabilidad exclusiva del ganador.
- 11.7. Los detalles del premio que no se indiquen específicamente en estas Reglas se determinarán a discreción exclusiva del Patrocinador. Ni el Patrocinador ni Team Viper son responsables y no reemplazarán ningún premio o elemento del premio perdido, dañado o robado o cualquier premio que no se pueda entregar o que no llegue al ganador debido a información de contacto incorrecta o modificada. Si un ganador no acepta o usa el premio completo por cualquier motivo, la parte no aceptada o no utilizada del premio se perderá y el Patrocinador no tendrá ninguna obligación adicional con respecto a ese premio o parte del mismo. No se realizarán transferencias ni



sustituciones, excepto a su exclusivo criterio. El Patrocinador se reserva el derecho de sustituir cualquier premio declarado o cualquier componente del mismo por otro premio o componente de igual o mayor valor por cualquier motivo. No se entregarán más premios que los indicados. Los jugadores renuncian al derecho de hacer valer como costo de recibir el premio, todos y cada uno de los costos de verificación y redención y cualquier responsabilidad y publicidad que pueda surgir de reclamar o buscar reclamar dicho premio.

Controversias y arbitraje

12. Disputas entre jugadores

- 12.1. Las disputas que involucren eventos del Torneo o disputas que puedan conllevar sanciones por parte de los Organizadores deben resolverse mediante los moderadores del evento.
- 12.2. Los Organizadores deben resolver todas las disputas de manera oportuna y minimizar cualquier demora en el Torneo tanto como sea posible.

Puntos no Contemplados

13. Autoridad y gobernanza

- 13.1. Los Organizadores tienen todos los derechos para aplicar, construir e interpretar este conjunto de reglas y la aplicación, construcción e interpretación serán finales y vinculantes.
- 13.2. Los Organizadores se reservan el derecho de enmendar y revisar este reglamento en cualquier momento, sin limitación.
- 13.3. En el caso de disputas que resulten de la interpretación de una regla, la legitimidad será que cualquier cosa que no esté expresamente permitida es como si estuviera prohibida a menos que los Organizadores determinen lo contrario.

Código de Conducta (CoC) del Jugador

14. Al participar en el Torneo, los Jugadores comprenden y aceptan todas las obligaciones establecidas dentro de este conjunto de reglas y las obligaciones no expresadas pero necesarias para permitir el funcionamiento adecuado del Torneo.
 - 14.1. Los jugadores que no puedan cumplir con todas las obligaciones pueden coordinar con los administradores a través de Discord.
 - 14.2. Los jugadores que no reciban una solución adecuada pueden retirarse voluntariamente o se les puede pedir que retiren su participación.
15. Los jugadores deben actuar con el mayor nivel de integridad posible y la violación de los estándares implícitos de comportamiento socialmente aceptable es motivo de expulsión inmediata de todos los eventos del Patrocinador.
16. Los jugadores deben actuar con respeto y cortesía hacia todos los organizadores del torneo, personal, jugadores, miembros de la comunidad y cualquier otra persona que asista en calidad de espectador.
17. Los jugadores deben exhibir un alto nivel de deportividad con todos los demás competidores en todo momento y cualquier conducta en detrimento de la integridad competitiva del Torneo resultará en la expulsión inmediata.



18. Cualquier comportamiento que se considere insultante u ofensivo por naturaleza debe cesar inmediatamente a solicitud de la parte agraviada, los administradores o cualquier otro representante del Torneo.
19. Los jugadores que actúen de manera deliberada para interrumpir el Torneo pueden ser descalificados y removidos por acción unilateral de los Organizadores del Torneo.
20. Los jugadores que exploten errores, bugs o trampas conocidos pueden ser descalificados. Los jugadores que compartan "hack", errores, fallos o trampas conocidos serán juzgados como si estuvieran utilizando el "hack" ellos mismos.
 - 20.1. Los jugadores pueden ser penalizados a discreción de los organizadores, incluso sin una confirmación definitiva del "hack", glitch o trampa.
21. El uso de cualquier script dentro o fuera del juego está totalmente PROHIBIDO.
22. Los jugadores que confabulen de alguna manera para afectar el resultado del Torneo están sujetos a penalización independientemente de su nivel de participación en la colusión.
23. Los jugadores no pueden ralentizar o retrasar deliberadamente el progreso de un juego, partido o torneo.
24. Los jugadores no pueden participar en ningún acto de racismo, sexismo, homofobia o cualquier acto percibido de intolerancia, acoso o prejuicio contra cualquier persona involucrada, asociada con o de otra manera en las proximidades de cualquier evento del Patrocinador o eventos de cualquiera de Team Viper.
25. Los jugadores deben estar disponibles y preparados a la hora y el lugar designados para los eventos del Torneo, incluidos, entre otros, los Enfrentamientos.
26. Los jugadores deben cumplir con todas las reglas enviadas por los Organizadores.
27. Los registros de los jugadores son mantenidos por los Organizadores y cualquier jugador con una sanción previa puede ser excluido de todos los eventos del Patrocinador y los eventos de Team Viper como reincidente.
28. Los jugadores que participen en cualquier conducta que se considere inapropiada a la sola discreción de los Organizadores están sujetos a sanciones.
29. Una violación de las Secciones 16 a 33 está sujeta a sanciones que incluyen la expulsión inmediata de todos los eventos actuales y futuros del Patrocinador y los eventos de Team Viper, así como la pérdida de cualquier premio adeudado.
30. El Patrocinador se reserva el derecho de determinar si y cuándo se anunciarán públicamente las sanciones y / o los resultados de las apelaciones.

Limitación de responsabilidad

EL PATROCINADOR, SUS REPRESENTANTES, AGENTES Y TEAM VIPER, NO SON RESPONSABLES DE LA INFORMACIÓN INEXACTA PRESENTADA EN ERROR.

EL PATROCINADOR, SUS REPRESENTANTES, AGENTES Y TEAM VIPER NO ASUMEN RESPONSABILIDAD POR NINGUNA LESIÓN, PÉRDIDA O DAÑO DE NINGÚN TIPO QUE SURJA DE O EN RELACIÓN CON LA PARTICIPACIÓN DE CUALQUIER PERSONA EN EL TORNEO, INCLUYENDO SIN LIMITACIÓN, PARTICIPACIÓN EN CUALQUIER LESIÓN REAL PÉRDIDA O DAÑO SOSTENIDO POR EL USO DE CUALQUIER PREMIO GANADO. EL PATROCINADOR, SUS REPRESENTANTES, AGENTES Y TEAM VIPER NO SON RESPONSABLES DE DAÑOS PUNITIVOS, INCIDENTALES, CONSECUENTES O ESPECIALES, YA SEA QUE DICHOS DAÑOS PODRÍAN HABERSE PREVISTO.



SI EL TORNEO NO PUEDE PROCEDER COMO ESTÁ PLANIFICADO POR CUALQUIER MOTIVO, INCLUYENDO CUALQUIER CAUSA FUERA DEL CONTROL DEL PATROCINADOR Y TEAM VIPER, LOS FUNCIONARIOS PATROCINADORES SE RESERVAN EL DERECHO DE MODIFICAR, SUSPENDER, POSPONER O CANCELAR EL TORNEO A SU DISCRECIÓN.