



DOTA 2

ACE AMERICAS 2024



REGLAMENTO

Propósito	3
1. Reglas generales	3
1.3 Los usuarios tienen prohibido compartir información de la cuenta.	3
1.4 Para competir por el premio	3
1.10 Cualquier regla que se rompa puede dar lugar a un castigo.	4
2. Normas para los participantes	5
3. Conducta	6
3.24 Suplente	9
3.26 Tiempo de Espera	9
4. Administradores	9
5. Formato de Juego	10
5.1 Creación Lobby/Sala	10
5.2 Resultados	11
6. Fechas del Evento y Horario	11
8. Premios	11
9. Información adicional	12
10. Acuerdo de participación	13
Glosario	14

Propósito

El propósito del torneo es fomentar la sana competencia y convivencia, así como también el hecho de invitar a las organizaciones a integrarse y fomentar la creación de una comunidad de Dota 2 activa a través de competencia y la transmisiones en vivo de la mano de Liga Ace esports.

1. Reglas generales

1.1 La entidad equipo acuerda en todo momento durante y hasta el término del torneo; (a) someterse a las reglas del torneo y garantiza, por medio del reglamento cumplir con todas las instrucciones de Liga Ace, (b) en relación con la conducta de los miembros de equipo al acceso del torneo; (c) observar y cumplir con todas los requisitos de Liga Ace relacionados con la seguridad de todo el torneo; (d) No tomar medidas y garantizar que no tomen medidas cada uno de los miembros de equipo, que sea inconsistentes con la ley aplicable, las reglas y/o los estándares de buena conducta, el juego limpio y el espíritu deportivo.

1.2 Este reglamento está sujeto a cambios sin previo aviso, por lo que le recomendamos que lo consulte con frecuencia. En algunos casos, las reglas pueden cambiar después de que comience el torneo. Los cambios en las reglas quedan a criterio exclusivo de la dirección del torneo. Los Organizadores notificarán cualquier cambio a esta guía de reglas a través de los servidores de Discord.

1.3 Los usuarios tienen prohibido compartir información de la cuenta.

Esto incluye, pero no se limita a: nombre de usuario, contraseña, etiquetas de jugador, cuentas de correo electrónico, etc. Si alguien más accede a su cuenta, la organización del torneo analizará el hecho y el jugador puede ser descalificado de la competición. Esto incluye pasar su contraseña a otros jugadores para recuperar su etiqueta de jugador

1.4 Para competir por el premio

Todos los jugadores deben seguir el calendario completo. Si un jugador abandona la competición en cualquier momento, estará renunciando a sus derechos sobre el premio acumulado, a excepción de los casos mencionados en la cláusula - Desconexiones y emergencias.

1.5 En caso de retrasos, el equipo o jugador tardío será sancionado (las sanciones se informarán durante el torneo). En caso de una gran demora, en la que el equipo no pueda jugar el número mínimo de partidos en cada fase, se considerará WO y el equipo perderá.

1.6 La participación en el campeonato está sujeta al cumplimiento total e incondicional de las reglas de esta guía y las reglas oficiales del juego, estando las finales interconectadas en todos los sentidos con las reglas.

1.5.1 Las reglas presentadas a los competidores, deben ser seguidas en su total integridad, en caso contrario de romperlas o torcer el reglamento a beneficio propio será considerado FF del Mapa y torneo. Liga Ace podrá tomar decisiones arbitrales, las cuales serán inapelables e irreversibles en todas las disputas.

1.6 No se tolerará de ninguna manera el lenguaje abusivo, el racismo, la xenofobia, la homofobia y cualquier otra forma de discriminación durante, antes o después del concurso por parte de los administradores y / o patrocinadores y / o participantes. Esto incluye mensajes escritos o comentarios verbales dentro y fuera de los partidos. Esto podría resultar en la descalificación del torneo. Esta regla no es contra la blasfemia, sino contra la agresión verbal dirigida a los participantes, espectadores, administradores o patrocinadores. Para poner esta regla en contexto, el objetivo es evitar que un equipo pida a otros que sean eliminados por usar malas palabras.

1.7 La comunicación oficial entre los administradores del torneo y los competidores será a través de Discord, así como la organización del torneo también será a través de Discord. El representante del equipo debe consultar y mantenerse actualizado con Discord en todo momento, para mantener la comunicación lo más efectiva posible y estar siempre actualizado sobre las fechas y los próximos pasos. Cualquier jugador del equipo puede ser el representante, siempre que sea el responsable de transmitir la información al resto del equipo

1.8 Cualquier forma de trampa, falla, abuso de la mecánica del juego o conducta antideportiva resultará en la suspensión del equipo. El uso de programas externos y ajenos al Steam/Valve, como también su modificación está prohibido.

1.9 Se espera que todos los competidores involucrados en el torneo conozcan y comprendan todas las reglas. Afirmar ignorancia de las reglas no es justificación para no cumplirlas.

1.10 Cualquier regla que se rompa puede dar lugar a un castigo

Esta acción dependerá de los administradores involucrados y se evaluará cada situación. Romper cualquier regla puede conducir a, pero no se limita a, prohibiciones y suspensiones temporales o permanentes.

1.11 Liga Ace podrá tomar decisiones arbitrales, las cuales serán inapelables e irreversibles en todas las disputas.

1.12 Liga Ace Esports se reserva el derecho de emitir una declaración que exponga la sanción impuesta a un equipo.

1.13 Los jugadores de PC tienen la obligación de realizar stream desde las siguientes plataformas (Facebook, Twitch, Youtube o Kick) y mantener el VOD activado en todo momento para cualquier revisión, que el staff pueda solicitar.

2. Normas para los participantes

2.1 Es responsabilidad de los jugadores participantes asegurarse de que todos los jugadores puedan jugar y participar en la competición y que no tengan una cuenta suspendida.

2.2 Es responsabilidad de los jugadores no participar en más de un equipo en la competición.

2.3 Es responsabilidad de cada equipo asegurar la conducta de todos los jugadores en el torneo.

2.4 Queda prohibido la actividad de multitorneo, ya que se busca fomentar también el respeto al staff y a los participantes que actúan en cuanto al tiempo que se le dedica al evento.

2.5 La utilización de software y programas ajenos, para la obtención de algún tipo de ventaja, llegando a considerar y sin ser excluyente, bugs, macros, programas externos y modificación de la programación del juego. Serán sancionados por el staff del torneo, llegando a incurrir en una suspensión temporal o permanente.

2.6 Verificación. Si el árbitro lo solicita, los jugadores deben estar disponibles y disponer de los medios (tener webcam o la aplicación de discord en el móvil) para atender una videollamada y mostrar sus manos y dispositivos durante la partida. Cualquier retraso en la partida que un jugador pueda generar por disponer de los medios de manera rápida y eficiente puede conllevar a penalizaciones. Esto se realiza con el fin de verificar que los jugadores estén cumpliendo con la regla mencionada anteriormente y garantizar un juego justo. Es importante destacar que esta solicitud y verificación son una potestad exclusiva de los árbitros y no pueden ser exigidas por los equipos y/o jugadores.

2.7 Programas externos: Está estrictamente prohibido el uso de programas externos que otorguen ventajas al jugador y/o equipo. Esto incluye, pero no se limita a: Aimbot y Wallhacks.

2.7.1 El uso de aplicaciones de VPN por uno o todos los integrantes está prohibida durante el torneo. Está permitido pero queda a discreción de los participantes el utilizar EXITLAG para reducir la latencia. Cualquier otra aplicación queda excluida y no se considerará como un motivo para el reclamo.

2.8 Los jugadores no pueden enviar mensajes de texto/correos, utilizar pag web de streaming, utilizar redes sociales y otras aplicaciones mientras se encuentren en el área de juego. Durante el partido, la comunicación de un jugador debe limitarse a sus compañeros de equipo.

2.9 Los integrantes de un equipo deben estar libres de baneos VAC o por VALVE, de no ser este el caso, el equipo no podrá participar en el Torneo de Dota 2 Ace Americas.

2.10 En caso de emergencia, el entrenador puede participar en la partida como jugador. El Organizador del Torneo recomienda que el coach complete, previo al inicio de la competencia, el registro determinado para los jugadores (titulares y suplentes) en caso de que se requiera su intervención en una partida. En caso de querer participar en una partida como jugador, el

entrenador deberá comunicar su participación siguiendo los mismos parámetros que el resto de los jugadores.

2.11 Todos los participantes del torneo, extendiéndose al staff técnico y jugadores deben tener como edad mínima 18 años. En el caso de presentarse un menor de edad, debe enviar por parte de la organización, una carta firmada por el tutor legal /padre, autorizando su asistencia en el torneo. Esta carta debe presentar los datos del jugador “Nombre, Apellido, Fecha de Nacimiento, Número de DNI” y los datos del representante “Nombre, Apellido, Fecha de Nacimiento, Número de DNI”, con la firma en la parte final del documento.

3. Conducta

3.1. Cualquier jugador que sea sorprendido haciendo trampa, para obtener una ventaja sobre el oponente, será suspendido de todos los juegos y torneos futuros. Los administradores revisarán el caso y los jugadores serán suspendidos por períodos más largos y el caso puede ser reevaluado si es probable que el jugador sea reintegrado. Si un jugador es sorprendido haciendo trampa, deberá ser reportado hacia los administradores para tomar las medidas necesarias.

3.2. Se espera que los jugadores compitan de manera profesional. Abandonar partidos sin motivo aparente o mostrar falta de esfuerzo se interpretará como una violación del código de conducta y dará lugar a la descalificación del equipo.

3.3. Cualquier conducta de jugador o equipo que se considere abusiva, o un abuso de errores, así como la modificación del juego y las trampas y cualquier conducta que esté fuera de las pautas, será revisada y estará sujeta a descalificación.

3.4. Si los administradores descubren a los jugadores que abusan de la mecánica del juego para obtener una ventaja de una manera antideportiva, esto resultará en una revisión del juego por parte del administrador en cuestión y un recuento de puntos apropiado. Esto incluye, pero no se limita a: cancelación de resultados de partidos y victorias heredadas de los mismos, descuento de puntos, jugadores o equipos suspendidos temporal o permanentemente.

3.5 Para evitar dudas, esto incluye eliminar intencionalmente a tus compañeros de equipo o a ti mismo. Si un equipo sospecha que los oponentes están haciendo esto, deben comunicarse con un administrador de inmediato, quien luego cancelará el resultado del partido o el mapa en la evidencia presentada.

3.6 Colusión

Se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores de no dañarse, impedir o jugar de otra manera diferente al estándar de competencia razonable en una partida.

3.7 Arreglo de partidas

Perder deliberadamente una partida a cambio de una compensación, o por cualquier otro motivo, o intentar inducir a otro jugador a hacerlo. Además, acordar de antemano dividir el dinero del premio u cualquier otra forma de compensación.

3.8 Acuerdos entre equipos enemigos.

Se prohíbe cualquier tipo de comunicación entre las escuadras o equipos, ya que esto puede dar lugar a irregularidades que van en contra de las normas de la competencia.

3.9 Obscenidad

Está prohibido usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.

3.10 Suplantación de identidad.

Se impondrá una sanción a cualquier jugador que sea sorprendido suplantando la identidad de otro.

3.11 Acoso

Se prohíben actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tengan como objetivo aislar, excluir o afectar la dignidad de una persona.

3.12 Discriminación y denigración

Se prohíbe ofender la dignidad o integridad de un país, persona o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes basadas en características como raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, orientación sexual, opinión política u otros estados personales.

3.13 Declaraciones negativas

Está prohibido realizar, publicar o respaldar cualquier declaración o acción que tenga o esté destinada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de la Liga Ace Esports.

3.14 Soborno

Está prohibido ofrecer regalos a jugadores, entrenadores, directores, árbitros, personal de la Liga Ace Esports u otras personas relacionadas con la competición a cambio de servicios que puedan influir en los resultados de la competencia.

3.15 Engaño

Queda prohibido presentar pruebas falsas o proporcionar información engañosa a los árbitros durante la competición.

3.16 Cambio de nombre

Los jugadores no pueden cambiar su nombre dentro del juego durante las fechas de competencia sin previa autorización de los árbitros. En caso de hacerlo, el jugador será descalificado y no podrá continuar jugando durante el torneo. Además, no se permitirán actualizaciones de equipo sin la debida aprobación.

3.17 Nombres inapropiados

No se permiten nombres de jugadores que sean derivados de campeones, marcas, productos o servicios que puedan generar confusión. Tampoco se permiten nombres que sean considerados ofensivos o vulgares.

3.18 Uso indebido de los canales de comunicación

El uso inapropiado de cualquier medio de comunicación puede dar lugar a sanciones a discreción de los árbitros.

Comportamiento antisocial/Insultos. Un miembro de equipo no puede incurrir en acciones o realizar ningún gesto dirigido a un miembro del equipo contrario, fan u oficial, ni incitar a ningún otro individuo a hacerlo, que sea insultante, burlón, perturbador o antagónico.

Comportamiento abusivo. No se tolerará el maltrato a los oficiales de la Liga, a los miembros del equipo contrario o a los miembros de la audiencia.

3.19 Confidencialidad

Ningún miembro de los equipos puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por la Liga Ace Esports por ningún método de comunicación.

3.20 Infracciones

Los árbitros de la competencia tienen la autoridad para emitir sanciones a su discreción en caso de que se descubra alguna violación de las reglas mencionadas anteriormente por parte de cualquier miembro de un equipo

3.21 Derecho a publicar

La Liga Ace Esports se reserva el derecho de emitir una declaración que exponga la sanción impuesta a un equipo.

3.22 Responsabilidad del participante

Los participantes inscritos tienen como responsabilidad:

- ☐ Competir con valores deportivos.
- ☐ Comunicarse de la forma más asertiva posible.
- ☐ Estar a tiempo en cada uno de sus enfrentamientos.

- ☐ Acatar todas las instrucciones de los árbitros del torneo.

En caso de incumplimiento de alguna de estas responsabilidades, los árbitros tienen la autoridad para aplicar sanciones que van desde la pérdida de un juego hasta la reducción del premio monetario en juego. La gravedad de la infracción será considerada y las sanciones serán determinadas a discreción de los árbitros.

3.23 Roster lock

Durante el torneo, no se permitirá ningún cambio en la plantilla de jugadores, incluyendo cambios de nombres de jugadores, incorporación de nuevos jugadores o cambios de nombre de equipo. Estas restricciones serán aplicadas sin excepciones.

3.24 Suplente

Se recomienda que cada Equipo participante registre un (1) suplente y un máximo de dos (2) suplentes, el suplente debe ser elegible para jugar, en caso de que este llegue a participar, deberá contar con cuenta propia y registrada en el torneo. Si una cuenta cambia su información o nombre, después del registro, quedará el jugador invalidado para participar en el torneo.

3.25 El uso de aplicaciones de VPN por uno o todos los integrantes está prohibida durante el torneo. Está permitido pero queda a discreción de los participantes el utilizar EXITLAG para reducir la latencia. Cualquier otra aplicación queda excluida y no se considerará como un motivo para el reclamo.

3.26 Tiempo de Espera

Los equipos deben estar presentes en el tiempo designado para su encuentro, en caso de no encontrarse ambos equipos, se entregará un tiempo de tolerancia de 15 minutos, si no se logra dar inicio a la partida, se le entregará el punto de mapa al equipo que se encuentre consolidado (5 jugadores presentes en la sala de espera), si no se llega a consolidar el encuentro en un total de 25 minutos totales, desde la hora de inicio oficial, se le concede la victoria al equipo que esté consolidado en la sala.

4. Administradores

4.1 Se puede contactar a los administradores para responder preguntas o resolver cualquier problema que tenga el equipo durante el partido

4.2 No se tolerará ningún insulto o abuso, escrito o verbal, dirigido a gerentes, participantes y patrocinadores. Esto incluye, pero no se limita a: publicaciones en redes sociales y / o mensajes

Liga Ace Esports SA de CV

privados. El usuario o equipo que no respete esta regla estará sujeto a sanciones que pueden ir desde la pérdida de puntuación hasta la reducción del monto del premio. Todos los capitanes son responsables de los miembros de su equipo mientras interactúan con los administradores y están sujetos a sanciones si algún miembro insulta a un administrador, participante o patrocinador.

4.3 Los oficiales pueden tomar las determinaciones necesarias para garantizar que el juego se complete con éxito. Cuando está en un partido, la palabra de un administrador es definitiva y debe seguirse de inmediato. No seguirlo resultará en penalizaciones para el equipo.

4.4 No se tolerará ninguna falta de respeto hacia el STAFF de Liga Ace Esport, esto podría resultar en una descalificación inmediata del torneo y en futuros torneos.

5. Formato de Juego

- ☐ Fase 1: Bo1 “el mejor de una partida | Fase 2: Bo3 “el mejor de tres partidas”
- ☐ Doble Eliminación
- ☐ Servidor Perú, al menos que los equipos se pongan de acuerdo y elijan otro.
- ☐ Equipos participantes: 8 Equipos
- ☐ Transmisión: On Stream
- ☐ Horario: 4:00 CDMX iniciarán los partidos.

→ El uso de Hacks: El uso de cualquier truco está totalmente prohibido. Si llegaran a utilizarse cualquier truco resultará en la prohibición y como consecuencia directa descalificaciones el uso de los siguientes trucos

→ En caso de que algún jugador tenga hacks se tomará como forfait inmediato con pruebas a la ADMINISTRACIÓN para hacer válido el veredicto final.

→ Adicionalmente, los jugadores deberán tener sus perfiles en modo público tanto en steam así como en el juego.

→ Los equipos y jugadores deben estar presentes 30 minutos antes del inicio de cada encuentro.

5.1 Creación Lobby/Sala

- ☐ Modo de Juego: Modo Capitán
- ☐ Ubicación del Servidor: Servidor Perú, al menos que los equipos se pongan de acuerdo y elijan otro.
- ☐ Visibilidad de la Sala: Pública
- ☐ Competitivo: Automatica (Cara o Cruz)
- ☐ Equipo Inicial: Ninguno

- ☐ Penalización Radiant - Dire: Sin penalización
- ☐ Normas de juego: Espectadores - Activados / Retraso de Dota Tv - 10 Minutos / Pausa - limitada de 10 minutos.
- ☐ Opciones de Bots: Desactivado.
- ☐ Activar Trucos: Desactivado
- ☐ Selección Inmortal: Desactivado

5.2 Resultados

Cada equipo debe subir y registrar en el canal de Discord, siendo más específicos en el canal del equipo. Los resultados de cada partida de manera oportuna. En caso de no hacerlo, podrían ser sancionados. Además, es necesario reportar el resultado de la partida en el canal de Discord correspondiente.

6. Fechas del Evento y Horario

- ☐ 16 - 17 - 18 - 19 - 21 - 22 de FEBRERO.
- ☐ 4:00 PM (CDMX) inicia el primer juego.

Las fechas y horarios están sujetas a cambio, en caso de cambio de calendario u horario queda únicamente a discreción de Liga Ace, el cual notificará los cambios a los participantes con tiempo de antelación.

8. Premios

Premio: Se disputarán el pozo de 2,500 USD que se repartirá en

1er: 1,500 USD - AcatSuki

2do: 750 USD - South Team

3er: 250 USD - Qhali

Se recomienda que desde el momento en que se decide registrarse al evento inicie recabando la documentación que se solicita para efectuar los pagos.

Los pagos de premios se deben realizar por transferencia bancaria. Es necesario que si se llega a ganar este premio tomen en consideración los siguientes puntos:

Nombre completo del titular de la cuenta.

RFC/extranjeros: TAX ID (CUIT, RUT, TIN, NIT)

Nombre del banco

Moneda de la cuenta bancaria

Número de cuenta bancaria

CLABE interbancaria /extranjeros: SWIFT o BIC

Correo electrónico donde se enviará el comprobante de pago

Documentos:

Imagen de la carátula de la cuenta bancaria (información que aparece en la parte superior del estado de cuenta donde se muestre la CLABE interbancaria de la cuenta) / extranjeros: Carta emitida por la institución bancaria con los datos para pagos internacionales. Constancia de situación Fiscal o lo equivalente en su país (documento oficial que muestre el TAX ID (CUIT, RUT, TIN, NIT) (la constancia debe ser actual, con no mayor a 1 mes de antigüedad) copia de la Identificación Oficial (identificación oficial, pasaporte).

Dicha información y documentación deberá ser enviada directamente al correo electrónico: premios@ligaaceesports.com

Dicho correo deberá tener como asunto : “nombre del torneo, nombre del equipo ganador, No. Lugar”

Con la finalidad de mantener su información e identidad segura en todo momento, esta cuenta es manejada por el área administrativa de Liga ACE Esports.

Para más información consulta nuestro aviso de privacidad <https://ligaaceesports.com/aviso-de-privacidad/>

El periodo estimado para pago de premios comenzará una vez entregada toda la documentación e información correctamente: el tiempo es de 6 a 9 meses hábiles para ver el premio reflejado en tu cuenta.

En caso de que el beneficiario no cuente con una cuenta bancaria donde se haga el depósito o prefiera hacerla mediante PayPal el monto de la Comisión por transferencia no será asumido por liga ACE.

El pago se realizará a una sola persona o representante, el cual será designado por el equipo ganador, una vez que se entreguen los datos de la persona no se podrá cambiar a menos que no cumpla con alguno de los datos anteriormente mencionados.

Liga ACE se deslinda de cualquier suceso posterior a la entrega del premio al representante designado por el equipo.

9. Información adicional

Los héroes que no hayan estado disponibles en el servidor en vivo por más de una (1) semana serán restringidos automáticamente. Los héroes que hayan sido sometidos a revisiones estarán sujetos a la consideración de la Liga.

Puntualidad del inicio del combate: Se espera que los jugadores resuelvan cualquier problema con el proceso de preparación dentro del tiempo asignado y que el combate comience a la hora indicada. Pueden permitirse retrasos debido a problemas de

configuración, esto a la sola consideración de los oficiales de la Liga. La Liga valorará las penalizaciones por tardanza a su discreción.

Creación de la sala de partida: Los oficiales de la Liga decidirán cómo se creará la sala de la partida oficial. Los oficiales de la Liga le pedirán a los jugadores que se unan a una sala de partida.

Inicio del proceso de Selección/Bloqueo: Una vez los diez jugadores se hayan reportado en la sala de la partida oficial, un oficial de la Liga solicitará confirmación de que ambos equipos están listos para la fase de Selección/Bloqueo. Una vez que ambos equipos hayan confirmado su preparación, un oficial de la Liga le pedirá al dueño de la sala que comience la partida.

El entrenador principal podrá comunicarse con el equipo durante el proceso de Selección/Bloqueo. El entrenador principal debe mutear/silenciar su micrófono cuando el proceso haya terminado.

10. Acuerdo de participación

1. Al participar en el torneo se da por hecho que las reglas aquí presentadas y explicadas ya han sido leídas y aceptadas por el equipo y sus integrantes
2. Liga ACE Esports se reserva el derecho de agregar, modificar o eliminar aspectos de este reglamento durante la competencia si lo considera necesario, en dado caso se informará a los participantes y demás partes afectadas por cualquier cambio realizado.
3. Para efectos de disputa presentar todas las pruebas posibles, si puede incluso grabar los juegos, las imágenes deben ser sacadas en buena resolución, además, deben sacar fotos en medio de la partida para demostrar que jugaron con dicho rival, recomendable sacar pantallazos durante el lobby, y durante el juego con los participantes visibles
4. Las faltas pueden ir desde perder una partida, serie o incluso baneo de todos los futuros torneos a discreción de la organización, todas las situaciones son distintas y se consideran agravantes y atenuantes, ergo... no siempre una falta tendrá la misma sanción que otra
5. Las resoluciones de problemas son indiscutibles y definitivas y solo los involucrados pueden hablar del problema en el chat de la partida donde ocurrió.

Liga Ace Esports SA de CV

6. Los jugadores deben tener las condiciones óptimas para poder participar, si se produce un retraso por caídas, reinicio de dispositivo o similar, puede seguir participando, pero si la serie acaba su tiempo, el jugador con problemas pierde la serie, así que por favor asegurarse de que estén en condiciones de participar.
7. Si hay un bug por parte del juego, al ser difícil determinar qué puede ser el problema, la decisión sobre la partida en curso será determinada por Liga ACE Esports en consideración del estado de la misma al momento de presentarse el problema.
8. Cualquier problema no cubierto en estas reglas se sancionará y ejecutará según criterio de la organización.
9. Liga ACE tiene el derecho a solicitar cualquier documento de integridad oficial, facilitado por el gobierno/estado que permita validar la nacionalidad o estadía de cualquier participante.

Glosario

- ☐ Desconexión no intencional. Un jugador que pierde conexión con el juego debido a problemas o asuntos con el cliente de juego, plataforma, red o pc.
- ☐ Desconexión Intencional. Un jugador que pierde conexión con el juego debido a sus propias acciones (es decir, salida del juego). Cualquier acción de un jugador que lleve a una desconexión será considerada intencional, sin importar la intención real del jugador.
- ☐ Falla del servidor. Todos los jugadores pierden conexión con una partida debido a un problema con el servidor de juego, la plataforma del servidor de torneo o la inestabilidad del internet.