

Community Gaming LatAm

Reglas Oficiales para "League of Legends CG Series"

RESUMEN

JUEGO:

League of Legends

PLATAFORMA:

PC

REGIÓN:

América del Sur

PRIZE POOL:

150 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 EQUIPO O JUGADOR.

PARA PARTICIPAR SE REQUIERE ACCESO A UN SISTEMA DE JUEGO CONFIABLE Y CONEXIÓN A INTERNET. NULO DONDE ESTÉ PROHIBIDO POR LEY.

ESTE TORNEO NO ESTÁ PATROCINADO, AVALADO NI ADMINISTRADO POR NI ASOCIADO CON PSYONIX LLC. LA INFORMACIÓN QUE LOS JUGADORES PROPORCIONEN EN RELACIÓN CON ESTE TORNEO SE PROPORCIONA AL ORGANIZADOR DEL TORNEO Y NO A PSYONIX LLC

AL PARTICIPAR EN ESTE TORNEO, EN LA MEDIDA PERMITIDA POR LA LEY APLICABLE, LOS JUGADORES ACEPTAN EXIMIR DE TODA RESPONSABILIDAD A PSYONIX LLC, SU EMPRESA MATRIZ, SUS LICENCIADORES, SUS AFILIADOS Y SUS EMPLEADOS, FUNCIONARIOS, DIRECTORES, AGENTES, CONTRATISTAS Y OTROS REPRESENTANTES, Y EXIMIRLOS DE TODA RECLAMACIÓN, DEMANDA, ACCIÓN, PÉRDIDA, RESPONSABILIDAD Y GASTO RELACIONADOS CON EL TORNEO

Bienvenido a la LEAGUE OF LEGENDS CG SERIES ("Torneo" en adelante). Este conjunto de reglas escritas rige todas las actividades dentro de las series del Torneo, incluida la conducta de todos los participantes inscritos ("Jugadores" en adelante).

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 y / o Equipo ganador acuerda (o el padre o tutor legal del jugador, si el jugador es menor de edad) liberar al Patrocinador y sus socios y patrocinadores de cualquier responsabilidad o daño que surja de o en conexión con el recibo del premio. Ni el Patrocinador ni sus socios 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 sus socios 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 latam@communitygaming.io

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 sus socios del Evento 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 sus socios del Evento de toda responsabilidad relacionada con dichos usos autorizados. Nada de lo contenido en este conjunto de reglas obliga al Patrocinador o sus socios del Evento 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 Oficiales del Torneo hasta e incluyendo la descalificación de todos los eventos actuales y futuros realizados por, para o en conjunto con el Patrocinador y sus socios. Las infracciones también pueden resultar en la pérdida retroactiva de juegos, récords o premios obtenidos a discreción de los Oficiales del Torneo y donde lo permita la ley aplicable. Se aplican todas las leyes y regulaciones federales, estatales y locales aplicables.



ÍNDICE

Reglas Oficiales	4
Elegibilidad para el torneo	4
Elegibilidad del jugador	4
Construcción de equipo	4
Broadcast y Medios	5
Registro de Jugadores/Equipos	5
Procedimiento de Registro	5
Identidad del equipo (nombre del equipo)	6
Logotipo del equipo	7
Formato del Torneo	7
Información de formato esencial	7
Estructura del torneo	7
Procedimiento de Partidas	8
Creación de Enfrentamientos	8
Lados	9
Incidencias	9
Protesta hacia enfrentamientos	10
Premiación	11
Código de Conducta (CoC) del Jugador	12
Controversias y arbitraje	13
Puntos no Contemplados	14
Limitación de responsabilidad	14

Elegibilidad para el torneo

1. Elegibilidad del jugador

- 1.1. El torneo está abierto para jugadores que sean residentes legales de cualquier país de América Latina.
- 1.2. Los jugadores deben tener al menos trece (13) años de edad el primer día calendario del Torneo.
 - 1.2.1. Los jugadores menores de dieciocho (18) años y / o la mayoría de edad legal en su jurisdicción de residencia deben proporcionar consentimiento firmado por un padre o tutor legal:
https://docs.google.com/document/d/1y35TFVKLI25UNuLvtTC_oKLjZAHuybE08ymeR3Nc55U/edit?usp=sharing.
- 1.3. Empleados, funcionarios, directores, miembros, gerentes, agentes y representantes del Torneo y Patrocinadores, sus empresas matrices y subsidiarias, afiliadas, divisiones, representantes, consultores, subcontratistas, proveedores, distribuidores, asesores legales, proveedores de premios y concurso; los administradores y miembros de sus familias inmediatas (definidos a estos efectos como cónyuge, pareja de hecho, padres, tutor legal, pupilo legal, hijos y hermanos) y las personas que viven en el mismo hogar que dichas personas, no son elegibles.
- 1.4. Los jugadores con alguna discapacidad son elegibles para competir siempre que los administradores puedan proporcionar adaptaciones para dicho jugador potencial. Si necesita adaptaciones, comuníquese con: latam@communitygaming.io.
- 1.5. Los jugadores deben tener acceso a un sistema confiable que cumpla con los requisitos mínimos del sistema para League of Legends
- 1.6. 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.
- 1.7. Los jugadores deben tener una cuenta de League of Legends habilitada y haber aceptado los Términos de servicio.
- 1.8. Los jugadores deben tener una copia con licencia de League of Legends disponible para su uso.
- 1.9. Los jugadores deben poder y estar dispuestos a presentar una identificación válida, información fiscal y / o dirección postal si así lo solicitan los Oficiales 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. Construcción de equipo

- 2.1. Los equipos constan de cinco (5) miembros titulares y dos (2) posibles miembros suplentes.
- 2.2. Los equipos deben designar un jugador elegible como capitán del equipo y representante del equipo ante la organización.
- 2.3. Los equipos solo pueden participar con jugadores registrados en su equipo bajo todos los criterios establecidos en este documento.

3. Broadcast y Medios

- 3.1. Es posible que se requiera que los jugadores jueguen en una transmisión en vivo o grabada por los Oficiales. En tal caso, los equipos deberán estar listos para iniciar la partida en el horario indicado por los Oficiales del torneo.
- 3.2. 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 Oficiales.
- 3.3. 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 Oficiales.
- 3.4. Por la presente, los jugadores participantes y los miembros de su equipo NO tienen permiso para transmitir (o usos de medios similares) dicha participación de los jugadores en el Torneo sin la aprobación explícita de los Oficiales.
- 3.5. 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.
- 3.6. 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.
- 3.7. 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
- 3.8. 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

Registro de Jugadores/Equipos

4. Procedimiento de Registro

- 4.1. 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, en los tiempos fijados más adelante en el punto 4.5.
- 4.2. Los jugadores deben ingresar su Nombre de Usuario en Discord (Handle) y llenar satisfactoriamente los campos requeridos durante el registro. Adicionalmente, dichos datos:
 - 4.2.1. No pueden infringir ninguna marca comercial reconocida o derechos de propiedad intelectual de terceros.
 - 4.2.2. No pueden considerarse difamatorios u ofensivos por naturaleza a discreción exclusiva del Administrador.
 - 4.2.3. No se pueden considerar como promotores de sentimientos pro o antirreligiosos a discreción exclusiva del Administrador.
 - 4.2.4. No se pueden considerar como promotores de creencias o agendas políticas a la entera discreción del Funcionario.
 - 4.2.5. No se pueden considerar como promotores o defensores de un comportamiento ilegal a la entera discreción del Funcionario.
 - 4.2.6. No se pueden considerar de naturaleza pornográfica a discreción exclusiva del Oficial.

- 4.3. Los jugadores deben crear un equipo o aceptar la invitación de un equipo.
- 4.3.1. Es entera responsabilidad de parte de cada equipo que sus listas dentro del sitio de Community Gaming se mantengan actualizadas en todo momento. La no participación de un jugador producto de esta falta de organización interna podría resultar en la inhabilitación del jugador en eventos completos
- 4.4. Los equipos deben tener un capitán o representante electo en <[Discord](#)> para comunicarse con los Oficiales y con los equipos oponentes.
- 4.5. Los equipos pueden registrarse por orden de llegada hasta una hora antes del inicio del torneo. Si el cupo máximo de jugadores ha sido alcanzado, el equipo será registrado en la lista de espera para ingreso al torneo.
- 4.6. Los equipos no han completado el registro si se encuentran en violación de cualquier subsección de la Sección 4.
- 4.7. Los Oficiales del Torneo se reservan el derecho de remover equipos a su discreción.
- 4.8. El reloj de la plataforma marcará las horas oficiales para estos Eventos.
- 4.9. Tanto la observación como el incumplimiento de este y otros puntos del reglamento están sujetos a sanción o incluso descalificación de uno o varios miembros del equipo, de la competencia.
- 4.10. Los equipos no podrán realizar cambios en sus equipos una vez cerradas las inscripciones, de acuerdo al detalle en el punto 4.5.

5. Identidad del equipo (nombre del equipo)

- 5.1. Las identidades de los equipos deben encontrarse en observancia a los puntos estipulados en la sección "Registro de Jugadores/Equipos" en el presente reglamento
- 5.2. Las identidades de equipo deben tener al menos 2 caracteres de longitud y no más de 24 caracteres.
- 5.3. Las identidades de los equipos están sujetas a aprobación y los Oficiales se reservan el derecho de exigir cambios oportunos en el momento y a su discreción.
- 5.4. Las identidades de los equipos no se pueden cambiar una vez que comienza el Torneo, a menos que los Oficiales indiquen lo contrario.

6. Logotipo del equipo

- 6.1. Los logotipos del equipo no pueden infringir ninguna marca comercial reconocida o derechos de propiedad intelectual de terceros.
- 6.2. Los logotipos de los equipos no pueden considerarse difamatorios u ofensivos por naturaleza a discreción exclusiva del Oficial.
- 6.3. No se puede considerar que los logotipos de los equipos promueven un sentimiento pro o antirreligioso a discreción exclusiva del Oficial.
- 6.4. No se puede considerar que los logotipos de los equipos promuevan creencias o agendas políticas a la entera discreción del Oficial.
- 6.5. No se puede considerar que los logotipos del equipo promuevan o defiendan un comportamiento ilegal a la entera discreción del Oficial.
- 6.6. Los logotipos de los equipos no pueden considerarse de naturaleza pornográfica a discreción exclusiva del Oficial.
- 6.7. Los logotipos de los equipos no se pueden cambiar una vez que comienza el Torneo, a menos que los Oficiales ordenen lo contrario.

Formato del Torneo

7. Información de formato esencial

- 7.1. El torneo se jugará en el videojuego League Of Legends.
 - 7.1.1. Todos los jugadores deben competir en la actualización más reciente.
- 7.2. El torneo está limitado a un máximo de treinta y dos (32) equipos registrados en base a la planificación de los Oficiales. Podrán inscribirse equipos adicionales en la lista de espera.
- 7.3. El torneo comenzará a la hora de inicio definido en la página del torneo y continuará hasta su finalización, a menos que lo contrario a discreción de los Oficiales. Los horarios de las rondas son de carácter meramente informativo
 - 7.3.1. Día 1 de Competencia:
 - Check-in: 18:00 GMT-3
 - Inicio Ronda 1(8° de Final): 19:00 GMT-3
 - Las siguientes rondas se juegan a continuación, inmediatamente después de que se habilita el matchroom.
- 7.4. El torneo se llevará a cabo en línea y el registro oficial de resultados se realizará en la página del torneo, en el sitio web de Community Gaming.

8. Estructura del torneo

- 8.1. El torneo será un cuadro de eliminación simple desde su primera ronda hasta la Gran Final.
- 8.2. Todos los enfrentamientos del torneo se jugarán bajo la modalidad Bo1 (Mejor de 1 partida).
- 8.3. El formato es de eliminación directa, por lo cual el equipo perdedor de cada serie será eliminado de la competencia.

9. Reporte de resultados

- 9.1. Es responsabilidad del equipo ganador reportar sus puntuaciones de partida dentro de los 5 minutos de finalizada la misma, 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.
- 9.2. Formato de reporte:
 - En partidas Bo1, reportar por cantidad de partidas ganadas. Ejemplo: 1-0

Procedimiento de Partidas

10. Creación de Enfrentamientos

- 10.1. Los enfrentamientos serán programados por los Oficiales de manera aleatoria, y la información de programación estará disponible para los equipos a más tardar diez (10) minutos después de que finalice el check in en el sitio web de Community Gaming.
- 10.2. Los equipos y jugadores son responsables de verificar el rendimiento de la red y el sistema antes de iniciar el torneo y durante la realización del mismo.

- 10.3. Los equipos y los jugadores son responsables de presentarse puntualmente para los enfrentamientos antes de la hora programada para estos.
 - 10.3.1. Solo los jugadores registrados en un equipo en el sitio web de Community Gaming pueden participar en dicho equipo, esto se aplica también a suplentes
- 10.4. 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.
- 10.5. Los enfrentamientos que no comiencen dentro de los siguientes diez (10) minutos de la hora programada del partido pueden resultar en la pérdida del partido a discreción de los administradores.
- 10.6. Los jugadores deberán poseer cuentas habilitadas para este tipo de modo de juego (esto implica poseer más de 20 campeones). Los organizadores podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante un partido, si hay errores conocidos con cualquier objeto, campeón aspecto, maestría o hechizos de invocador.
- 10.7. Los nuevos campeones que no hayan estado en el servicio en vivo por más de catorce (14) días anterior a la partida por disputar serán restringidos administrativamente.
- 10.8. La sala será creada por el capitán del equipo que esté en la partida de arriba del enfrentamiento, según el bracket. Es responsabilidad del creador de la sala invitar al capitán del equipo rival a unirse a la partida a través del matchroom. A su vez, es responsabilidad de cada capitán invitar a su propio equipo a unirse a la misma.
- 10.9. Configuración de partida personalizada
 - 10.9.1. Tipo de partida: Torneo de Reclutamiento
 - 10.9.2. Tamaño de equipo: 5.
 - 10.9.3. Mapa: Grieta del invocador
 - 10.9.4. Permitir espectadores: Todos
- 10.10. Las partidas permitirán espectadores desde el cliente de juego con los tres minutos de delay que agrega el mismo cliente de juego.

11. Lados

- 11.1. El equipo que gane el coinflip en el matchroom de la página de Community Gaming, es responsable de crear la sala y tendrá asignado el lado AZUL.
- 11.2. El modo de reclutamiento consta del siguiente formato (Equipo Azul = A, Equipo Rojo = B):
Bloqueos: ABABAB, Selecciones: ABBAAB, Bloqueos: BABA, Selecciones: BAAB.

12. Incidencias

- 12.1. Ambos equipos deberán presentarse 10 minutos antes del horario estipulado para cada partida, esto con la finalidad de crear la sala y realizar el respectivo coinflip para elegir mapa/lados. Cualquier demora que exceda los 10 minutos puede derivar en una victoria por abandono (W.O.), a criterio de los Oficiales del torneo.
- 12.2. Dada la situación que un equipo no tenga la cantidad de jugadores necesarios para comenzar en tiempo y forma el encuentro (mínimo 5 jugadores listos en la sala personalizada), quedará eliminado de la competencia por abandono (W.O.), a criterio de los Oficiales del torneo.
- 12.3. En caso de elegir y bloquear de manera errónea a un campeón, el equipo que cometió el error deberá salir de la Fase de Selección y Bloqueo antes de que el otro equipo haya bloqueado su siguiente selección, notificando al equipo contrario la causa del error. En caso de hacerlo, el equipo que tuvo el error podrá solicitar de buena fe reiniciar la Fase de Selección y Bloqueo, manteniendo todas las selecciones realizadas por ambos equipos hasta el momento del error, para poder enmendarlo. En caso de que la siguiente selección esté asegurada antes de que el

equipo que cometió el error salga de la Fase de Selección y Bloqueo o el equipo contrario declina aceptar el cambio de campeón, la selección errónea deberá ser considerada irrevocable.

- 12.4. En caso de sufrir una desconexión durante una partida, o algún inconveniente durante la misma, los jugadores pueden utilizar el comando "pause" para pausar el juego. Cada equipo posee 10 minutos de pausa para utilizar. El equipo que solicitó la pausa deberá explicar los motivos en all chat y no podrá ser retirada hasta que ambos equipos indiquen que están listos para continuar, en este caso deberá retirar la pausa el equipo que la solicitó. Pasados los 10 minutos reglamentarios, el juego deberá reanudarse; caso contrario, el administrador podrá declarar el W.O. en favor del equipo que no solicitó dicha pausa.

Los equipos solo podrán pausar la partida si:

- Hay un problema importante que debe ser resuelto.
- No hay ninguna pelea en esos momentos.
- Tras pausar la partida, el equipo rival tendrá que ser notificado del motivo.
- Todas las disputas deberán ser resueltas por los equipos durante la pausa.
- Si se observa cualquier tipo de conducta injusta, los equipos tendrán que hacer una captura de pantalla y, tras acabar la partida, avisar a uno de los jueces de la ronda.
- Tras una partida en la que hubiese una pausa, todos los jugadores que participaron en la partida tendrán que permanecer conectados durante 10 minutos tras el final de la misma, para ayudar al juez a comprender lo ocurrido.

Será el juez quien examine las pruebas presentadas y decida si validar el resultado de la partida, reiniciarla o descalificar a un equipo (por un uso inadecuado de la pausa). Siempre que sea posible, el capitán del equipo será el responsable de reunir pruebas del problema para presentarlas al juez.

- 12.5. Es de suma importancia sacar capturas de pantalla de las victorias y también de cualquier situación que se presente, para poder ser usada como evidencia ante un administrador. Ante cualquier problema, si no hay una imagen de prueba, los administradores resolverán la situación de la forma que les parezca correcta.
- 12.6. 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.
- 12.7. Las conexiones y el hardware son responsabilidad de los jugadores. No obstante, en caso de que uno o más de los jugadores de uno de los equipos presente problemas de conexión, el partido podrá detenerse a consideración de los administradores. En ese caso, se tomará nota del marcador y del tiempo restante para reiniciar el enfrentamiento, en exactamente las mismas condiciones en las que se encontraba al momento de la desconexión. Para ello, los equipos deberán conceder los goles necesarios y dejar pasar el tiempo hasta llegar al segundo exacto de la detención del partido anterior.
- 12.8. Los enfrentamientos no se pueden reprogramar ni demorar, excepto a discreción de los administradores y la imposibilidad de continuar un partido puede resultar en la descalificación del torneo.
- 12.9. Cambios y sustituciones
- 12.9.1. Los jugadores que quedan incapacitados de jugar durante una partida activa pueden volver a unirse cuando puedan.

- 12.9.2. No pueden realizarse sustituciones de jugadores durante un juego activo.
- 12.9.3. Pueden producirse sustituciones de jugadores entre juegos.

13. Protesta hacia enfrentamientos

- 13.1. Los equipos participantes tienen la posibilidad de protestar un enfrentamiento si consideran que un jugador o equipo ha violado alguna regla establecida en este conjunto de reglas.
- 13.2. Los equipos que participan tienen la posibilidad de protestar un enfrentamiento si consideran que ha ocurrido un incidente que les impidió competir de forma justa.
- 13.3. Las protestas deben notificarse de inmediato a los administradores 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.
- 13.4. Los administradores pueden solicitar evidencia, información o testimonio adicional de cualquier persona involucrada en una protesta.

14. Abandono de la Competencia

- 14.1. Los equipos y/o jugadores que abandonen la competencia sin motivos de fuerza mayor o revisados por un oficial, 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 Oficiales podrán a su sólo discreción no permitirles participar en futuras competencias.

15. Premiación

El premio para cada Torneo es de 150 USD que se otorgarán de la siguiente manera:

1° - 100 USD

2° - 50 USD

- 15.1. Los jugadores y / o equipos 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.
- 15.2. No proporcionar la información solicitada dentro del plazo solicitado puede resultar en sanciones que pueden incluir la descalificación del Torneo, la anulación retroactiva de juegos, Enfrentamientos, récords o recompensas, o la pérdida de cualquier premio.
- 15.3. Los premios se emitirán a través de PayPal o depósito electrónico, según corresponda. El premio está limitado a una transacción por equipo.
- 15.4. Para los ganadores que tengan entre 13 y 17 años, se informará al padre o tutor legal tras la entrega del premio.
- 15.5. El Patrocinador y sus socios 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 de las partes necesarias.
- 15.6. Ni el Patrocinador ni los socios del Evento 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 sus socios del Evento 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.

- 15.7. Los detalles del premio que no se indiquen específicamente en estas Reglas se determinarán a discreción exclusiva del Patrocinador. Ni el Patrocinador ni sus socios en el Evento 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.
- 15.8. Los premios no se pueden transferir a ninguna persona, entidad o país prohibido por los controles de exportación y las sanciones comerciales de EE. UU. O fuera de EE. UU. Aplicables; (b) a cualquier persona en listas de partes restringidas del gobierno de EE. UU. o fuera de EE. UU.; o (c) para cualquier propósito prohibido por los controles de exportación y las sanciones comerciales aplicables, incluidas las armas nucleares, químicas o biológicas, o aplicaciones de tecnología de misiles sin las autorizaciones gubernamentales requeridas. Usted reconoce que un socio del evento está sujeto a restricciones económicas y sanciones comerciales de EE. UU. Como tal, el Patrocinador se reserva el derecho de denegar la distribución de cualquier premio cuando así lo requiera la ley aplicable.
- 15.9. La información del jugador se recopilará y almacenará de acuerdo con la Política de privacidad de Community Gaming, Inc.

Controversias y arbitraje

16. Disputas entre jugadores

- 16.1. Las disputas que involucren eventos del Torneo o disputas que puedan conllevar sanciones por parte de los Oficiales deben resolverse mediante arbitraje presidido por los Administradores o el árbitro designado por los Oficiales.
- 16.2. Las disputas pueden ser iniciadas por una parte agraviada y deben presentar todas las pruebas a los Oficiales.
- 16.3. Los oficiales deben resolver todas las disputas de manera oportuna y minimizar cualquier demora en el Torneo tanto como sea posible.
- 16.4. Los funcionarios pueden renunciar a un fallo y desestimar las disputas a su discreción.

17. Controversias de fallos oficiales

- 17.1. Los Jugadores sancionados pueden disputar cualquier fallo enviado por los Administradores a los Oficiales del Torneo.
- 17.2. No se garantiza una audiencia a las disputas de cualquier fallo presentado por los Oficiales, pero se escucharán caso por caso.

Puntos no Contemplados

18. Autoridad y gobernanza
 - 18.1. Los Oficiales tienen todos los derechos para aplicar, construir e interpretar este conjunto de reglas y la aplicación, construcción e interpretación serán finales y vinculantes.
 - 18.2. Los Oficiales se reservan el derecho de enmendar y revisar este reglamento en cualquier momento, sin limitación.
 - 18.3. Las reglas se pueden hacer cumplir a partir de la fecha y hora de emisión.
 - 18.4. 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 Oficiales determinen lo contrario.

Código de Conducta (CoC) del Jugador

19. 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.
 - 19.1. Los jugadores que no puedan cumplir con todas las obligaciones pueden coordinar con los administradores a través de Discord.
 - 19.2. Los jugadores que no reciban una solución adecuada pueden retirarse voluntariamente o se les puede pedir que retiren su participación.
20. 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.
21. Los jugadores deben actuar con respeto y cortesía hacia todos los oficiales del torneo, personal, jugadores, miembros de la comunidad y cualquier otra persona que asista en calidad de espectador.
22. 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.
23. 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.
24. Los jugadores que actúen de manera deliberada para interrumpir el Torneo pueden ser descalificados y removidos por acción unilateral de los Oficiales del Torneo.
25. Los jugadores que exploten errores, bugs o trampas conocidos pueden ser descalificados antes de la conclusión de cualquier investigación asociada. Los jugadores que compartan "hack", errores, fallos o trampas conocidos serán juzgados como si estuvieran utilizando el "hack" ellos mismos.
26. El uso del menú de trucos está totalmente PROHIBIDO. El uso de cualquier script dentro o fuera del juego está totalmente PROHIBIDO.
27. Las sanciones pueden tener una fecha anterior para tener en cuenta el tiempo cumplido a discreción https://docs.google.com/document/d/1WV7f9CF4l6_BKgveL_gg5ggt9swichDo/edit?usp=sharing&ouid=100725144311368712803&rtpof=true&sd=true de los administradores.
28. Los jugadores que confabulen de alguna manera para afectar el resultado del Evento están sujetos a penalización independientemente de su nivel de participación en la colusión.
29. Los jugadores no pueden ralentizar o retrasar deliberadamente el progreso de un juego, partido o torneo.

30. 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 sus socios.
31. Los jugadores deben estar disponibles y preparados a la hora y el lugar designados para los eventos del Torneo, incluidos, entre otros, los Enfrentamientos.
32. Los jugadores deben cumplir con todas las reglas enviadas por los administradores.
33. Los registros de los jugadores son mantenidos por los Oficiales y cualquier jugador con una sanción previa puede ser excluido de todos los eventos del Patrocinador y los eventos de sus socios como reincidente.
34. Los jugadores que participen en cualquier conducta que se considere inapropiada a la sola discreción de los Oficiales están sujetos a sanciones.
35. Una violación de las Secciones 21 a 38 está sujeta a sanciones que incluyen la expulsión inmediata de todos los eventos actuales y futuros del Patrocinador y los eventos de sus socios, así como la pérdida de cualquier premio adeudado y la desocupación retroactiva de los juegos, Enfrentamientos, récords y recompensas.
36. 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 SOCIOS, NO SON RESPONSABLES DE LA INFORMACIÓN INEXACTA PRESENTADA EN ERROR.

EL PATROCINADOR, SUS REPRESENTANTES, AGENTES Y SOCIOS 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 SOCIOS 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 SUS SOCIOS Y REPRESENTANTES, LOS FUNCIONARIOS PATROCINADORES SE RESERVAN EL DERECHO DE MODIFICAR, SUSPENDER, POSPONER O CANCELAR EL TORNEO A SU DISCRECIÓN.