

REGLAS OFICIALES

Logitech G Challenge 2017

Índice

Introducción y propósito	4
1. Elegibilidad de los miembros de equipo	5
1.1 Aceptación de las reglas	6
2. Reglas de propiedad y plantel de los equipos	5
2.2 Requisitos del plantel	6
2.5 Etiquetas de los equipos y nombres de los jugadores	6
3. Equipamiento de los jugadores	7
3.1 Equipamiento proporcionado por la Logitech G Challenge	7
3.2 Jugadores o equipos propietarios del equipamiento	7
3.3 Reemplazo del equipamiento	7
3.4 Vestimenta de los jugadores.....	8
3.5 Programas de computadora y uso	8
3.6 Cuentas del cliente	8
3.7 Controles de audio	9
3.8 Alteración del equipamiento	9
4. Lugar, disposición del área de competición y horarios.....	9
4.1 Acceso general al lugar	9
4.2 Área de combate	10
4.3 Otras áreas de los miembros del equipo.....	11
5. Proceso de los combates	11
5.1 Cambios al horario	11
5.2 Llegada al estudio	11
5.3 Papel de los árbitros	11
5.4 Versión competitiva y Servidor de Torneos	12
5.5 Configuración previa al combate	12
5.6 Configuración de juego	12
5.7 Fase de Selección/Bloqueo y elección de lado	12
6. Reglas de juego	16
6.1 Definición de términos	16
6.2 Partida registrada	16
6.3 Detener una partida.....	17
6.4 Reinicio de la partida	18
6.5 Victoria de partida concedida	18
6.6 Proceso posterior a la partida	18
6.7 Proceso posterior al combate	18
7. Conducta del jugador	21

7.1	Conducta en la competición	21
7.2	Comportamiento no profesional	22
7.3	Asociación con apuestas	23
7.4	Sometido a penalización	24
7.5	Sanciones	25
7.6	Derecho de publicar	26
8.	Espíritu de las reglas	27
8.1	Finalidad de las decisiones	27
8.2	Cambios en las reglas	27

Introducción y propósito

Estas reglas oficiales ("**Reglas**") de la Logitech G Challenge ("Evento") aplican a cada uno de los equipos que clasificaron para jugar la Logitech G Challenge , como también para su Gerente General, Entrenador, Jugadores titulares y reservas (colectivamente "**Plantel Activo**"), y otros empleados.

Logitech establece estas reglas para el juego competitivo de League of Legends con el fin de unificar y estandarizar las normas del torneo Logitech G Challenge 2017. Si un jugador compite en la Logitech G Challenge – LAN (Latinoamérica Norte), "Logitech" significará Logitech Games Services S. de R.L. de C.V., una compañía mexicana. Si un jugador compite en la Logitech G Challenge – LAS (Latinoamérica Sur), "Logitech" significará Logitech Games Services SpA, una compañía chilena.

Estas reglas están diseñadas únicamente para asegurar la integridad del sistema que estableció Logitech para el juego profesional de League of Legends y un balance competitivo entre los equipos que juegan en un nivel profesional. Las reglas normalizadas benefician a todas las partes involucradas dentro del juego profesional.

Estas reglas no restringen la competición de los jugadores. Los términos de participación entre los jugadores y los equipos quedan para cada uno de los equipos y sus jugadores. Los términos quedarán establecidos por escrito en acuerdos entre un equipo y cada uno de sus jugadores conocido como el contrato con jugador ("**Contrato con Jugador**").

1. Elegibilidad de los miembros de equipo

Para ser elegible y competir en la Logitech G Challenge cada jugador debe cumplir con las siguientes condiciones:

1.1 Aceptación de las reglas

Por el presente, la Entidad Equipo acuerda en todo momento durante el término de esta temporada 2017 a (a) someterse a las Reglas de la Logitech G Challenge y garantizar, por medio del Contrato con el Jugador, que cada uno de los Miembros de Equipo se someten a las reglas; (b) observar y cumplir con todas las instrucciones de Logitech en relación con la conducta de los Miembros de Equipo al acceso y uso de las instalaciones, el hardware, el software y el equipamiento del torneo; (c) observar y cumplir con todos los requisitos de Logitech relacionados con la seguridad de todo el hardware y software usado para jugar el juego League of Legends; y (d) no tomar medidas, y garantizar que no tomen medidas cada uno de los Miembros de Equipo, que sean inconsistentes con la ley aplicable, las Reglas y/o los estándares de buena conducta, el juego limpio y el espíritu deportivo.

Las reglas están sujetas a cambios de acuerdo con sus términos. La Entidad Equipo, reconoce que la escena de los eSports cambia rápidamente y las Reglas tienen que evolucionar en tiempo real para preservar la integridad de la petición. Con esto, La Entidad Equipo acuerda que (i) Logitech tiene la libertad de revisar las Reglas de tanto en tanto, y (ii) Logitech no será responsable por cualquier reclamo, ya sea basado en una dependencia teórica o de otro modo, que surja en relación con cualquier modificación de las Reglas. Si la Entidad Equipo ha determinado, en base al asesoramiento de un abogado, que el cambio realizado en las Reglas después de la fecha de vigencia de su Contrato de Participación con Logitech (si existe) (que se define más adelante), tiene el efecto de cancelar, reemplazar o modificar cualquier término o disposición del Contrato de Participación de manera sustancialmente adversa y perjudicial para la Entidad Equipo, la Entidad Equipo podría dar por terminado el Contrato de Participación dentro de los treinta (30) días de la fecha en que la enmienda entra en vigor, (A) proporcionando notificación escrita a Logitech, (B) retirando al Equipo de cualquier futuro torneo, y (C) procediendo a la devolución de los importes pagados previamente por Logitech a la Entidad del Equipo acorde al Contrato de Participación. tomar medidas, y garantizar que no tomen medidas cada uno de los Miembros de Equipo y Afiliados del Equipo, que sean inconsistentes con la ley aplicable, las reglas y/o los estándares de buena conducta, el juego limpio y el espíritu deportivo. Las reglas están sujetas a cambios de acuerdo con sus términos.

2. Reglas de propiedad y plantel de los equipos

2.1 Requisitos del plantel

Se le solicita a cada equipo mantener, siempre durante la Logitech G Challenge, un Gerente General ("**GM**"), un entrenador (opcional), cinco jugadores titulares ("**Titulares**"), y entre uno y dos jugadores reservas ("**Reservas**") (en conjunto, "**Plantel Activo**"). Ningún individuo podrá ocupar dos o más de los puestos nombrados al mismo tiempo. Los cambios del Plantel Activo pueden ocurrir como se describen en la sección 4.

Se mostrará el Plantel Activo en el sitio web. Se actualizará el Plantel Activo en el sitio web después de presentar la documentación pertinente. Una vez confirmada una adquisición, se colocará en el sitio web. Se considerará al Plantel Activo en el sitio web como el más actualizado que pudo aplicarse dentro de un tiempo razonable. La elegibilidad del plantel queda aún a la discreción de la Logitech G Challenge.

Todos los titulares deben tener un contrato firmado con el equipo en el que juegan. Para verificar que estos jugadores están oficialmente por contrato, cada equipo debe presentar una ficha resumen con el contrato del jugador ("**Ficha Resumen**") por cada jugador que deseen designar como contratado.

2.2 Etiquetas de los equipos y nombres de los jugadores

Se permitirá a los equipos una etiqueta de 2 a 3 caracteres para agregar al inicio del nombre de invocador del jugador en el servidor de torneo. Estas etiquetas deben ser solo letras mayúsculas o números del 0 al 9.

El nombre de invocador solo puede incluir letras mayúsculas y minúsculas, números del 0 al 9 o espacios simples entre las palabras. No deben contener más de 12 caracteres incluyendo los espacios. No se permitirán caracteres especiales adicionales en los nombres de equipo, los nombres de invocador o las etiquetas. Los nombres de invocador no pueden contener: vulgaridades u obscenidades, derivados de los campeones de League of Legends u otros nombres similares de personajes, o derivados de productos o servicios que puedan crear confusión.

Todas las etiquetas de equipo, nombres de equipo, y nombres de invocador deben ser aprobados por Logitech por adelantado para ser usados. No se permiten los cambios de nombres con excepción de ciertas circunstancias atenuantes, como la adquisición de un patrocinador, pero deben ser aprobados por Logitech antes de ser usados en una partida de la Logitech G Challenge. Cualquier cambio cosmético de los logotipos, los nombres de los equipos, etc., debe hacerse con 1 semana por adelantado antes de la primera partida regional de la Logitech G Challenge. Logitech cuenta con la habilidad de negar el nombre de un equipo si no cumple con las normas establecidas. Si el nombre no cumple con las normas establecidas, Logitech notificará al equipo y se le permitirá cambiarlo.

3. Equipamiento de los jugadores

3.1 Equipamiento proporcionado por la Logitech G Challenge

Los oficiales de la Logitech G Challenge proporcionarán (en eventos presenciales), a la vez que los jugadores de la Logitech G Challenge solo usarán, el equipamiento en las siguientes categorías para todos los combates oficiales de la Logitech G Challenge :

- 3.1.1** PC y monitor
- 3.1.2** Auriculares y/o audífonos y/o micrófonos
- 3.1.3** Mesa y silla

Si un jugador de la Logitech G Challenge lo solicita (en eventos presenciales), los oficiales de la Logitech G Challenge proporcionarán las siguientes categorías de equipamiento para usar en todos los combates oficiales de la Logitech G Challenge :

- 3.1.4** Teclados para PC
- 3.1.5** Mouses
- 3.1.6** Alfombrilla para mouse

Todo el equipamiento proporcionado por la Logitech G Challenge será escogido, seleccionado y determinado a la entera discreción de la Logitech G Challenge .

3.2 Jugadores o equipos propietarios del equipamiento

Se les permite a los jugadores traer equipamiento en las siguientes categorías, que ellos o sus equipos posean, en el área de combate y usarlo durante las partidas oficiales de la Logitech G Challenge:

- 3.3** Teclados para PC
- 3.4** Mouses y soportes de cable para PC
- 3.5** Alfombrilla para mouse

En el área de combate, los jugadores no podrán traer, usar o portar auriculares, audífonos y/o micrófonos que no sean los que proporcione la Logitech G Challenge , con la siguiente y única excepción: los jugadores pueden portar un segundo juego de auriculares, que ellos o sus equipos posean, alrededor de sus cuellos, siempre y cuando sea un producto del patrocinador del equipo y permanezca, en todo momento, desenchufado, apagado, sin ninguna batería de ningún tipo, y que no sea usado para ningún propósito que no sea de naturaleza decorativa. Si el segundo juego de auriculares tiene un micrófono, debe, en todo momento, permanecer totalmente retirado o en una posición opuesta para su uso inmediato.

Todo el equipamiento perteneciente a los jugadores o al equipo debe ser presentado ante los oficiales de la Logitech G Challenge por adelantado para ser aprobado. El equipamiento aprobado permanecerá en el lugar con los oficiales de la Logitech G Challenge y solo podrá accederse a él antes del combate. No se permitirá el uso de equipamiento no aprobado o que los oficiales de la Logitech G Challenge sospechen que otorga una ventaja competitiva injusta, y se instará a los jugadores que en su lugar usen el equipamiento proporcionado por la Logitech G Challenge.

Si lo desean, los oficiales de la Logitech G Challenge pueden desaprobar el uso de cualquier parte individual del equipamiento por razones relacionadas a la seguridad del torneo y la seguridad o eficacia operativa.

No se podrá traer al área de combate ningún equipamiento o hardware que pertenezca a los jugadores o a los equipos si incluye o muestra algún nombre, semejanza o logotipo de una compañía o marca competidora de Logitech Games o LoL.

3.3 Reemplazo del equipamiento

Si en cualquier momento los oficiales de la Logitech G Challenge sospechan de problemas técnicos o del equipamiento, un jugador o un oficial de la Logitech G Challenge puede solicitar una revisión técnica de la situación. Un técnico del Logitech G Challenge hará un

diagnóstico y solucionará los problemas, según sea necesario. Si lo desean, los técnicos pueden solicitar a los oficiales de la Logitech G Challenge el reemplazo de cualquier equipamiento. Las decisiones relacionadas con el reemplazo del equipamiento quedan solo a discreción de la Logitech G Challenge. Si un jugador desea usar equipamiento de reemplazo personal, el jugador debe proporcionar el equipamiento a los oficiales de la Logitech G Challenge para una aprobación previa. De lo contrario, recibirá equipamiento de reemplazo de los oficiales de la Logitech G Challenge.

3.4 Vestimenta de los jugadores

Los jugadores deben vestir los uniformes oficiales del equipo durante todos los combates de la Logitech G Challenge y todas las entrevistas pos y pre combates de la Logitech G Challenge. Si no existe requisito alguno para el equipo, los jugadores deben vestir pantalones y zapatos cerrados, como también vestimentas con la marca del equipo visible en la parte superior, durante la totalidad de cualquier evento o aparición de la Logitech G Challenge. Todos los jugadores titulares deben llevar vestimentas que hagan juego durante la partida. Esto incluye remeras, suéteres, camperas y pantalones. Para evitar toda duda, los pantalones de ejercicio, los pantalones atléticos y/o los pantalones de pijama se consideran vestimentas inapropiadas. Los suéteres y toda la vestimenta que se use durante dichas ocasiones están sujetas a las restricciones descritas en la sección 10, y están sujetas a la revisión y discreción de los oficiales de la Logitech G Challenge.

Los otros miembros del equipo (si los hubiere) deben llevar, como mínimo, una vestimenta casual de negocios mientras se encuentran en el estudio. Esta vestimenta incluye pantalones, caquis o pantalones de vestir, camisas con cuello y zapatos cerrados. Esto excluye: vaqueros, ropa atlética, zapatillas, etc.

3.5 Programas de computadora y uso

Los jugadores tienen prohibido instalar sus propios programas y solo deben usar los programas que proporciona la Logitech G Challenge. Esto incluye las computadoras del área de calentamiento. Si un jugador desea instalar un programa en las computadoras del área de calentamiento, primero deberá preguntarle a un oficial de la Logitech G Challenge.

- 3.5.1 Chat de voz.** Se proporcionará el chat de voz solo a través del sistema nativo de los auriculares de la Logitech G Challenge. No se permite el uso de software de chat de voz de terceros (por ejemplo, Skype). Los oficiales de la Logitech G Challenge pueden escuchar el audio del equipo a la discreción de la Logitech G Challenge.
- 3.5.2 Redes sociales y comunicación.** Se prohíbe usar las computadoras de la Logitech G Challenge para ver o publicar en cualquier sitio de redes sociales o comunicaciones. Esto incluye, pero no se limita a, Facebook, Twitter, foros o grupos de mensajes y el correo electrónico.
- 3.5.3 Equipamiento no esencial.** Se prohíbe conectar equipamiento no esencial, como teléfonos celulares, unidades flash o reproductores de MP3, a las computadoras de la Logitech G Challenge, por la razón que sea.

3.6 Cuentas del cliente

La Logitech G Challenge proporcionará a los jugadores los accesos al servidor de torneos. Es responsabilidad de los jugadores configurar sus cuentas como ellos prefieran. La cuenta del nombre del invocador debe establecerse para el manejo oficial del torneo del jugador, como así lo aprueba la Logitech G Challenge.

3.7 Controles de audio

Se les solicitará a los jugadores que mantengan los niveles de volumen sobre el ajuste mínimo, que estará claramente marcado en los controles. Los oficiales de la Logitech G Challenge solicitarán a los jugadores que ajusten sus niveles de volumen más alto si los oficiales determinan, a su discreción, que los niveles son muy bajos.

Los auriculares deben colocarse directamente en los oídos del jugador, y deben permanecer allí durante la partida. No se permite que los jugadores obstruyan la colocación de los auriculares de ninguna forma o colocar cualquier objeto, incluyendo sombreros, bufandas u otros artículos de vestimenta, entre los auriculares y los oídos del jugador.

3.8 Alteración del equipamiento

Los jugadores no pueden tocar o manejar el equipamiento de otro compañero de equipo luego de que el combate comience. Los jugadores que soliciten ayuda con su equipamiento deberán hacerlo a un oficial de la Logitech G Challenge.

4. Lugar, disposición del área de competición y horarios

El cronograma de horarios y partidas, estará previamente establecido por la organización, el Mismo será compartido con la Entidad Equipo para el solo uso informativo. La Entidad Equipo no podrá sugerir cambios al respecto y acepta la participación del mismo, según la información brindada por Logitech G Challenge.

Un oficial de Logitech G Challenge podrá cambiar los horarios de encuentros, transmisiones y formatos, si así lo considere para el bien de la competencia, sin obligación de realizar un previo aviso a las Entidades Equipos que estén influenciadas.

4.1 Acceso general al lugar

El acceso de los equipos de la Logitech G Challenge a las áreas restringidas de los lugares para los combates oficiales de la Logitech G Challenge se encuentra limitado solo a los miembros de equipo, a menos que se apruebe, por adelantado, por la Logitech G Challenge . El permiso para asistir a los combates de la Logitech G Challenge está sujeto a la sola discreción de los oficiales de la Logitech G Challenge .

4.2 Área de combate

El "área de combate" comprende el área que rodea a cualquier PC de competición que se usa durante una partida. Durante una partida, la presencia de los miembros de equipo en el área de combate se encuentra limitada a los titulares de los equipos.

- 4.2.1 **Gerentes Generales de los equipos.** Los Gerentes Generales pueden estar en el área de combate durante el proceso de preparación del combate, pero deben abandonar el área antes de la fase de selección/bloqueo y no podrán regresar hasta que termine el combate.
- 4.2.2 **Dispositivos inalámbricos.** Los dispositivos inalámbricos, incluyendo los teléfonos móviles y las tablets, deben permanecer apagados mientras los jugadores estén jugando, incluyendo durante la fase de selección/bloqueo, las pausas, los cambios y entre partidas de combates multipartidas. Los oficiales recogerán dichos dispositivos en el área de combate y los devolverán luego de que termine el combate.
- 4.2.3 **Restricciones de alimentos y bebidas.** No se permiten alimentos en las áreas de combate. Solo se permiten bebidas en el área de combate en contenedores con tapa.

4.3 Otras áreas de los miembros de equipo

Las otras áreas de los miembros de equipo son áreas dentro del lugar, como lo definen los oficiales de la Logitech G Challenge ocasionalmente, diseñadas para que los jugadores se relajen y socialicen en ubicaciones separadas del área de combate. El acceso a estas áreas está limitado a los miembros de equipo, a menos que los oficiales de la Logitech G Challenge otorguen un permiso específico.

5. Proceso de los combates

5.1 Cambios al horario

La Logitech G Challenge puede, a su consideración, reorganizar el horario de los combates de un día dado y/o cambiar la fecha de un combate de la Logitech G Challenge a una fecha distinta o modificar el horario de los combates. En caso de que la Logitech G Challenge modifique el horario de un combate, la Logitech G Challenge notificará a todos los equipos a la mayor brevedad posible.

5.2 Llegada al estudio

Los miembros del Plantel Activo de un equipo que está participando en un evento de la Logitech G Challenge deben llegar al estudio a más tardar a la hora especificada por los oficiales de la Logitech G Challenge .

5.3 Papel de los árbitros

Responsabilidades. Los árbitros son oficiales de la Logitech G Challenge que tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación relacionados con el combate que

ocurra antes, durante e inmediatamente después de este. Su supervisión incluye, pero no está limitada a:

- 5.3.1** Revisar la alineación del equipo antes de un combate.
- 5.3.2** Revisar y supervisar los periféricos de los jugadores y las áreas de combate.
- 5.3.3** Anunciar el comienzo de un combate.
- 5.3.4** Pedir pausas y reanudaciones durante la partida.
- 5.3.5** Emitir penalizaciones en respuesta a violaciones de las reglas durante el combate.
- 5.3.6** Confirmar el final del combate y sus resultados.

5.4 Comportamiento del árbitro. En todo momento, los árbitros deberán comportarse de manera profesional y deberán emitir dictámenes de una forma imparcial. No mostrarán ningún tipo de pasión o prejuicio hacia ningún jugador, equipo, director de equipo, propietario u otro individuo.

5.5 Irrevocabilidad del juicio. Si un árbitro hace un juicio incorrecto, dicho juicio puede ser sujeto a una reversión. Los oficiales de la Logitech G Challenge pueden evaluar a su consideración la decisión durante o luego del combate para determinar si se implementó el procedimiento apropiado para permitir una decisión justa. Si no se siguió el procedimiento apropiado, los oficiales de la Logitech G Challenge se reservan el derecho de invalidar potencialmente la decisión del árbitro. Los oficiales de la Logitech G Challenge tendrán siempre la palabra final en todas las decisiones establecidas por la Logitech G Challenge .

5.6 Prohibición de apuestas. Todas las reglas que prohíben apostar en League of Legends, tal como se encuentran abajo en la Sección 10, deberán ser válidas para los árbitros sin limitación alguna.

5.7 Versión competitiva y Servidor de Torneos

La temporada 2017 se jugará con la versión disponible actualmente en el servidor online una vez se lleve a cabo un periodo de prueba suficiente. Los cambios a la versión competitiva estarán bajo la consideración de la Logitech G Challenge.

La competencia (presencial) se jugará en los servidores de Latinoamérica Sur (LAS)

Como una guía, la versión competitiva será actualizada a la semana calendario completa luego de su lanzamiento en el servidor en vivo. No se implementará una versión si comenzó una semana de partidas o una ronda eliminatoria.

- 5.7.1** Ejemplo: La versión X.X fue lanzada el 1 de febrero de 2017 a las 11:59 p. m. Esta será elegible para usarse como una versión competitiva de la Logitech G Challenge para todos los combates en o después de las 11:59 p. m. del 8 de febrero de 2017, a menos de que haya comenzado una semana de partidas o una ronda eliminatoria.

Los campeones que no hayan estado disponibles en el servicio en vivo por más de 2 semanas serán restringidos automáticamente. Los campeones que hayan sido sometidos a revisiones estarán sujetos a la consideración de la Logitech G Challenge.

- 5.7.2** Ejemplo: El campeón A fue lanzado el 1 de febrero de 2017, así que el campeón A es elegible para usarse en todos los combates de la Logitech G Challenge el 15 de febrero de 2017

5.8 Configuración previa al combate

5.8.1 Tiempo de preparación.

Los jugadores tendrán designados bloques de tiempo antes de su combate para asegurarse de que están completamente preparados. Los oficiales de la Logitech G Challenge les informarán a los jugadores y a los equipos su tiempo de preparación programado y su duración como parte de su agenda de combate. Los oficiales de la Logitech G Challenge pueden cambiar el horario en cualquier momento. Se considera que el tiempo de preparación ha iniciado una vez que los jugadores entran en el área de combate, en ese momento no tienen permitido dejar la zona sin la autorización de un oficial de la Logitech G Challenge en el sitio o de un árbitro y acompañamiento de otro oficial de la Logitech G Challenge . La preparación se conforma de los siguientes aspectos:

- 5.8.2** Asegurar la calidad de todos los equipos proporcionados por la Logitech G Challenge .
- 5.8.3** Conectar y calibrar los periféricos.
- 5.8.4** Asegurarse el correcto funcionamiento del sistema de chat de voz.
- 5.8.5** Establecer páginas de runas y maestrías.
- 5.8.6** Ajustar la configuración del juego.
- 5.8.7** Calentamiento dentro del juego limitado.

5.9 Orden de asiento. Los jugadores deben sentarse en el orden en que se unirán a la sala: Carril Superior, Jungla, Carril Central, Tirador, Soporte. Este orden debe considerar desde el punto panorámico de un espectador parado frente a los jugadores, y leerse de izquierda a derecha.

- 5.9.1 Fallo técnico del equipo.** Si un jugador experimenta algún problema con el equipo durante cualquier fase del proceso de preparación, el jugador debe llamar la atención y notificarle de inmediato a un oficial de la Logitech G Challenge .
- 5.9.2 Soporte técnico.** Los oficiales de la Logitech G Challenge estarán disponibles para ayudar con el proceso de preparación y resolución de problemas de cualquier asunto que surja durante el periodo de preparación previo al combate.
- 5.9.3 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 comenzará a la hora indicada. Pueden permitirse retrasos debido a problemas de configuración, esto a la sola consideración de los oficiales de la Logitech G Challenge . La Logitech G Challenge valorará las penalizaciones por tardanza a su discreción.

5.9.4 Confirmación de pruebas previas al combate. No menos de diez minutos antes de la hora establecida para el comienzo del combate, un oficial de la Logitech G Challenge confirmará con cada jugador que su preparación está completa. Una vez hayan confirmado la finalización de la preparación, los jugadores no podrán alterar sus páginas de runas o entrar a una partida de calentamiento.

5.10 Creación de la sala de la partida. Los oficiales de la Logitech G Challenge decidirán cómo se creará la sala de la partida oficial. Los oficiales de la Logitech G Challenge le pedirán a los jugadores que se unan a una sala de partida tan pronto se hayan completado las pruebas, en el siguiente orden de posiciones: Carril Superior, Jungla, Carril Central, Tirador, Soporte.

5.11 Configuración de juego

5.12 Inicio del proceso de elección/bloqueo. Una vez que los diez jugadores se hayan reportado en la sala de la partida oficial, un oficial de la Logitech G Challenge solicitará confirmación de que ambos equipos están listos para la fase de elección/bloqueo (tal como se define y describe a continuación). Una vez que ambos equipos hayan confirmado su preparación, un oficial de la Logitech G Challenge le pedirá al dueño de la sala que comience la partida. El entrenador principal podrá comunicarse con el equipo durante el proceso de elección/bloqueo. El entrenador principal saldrá de la plataforma hacia una ubicación designada una vez que el conteo del temporizador haya llegado a 20 segundos durante la fase de intercambio.

5.13 Grabación del proceso de elección/bloqueo. La elección/bloqueo se realizará a través de la característica de Torneo de Reclutamiento del cliente. Si la elección/bloqueo se completa sustancialmente antes de la configuración de juego, bajo la instrucción y consideración de los oficiales de la Logitech G Challenge, los oficiales grabarán las elecciones/bloqueos manuales y abortarán manualmente el inicio del juego.

5.14 Ajustes generales / de partida

5.15 Mapa: Grieta del Invocador

5.16 Tamaño del equipo: 5

5.17 Permitir espectadores: Solo de sala

5.18 Tipo de partida: Torneo de reclutamiento

5.19 Fase de Selección/Bloqueo y elección de lado

5.19.1 Torneo de reclutamiento. Los oficiales de la Logitech G Challenge pueden elegir usar la característica modo Torneo de Reclutamiento o un Reclutamiento manual (es decir, el reclutamiento se lleva a cabo en el chat sin usar una característica dentro del juego). Los titulares de cada equipo no pueden ser sustituidos luego de iniciar el reclutamiento. Los jugadores pueden jugar con cualquier campeón que haya reclutado su equipo, pero deben confirmar su elección con el oficial de la Logitech G Challenge.

- 5.19.2 Restricciones de elementos de juego.** Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante un combate, si hay errores conocidos con cualquier objeto, campeón, aspecto, maestría o hechizos de invocador o cualquier otra razón determinada a discreción de la Logitech G Challenge .
- 5.19.3 Ban/Pick.** El equipo con mejor seed, siendo 1 mejor que 10, será quien decida en la primera partida si comenzará con Ban/pick o no, en caso de ser un Bo2, en la siguiente partida elegirá el otro equipo y en caso de un Bo3, la tercera partida la elegirá el equipo que haya ganado más rápida su partida.
- 5.19.4 Error de selección.** En caso de elegir o bloquear de manera errónea a un campeón, el equipo que cometió el error deberá notificarlo a un oficial de la Logitech G Challenge antes de que el otro equipo se encuentre en su próxima selección. De hacerlo, el proceso se reiniciará y empezará desde el punto en el que ocurrió el error, para que así ese equipo pueda enmendar su fallo. Si la siguiente elección está asegurada antes de que el equipo que cometió el error lo notifique a un oficial de la Logitech G Challenge , la selección errónea deberá ser considerada irrevocable.
- 5.19.5 Intercambio de campeones.** Los equipos deben completar todos los intercambios de campeones antes de la marca de 20 segundos durante la fase de intercambio o serán sujetos de penalizaciones en futuras partidas.
- 5.19.6 Inicio de la partida luego de la elección/bloqueo.** La partida empezará de inmediato tras completar el proceso de elección/bloqueo, a menos que un oficial de la Logitech G Challenge estipule lo contrario. En este punto, los oficiales de la Logitech G Challenge eliminarán cualquier material impreso del área de combate, incluyendo cualquier nota escrita por los miembros de los equipos. Los jugadores no tienen permitido salir de una partida durante el tiempo entre la terminación de las elecciones/bloqueos y el lanzamiento de la partida, también conocido como "Tiempo libre".
- 5.19.7 Inicio de partida controlado.** En caso de un error en el inicio de la partida o una decisión por parte de la Logitech G Challenge de separar el proceso de elección/bloqueo del inicio de la

partida, un oficial de la Logitech G Challenge podrá iniciar la partida de una manera controlada usando Selección Oculta. Todos los jugadores seleccionarán campeones según el proceso de elección/bloqueo válido previo.

5.19.9 Carga lenta del cliente. En caso de un bugsplat, desconexión o cualquier otro fallo que ocurra que interrumpa el proceso de carga y prevenga que un jugador se una a partida luego de su inicio, la partida deberá pausarse de inmediato hasta que todos los diez jugadores estén conectados a ella.

5.19.10 Carga lenta del cliente. En caso de un bugsplat, desconexión o cualquier otro fallo que ocurra que interrumpa el proceso de carga y prevenga que un jugador se una a partida luego de su inicio, la partida deberá pausarse de inmediato hasta que todos los diez jugadores estén conectados a ella.

6. Reglas de juego

6.1 Definición de términos

6.1.1 Desconexión no intencionada. Un jugador que pierde conexión con el juego debido a problemas o asuntos con el cliente de juego, plataforma, red o PC.

6.1.2 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.

6.1.3 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 inestabilidad de la Internet del lugar.

6.2 Partida registrada

Una partida registrada ("**PR**") es aquella partida en la que los diez jugadores se conectaron y se llegó a un punto de interacción significativo entre los equipos rivales. Una vez que una partida llegue al estado de PR, termina el periodo en el que los reinicios incidentales pueden estar permitidos y una partida será considerada como "oficial" desde ese punto en adelante. Luego de establecer una PR, se permitirán los reinicios de la partida solo bajo condiciones limitadas. Ejemplos de condiciones que establecen una PR:

6.2.1 Se acierta un ataque o habilidad contra súbditos, bichos de la jungla, estructuras o campeones enemigos.

6.2.2 Se establece una línea de visión entre los jugadores de los equipos contrarios.

6.2.3 Que el equipo pise, establezca visión o tenga como objetivo de un tiro de habilidad en la jungla del oponente. Esto incluye tanto abandonar el río como entrar en la maleza que conecta con la jungla enemiga.

6.2.4 El tiempo de juego llega a los dos minutos (00:02:00).

6.3 Detener una partida

Si un jugador se desconecta de manera intencional sin notificarle a un oficial de la Logitech G Challenge, el oficial de la Logitech G Challenge no estará forzado a detener la partida. Durante una pausa o detención, los jugadores no podrán abandonar el área de combate a menos que tengan autorización por parte de un oficial de la Logitech G Challenge.

6.3.1 Pausa dirigida. Los oficiales de la Logitech G Challenge pueden ordenar la pausa de un combate o ejecutar un comando de pausa en cualquier estación de un jugador a su sola discreción y en cualquier momento.

6.3.2 Pausa del jugador. Los jugadores solo podrán pausar un combate inmediatamente después de uno de los eventos descritos a continuación, pero debe notificar a un oficial de la Logitech G Challenge inmediatamente después de pausar e identificar el motivo. Los motivos aceptados incluyen:

6.3.3 Una desconexión no intencional

6.3.4 Fallos de hardware o software (por ejemplo, que se apague el monitor, que no funcionen los periféricos o que el juego sufra un error).

6.3.5 Interferencias físicas con un jugador (por ejemplo, ataques de fanáticos o que se rompa una silla)

La enfermedad, lesión o inestabilidad de un jugador no son motivos aceptables para una pausa. En tal situación, el equipo debe alertar a un oficial de la Logitech G Challenge, quien en su sola consideración puede otorgar una pausa para evaluar al jugador identificado y así determinar si está listo, dispuesto y es capaz de continuar jugando dentro de un periodo de tiempo razonable, que determinará el oficial de la Logitech G Challenge, pero sin exceder unos pocos minutos. Si el oficial de la Logitech G Challenge determina que el jugador identificado no puede continuar jugando dentro de ese periodo de tiempo razonable, entonces el equipo de dicho jugador deberá abandonar la partida a menos que un oficial de la Logitech G Challenge, a su discreción, determine que la partida está sujeta a una victoria de partida concedida.

6.4 Reanudación de la partida. Los jugadores no tienen permitido reanudar la partida luego de una pausa. Luego de que se otorgue el permiso de un oficial de la Logitech G Challenge y todos los jugadores estén informados y listos en sus estaciones, lo que está supeditado a la confirmación del capitán del equipo a través del chat del juego de que ambos equipos están listos para continuar la partida, los espectadores dentro del cliente reanudarán la partida.

6.4.1 Pausa no autorizada. Si un jugador pausa o reanuda una partida sin permiso de un oficial de la Logitech G Challenge, será considerada una jugada desleal y se aplicarán sanciones a la discreción de los oficiales de la Logitech G Challenge.

6.4.2 Comunicación entre jugadores durante una partida detenida.

Por justicia con todos los equipos competidores, los jugadores no tienen permitido comunicarse, de ninguna manera, entre ellos durante una partida pausada. Para evitar duda, los jugadores pueden comunicarse con el árbitro, pero solo cuando se les solicite para identificar y remediar la causa de la

interrupción. Si una pausa se extiende por un tiempo suficiente, los árbitros pueden, a su sola discreción, permitirles hablar a los equipos antes de reanudar la partida para discutir las condiciones de juego.

6.5 Reinicio de la partida

La decisión de cuáles condiciones deben justificar el reinicio de una partida están sujetas a la sola discreción de los oficiales de la Logitech G Challenge. A continuación aparecen algunos ejemplos que sirven solo como ilustración:

6.6 Reinicios antes de una PR. Los siguientes son ejemplos de situaciones en las cuales puede reiniciarse una partida si no se ha establecido una PR.

6.6.1 Si un jugador se da cuenta de que sus runas, maestrías o configuración de la GUI no se aplicaron correctamente entre la sala de la partida y el combate, el jugador podrá pausar el juego y ajustar estos parámetros. Si estos parámetros no pueden ajustarse correctamente, el juego podrá ser reiniciado.

6.6.2 Si un oficial de la Logitech G Challenge determina que las dificultades técnicas no permitirán que el juego continúe de una forma normal (incluyendo la habilidad de un equipo para estar en la posición adecuada para ciertos eventos de la partida, como la aparición de súbditos).

6.7 Reinicios luego de PR. Los siguientes son ejemplos de situaciones en las cuales puede reiniciarse una partida luego de haberse establecido una PR.

6.7.1 Si un juego experimenta un error crítico en cualquier momento durante el combate que altere de forma significativa las estadísticas de la partida o las mecánicas de juego.

6.7.2 Si un oficial de la Logitech G Challenge determina que hay condiciones ambientales que son injustas (es decir, ruido excesivo, clima hostil, riesgos de seguridad inaceptables).

6.8 Protocolo de reinicio. Si un juego experimenta un error crítico en cualquier momento durante el combate que altere de forma significativa las estadísticas de la partida o las mecánicas de juego, o si las condiciones ambientales externas se vuelven insostenibles, entonces podrá reiniciarse el combate.

Ciertas circunstancias deben cumplirse antes de que pueda reiniciarse una partida. Los oficiales de la Logitech G Challenge deben determinar que el error es crítico y verificable. Para considerar crítico un error, este debe dañar significativamente la habilidad de un jugador para competir en una situación de juego. La determinación de si el error daña o no la habilidad para competir de un jugador queda a la sola consideración de los oficiales de la Logitech G Challenge. Para que un error se considere verificable, este debe estar concluyentemente presente y no ser atribuible posiblemente a un error del jugador. El espectador debe entonces poder repetir la situación en cuestión y verificar el error.

Si un jugador cree que ha experimentado un error crítico, entonces deberá pausar la partida y alertar al árbitro oportunamente. Si se considera que un jugador está intentando retrasar el informe de un error para esperar a un posible reinicio en un momento más favorable, no se concederá el reinicio.

Si los oficiales de la Logitech G Challenge determinan que el error es crítico y verificable y que el jugador siguió el protocolo de pausa, entonces el equipo en desventaja tendrá la opción de reiniciar. Si el equipo acepta, se reiniciará la partida inmediatamente en virtud de las reglas establecidas. Una excepción a la es si el reinicio ocurrió debido a un error de campeón, entonces los ajustes no permanecerán (incluyendo elecciones y bloqueos) sin importar el estado de PR y el campeón no podrá ser elegido en el resto de combates del día, a menos que el error esté relacionado concluyentemente con un elemento de juego específico que puede ser eliminado completamente (por ejemplo, un aspecto que puede desactivarse).

6.8.1 Entorno controlado. Ciertas condiciones pueden ser preservadas en caso de un reinicio de una partida que no ha alcanzado el estado de PR, incluyendo pero no limitando, elecciones/bloqueos o hechizos de Invocador. Sin embargo, si un combate ha alcanzado el estado de PR, entonces los oficiales de la Logitech G Challenge no conservarán los ajustes.

6.8.2 Confirmación de los ajustes por parte del jugador. Cada capitán de equipo deberá verificar que cada jugador en su equipo ha finalizado los ajustes de juego previstos (incluyendo ajustes de runas, maestrías, controles y GUI) antes de establecer una PR. Cualquier error en la verificación no será motivo para un reinicio de partida luego de establecer la PR.

6.9 Victoria de partida concedida

En caso de una dificultad técnica que lleve a que los oficiales de la Logitech G Challenge declaren un reinicio, la Logitech G Challenge puede en su lugar concederle una victoria a un equipo. Si una partida ha estado en juego por más de 20 minutos en el reloj de juego (00:20:00), los oficiales de la Logitech G Challenge, a su sola discreción, pueden determinar que un equipo no puede evitar la derrota con un cierto grado de certeza razonable. Los siguientes criterios pueden usarse en la determinación de certeza razonable.

6.9.1 Diferencial de oro. La diferencia en oro entre los equipos es mayor al 33%.

6.9.2 Diferencial de torretas restantes. La diferencia en el número de torretas restantes entre los equipos es mayor a siete (7).

6.9.3 Diferencial de inhibidores restantes. La diferencia en el número de inhibidores en pie entre los equipos es mayor de dos (2).

6.10 Proceso posterior a la partida

6.10.1 Resultados. Los oficiales de la Logitech G Challenge confirmarán y registrarán los resultados de la partida.

6.10.2 Notas técnicas. Los jugadores identificarán cualquier problema técnico con los oficiales de la Logitech G Challenge.

6.10.3 Hora de descanso. Los oficiales de la Logitech G Challenge les informarán a los jugadores la cantidad de tiempo restante antes del comienzo de la fase de elección/bloqueo de la siguiente partida. La fase de elección/bloqueo comenzará según lo planeado, sin importar si un equipo está presente en su totalidad en el área de combate en ese momento. Los oficiales de la Logitech G Challenge pueden, a su discreción, ingresar a la cuenta de un jugador y unirse a la sala de la partida. Si solo un jugador de un equipo está presente en el área de combate cuando empieza la fase de elección/bloqueo, ese jugador podrá determinar todas las elecciones/bloqueos de su equipo; sin embargo, si no está presente ningún jugador de un equipo en el área de combate cuando comience la fase de elección/bloqueo, se considerará que ese equipo abandonó la partida.

6.10.4 Resultados del abandono. Los combates ganados por abandono serán reportadas con la puntuación mínima necesaria para que un equipo gane (es decir, 1-0 para las partidas al mejor de 1, 2-0 para las partidas al mejor de 3, 3-0 para las partidas al mejor de cinco). No se registrarán otras estadísticas para los combates abandonados.

6.11 Proceso posterior al combate

6.12 Resultados. Los oficiales de la Logitech G Challenge confirmarán y registrarán los resultados del combate.

6.13 Siguiendo combate. Los jugadores serán informados de su clasificación actual en la competencia, incluyendo su siguiente combate programado.

6.14 Obligaciones posteriores al combate. Los jugadores serán informados de cualquier obligación posterior al combate, incluyendo pero sin limitarse a, apariciones en los medios, entrevistas o discusiones detalladas de cualquier asunto del encuentro.

7. Conducta del jugador

7.1 Conducta en la competición

- 7.1.1 Juego desleal.** Las siguientes acciones serán consideradas jugadas desleales y estarán sujetas a sanciones a la discreción de los oficiales de la Logitech G Challenge .
- 7.1.2 Confabulación.** La confabulación se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores o aliados para dejar en desventaja a los contrincantes. La confabulación incluye, pero no está limitada a, actos como los siguientes:
- 7.1.2.1.1** Juego suave, que 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.
- 7.1.2.1.2** Acordar de antemano en dividir el dinero del premio o cualquier otra forma de compensación.
- 7.1.2.1.3** Enviar o recibir señales, electrónicas o de otra forma, de un aliado hacia/desde un jugador.
- 7.1.2.1.4** Perder deliberadamente una partida a cambio de una compensación, o por cualquier otro motivo, o intentar inducir a otro jugador a hacer esto.

Integridad competitiva. Se espera que los equipos jueguen dando lo mejor de sí en todo momento dentro de cualquier partida de la Logitech G Challenge y que eviten cualquier comportamiento inconsistente con los principios del buen espíritu deportivo, la honestidad y el juego limpio. A efectos de clarificación, la composición de equipo y la fase de elección/bloqueo no serán consideradas al momento de determinar si esta regla fue violada.

Hackeo. El hackeo se define como cualquier modificación al cliente de juego de League of Legends por parte de cualquier jugador, equipo o persona actuando en nombre de un jugador o equipo.

Aprovechamiento. El aprovechamiento se define como usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja. Esto incluye, entre otras cosas, acciones tales como: errores en la compra de objetos, errores en la interacción con los súbditos neutrales, errores en el desempeño de las habilidades de los campeones o cualquier otra función del juego que, siempre que los oficiales de la Logitech G Challenge consideren, no funciona como debía.

Monitores de los espectadores. Mirar los monitores de los espectadores o intentar hacerlo.

Suplantación. Jugar en la cuenta de otro jugador o solicitar, inducir, alentar o solicitarle a alguien más que juegue en la cuenta de otro jugador.

Dispositivo de trampa. El uso de cualquier tipo de dispositivo para hacer trampa o cualquier programa con el mismo propósito.

Desconexión intencional. Una desconexión intencional sin una razón adecuada e indicada explícitamente.

Consideración de la Logitech G Challenge. Cualquier otro acto, omisión o comportamiento que, a consideración de los oficiales de la Logitech G Challenge , viole estas Reglas o los estándares de integridad establecidos por la Logitech G Challenge para una experiencia de juego competitiva.

7.2 Obscenidad y discurso discriminatorio. Un miembro de equipo no podrá usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso, difamatorio o de alguna forma ofensivo o inaceptable, ni podrá promover o incitar una conducta discriminatoria o de odio en o cerca del área de combate en ningún momento. Un miembro de equipo no podrá usar ningún lugar, servicio o equipo proporcionado o puesto a disposición por la Logitech G Challenge o sus contratistas para publicar, transmitir, diseminar o poner a disposición cualquier comunicación prohibida. Un miembro de equipo no podrá usar este tipo de lenguaje en las redes sociales o durante ningún evento público, tal como la transmisión en vivo por Internet.

7.2.1 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.

7.2.2 Comportamiento abusivo. No se tolerará el maltrato a los oficiales de la Logitech G Challenge , a los miembros del equipo contrario o a los miembros de la audiencia. La ocurrencia repetida de violaciones a la etiqueta incluyendo, pero sin limitarse a, tocar el computador de otro jugador, su cuerpo o propiedad conllevará sanciones. Los miembros de equipo y sus invitados (en caso de haberlos) deben tratar con respeto a todos los individuos que asisten a los combates.

7.2.3 Interferencia al estudio. Ningún miembro de equipo puede tocar o intervenir de cualquier forma las luces, cámaras o cualquier otro equipo del estudio. Los miembros de equipo no podrán pararse sobre las sillas, mesas u otros equipos del estudio. Los miembros de equipo deben seguir todas las instrucciones del personal del estudio de la Logitech G Challenge .

7.2.4 Comunicaciones no autorizadas. Todos los teléfonos celulares, tabletas y cualquier otro dispositivo electrónico que permita que la voz o "suene" deben estar apagados por completo durante el juego. Los jugadores no pueden enviar mensajes de texto o correos electrónicos mientras estén en el área de combate. Durante el combate, todas las comunicaciones de un titular deben estar limitadas a los cinco jugadores del equipo del titular.

7.2.5 Vestimenta. Los miembros de equipo pueden usar ropas con varios logotipos, parches o lenguaje publicitario. La Logitech G Challenge se reserva el derecho en todo momento de imponer un bloqueo a las ropas cuestionables u ofensivas:

- 7.2.6 Que contengan cualquier declaración falsa, no confirmada o injustificada para cualquier producto o servicio, u homenajes que la Logitech G Challenge considere inmorales.
- 7.2.7 Que promocionen cualquier droga que no sea de venta libre, producto de tabaco, arma de fuego, arma corta o munición.
- 7.2.8 Que contengan cualquier material que constituya o esté relacionado con cualquier actividad ilegal en cualquier región de la Logitech G Challenge , incluyendo pero sin limitarse a, una lotería o una empresa, servicio o producto que incite, ayude o promueva las apuestas.
- 7.2.9 Que contengan cualquier material que sea difamatorio, obsceno, profano, vulgar, repulsivo u ofensivo, o que describa o presente funciones internas del cuerpo o síntomas resultado de enfermedades internas, o que haga referencia a asuntos que son considerados como inaceptables desde el punto de vista social.
- 7.2.10 Que promocionen cualquier sitio web pornográfico o productos de este tipo.
- 7.2.11 Que contengan una marca comercial, material con copyright o cualquier otro elemento de propiedad intelectual que se esté usando sin consentimiento del propietario, o que pueda resultar para la Logitech G Challenge o sus afiliados en una reclamación por infracción, uso indebido o cualquier otra forma de competencia desleal.
- 7.2.12 Cualquier cosa que represente una difamación o injuria sobre cualquier equipo o jugador rival, o cualquier otra persona, entidad o producto.
- 7.2.13 La Logitech G Challenge se reserva el derecho de negar el ingreso o la participación continuada en el combate a cualquier miembro de equipo que no cumpla con las reglas de vestimenta mencionadas anteriormente.
- 7.2.14 **Identidad.** Un jugador no podrá cubrir su rostro o intentar ocultar su identidad a los oficiales de la Logitech G Challenge . Los oficiales de la Logitech G Challenge deben poder distinguir en todo momento la identidad de cada jugador y pueden solicitarles a los jugadores quitarse cualquier material que impida su identificación o que sea una distracción para los otros jugadores o los oficiales de la Logitech G Challenge . Por esta razón, cualquier sombrero con ala debe usarse hacia atrás para que dicha ala no interfiera con la línea de visión de cualquier cámara.

7.3 Comportamiento no profesional

- 7.3.1 **Responsabilidad bajo código.** A menos que se exprese lo contrario, las ofensas o infracciones a estas Reglas serán objeto de castigo, sean o no cometidas de forma intencional. Los intentos de cometer dichas ofensas o infracciones serán también objeto de castigo.
- 7.3.2 **Acoso.** El acoso está prohibido. El acoso se define como los actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tienen lugar durante un periodo de tiempo considerable y que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.
- 7.3.3 **Acoso sexual.** El acoso sexual está prohibido. El acoso sexual se define

como las aproximaciones sexuales desagradables. La evaluación se basa según una persona razonable consideraría la conducta como indeseable u ofensiva. Hay una política de cero tolerancia para cualquier amenaza/extorsión sexual o la promesa de ventajas a cambio de favores sexuales.

- 7.3.4 Discriminación y denigración.** Los miembros de los equipos no podrán ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado, orientación sexual o cualquier otra razón.
- 7.3.5** Declaraciones sobre la Logitech G Challenge, Logitech Games y League of Legends. Los miembros de los equipos no pueden dar, hacer, publicar, autorizar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de la Logitech G Challenge, Logitech Games o sus afiliados, o League of Legends, tal como lo determine la Logitech G Challenge a su sola y única discreción.
- 7.4 Castigo del tribunal.** Si un miembro de equipo es encontrado culpable y castigado por el Tribunal Logitech, los oficiales de la Logitech G Challenge pueden asignar una penalización adicional en la competencia bajo su criterio.
- 7.4.1 Publicación de declaraciones sin aprobación.** Los miembros de los equipos no pueden hacer anuncios si un oficial de la Logitech G Challenge les ha solicitado no hacerlo.
- 7.4.2 Investigación de la conducta del jugador.** Si la Logitech G Challenge o Logitech determina que un equipo o un miembro de equipo ha violado el Código de Invocador, los Términos de uso de League of Legends u otras reglas del juego, los oficiales de la Logitech G Challenge pueden asignar sanciones a su criterio. Si un oficial de la Logitech G Challenge contacta un miembro de equipo para discutir la investigación, el miembro de equipo está obligado a decir la verdad. Si un miembro de equipo le miente a un oficial de la Logitech G Challenge, creando así una obstrucción a la investigación, entonces el equipo, el miembro del equipo o ambos estarán sujetos a un castigo.
- 7.4.3 Actividad criminal.** Un miembro de equipo no puede estar involucrado en ninguna actividad que esté prohibida por una ley, estatuto o tratado común y que lleve o pueda considerarse probable que lleve a la condena en una corte de jurisdicción competente.
- 7.4.4 Atentado contra la moral.** Un miembro de equipo no puede verse involucrado en ninguna actividad que la Logitech G Challenge considere inmoral, vergonzosa o contraria a los estándares convencionales de un comportamiento ético propio.

- 7.4.5 Confidencialidad.** Un miembro de equipo no puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por la Logitech G Challenge o cualquier afiliado de Logitech Games por ningún método de comunicación, incluyendo todos los canales de redes sociales.
- 7.4.6 Soborno.** Ningún miembro de equipo puede ofrecerle ningún regalo a un jugador, entrenador, director, oficial de la Logitech G Challenge , empleado de Logitech Games o a otra persona conectada con o empleada por otro equipo de la Logitech G Challenge por servicios prometidos, prestados o a ser prestados al vencer o intentar vencer a un equipo en competencia.
- 7.4.7 Plagio o falsificación.** Ningún miembro de equipo o afiliado a un equipo puede solicitar, tentar o hacer una oferta de empleo a ningún otro miembro de equipo que se encuentre contratado por cualquier equipo de la Logitech G Challenge , ni alentar a tal miembro de equipo a que incumpla o termine un contrato con dicho equipo de la Logitech G Challenge . Las violaciones a esta regla estarán sujetas a sanciones a la discreción de los oficiales de la Logitech G Challenge .
- 7.4.8 Regalos.** Ningún miembro de equipo puede aceptar ningún regalo, recompensa o compensación por servicios prometidos, prestados o a ser prestados en relación con el desarrollo competitivo del juego, incluyendo servicios relacionados con la derrota o intento de derrota a equipos en competencia o servicios designados para estropear o arreglar un combate o partida. La única excepción a esta regla deberá presentarse en caso de una compensación basada en el rendimiento pagada a un miembro de equipo por parte del patrocinador oficial o el dueño del equipo.
- 7.4.9 No cumplimiento.** Ningún miembro de equipo puede rehusar o fallar en la aplicación de las instrucciones o decisiones de los oficiales de la Logitech G Challenge .
- 7.4.10 Arreglo de combates.** Ningún miembro de equipo puede ofrecer, acordar, conspirar o intentar influenciar el resultado de un combate o partida por ningún medio que esté prohibido por la ley y estas reglas.

7.5 Documentos y solicitudes varias. En varios momentos, los oficiales de la Logitech G Challenge pueden solicitar a través de la Logitech G Challenge documentos u otros objetos razonables. Si los documentos no están completos bajo los estándares establecidos por la Logitech G Challenge , el equipo puede estar sujeto a sanciones. Se pueden imponer sanciones si los objetos solicitados no se reciben o no están completos en el momento requerido.

7.5.1 Asociación con apuestas

Ningún miembro de equipo u oficial de la Logitech G Challenge puede tomar parte, directa o indirectamente, en apuestas o juegos sobre ningún resultado de cualquier partida, combate o torneo de la Logitech G Challenge .

7.6 Sometido a penalización

Cualquier persona que se encuentre relacionada o en un intento de relación con cualquier acto que la Logitech G Challenge crea, a su sola y absoluta discreción, constituye juego desleal, será objeto de sanciones. La naturaleza y extensión de las sanciones impuestas debido a tales actos estarán bajo la sola y absoluta discreción de la Logitech G Challenge .

7.7 Sanciones

Luego de descubrir que cualquier miembro de equipo ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, la Logitech G Challenge puede, sin limitación de su autoridad en virtud de la Sección 10.4, emitir las siguientes sanciones:

- Aviso(s) verbal(es)
- Pérdida de la selección de lado para partidas actuales o futuras
- Pérdida del bloque para partidas actuales o futuras
- Multa(s) o renuncia(s) a premios
- Abandono de partidas
- Abandono de combates
- Suspensiones
- Descalificaciones

Las infracciones repetidas serán sujeto de sanciones escaladas, hasta, e incluyendo, descalificación de futuras participaciones en la Logitech G Challenge. Debe notarse que las sanciones puede que no siempre sean impuestas en una manera sucesiva. La Logitech G Challenge , a su criterio, por ejemplo, puede descalificar a un jugador por una primera ofensa si la acción de dicho jugador se considera suficientemente ofensiva como para merecer la descalificación de la Logitech G Challenge .

7.8 Derecho de publicar

Logitech tendrá el derecho de publicar una declaración en la que exponga que un miembro de equipo fue sancionado. Cualquier miembro de equipo o equipo que pueda ser referenciado en tal declaración renuncia a cualquier derecho de acción legal en contra de la Logitech G Challenge , la Logitech G Challenge , Logitech Games, Inc. o cualquiera de sus sociedades matriz, subsidiarios, afiliados, empleados, agentes o contratistas

8. Espíritu de las reglas

8.1 Finalidad de las decisiones

Todas las decisiones relacionadas con la interpretación de estas reglas, elegibilidad de jugadores, programación y puesta en escena de la Logitech G Challenge y sanciones por mala conducta son responsabilidad solo de Logitech, cuyas decisiones son finales. Las decisiones de la Logitech G Challenge con relación a estas Reglas no pueden ser apeladas y no darán pie a ninguna reclamación por daños monetarios o cualquier otro remedio legal o equitativo.

8.2 Cambios en las reglas

Estas reglas pueden ser corregidas, modificadas o complementadas por Logitech, de tanto en tanto, para poder asegurar el juego limpio y la integridad de la Logitech G Challenge .

* * *

Logitech G Challenge
Última Revisión: 08/05/2017