

Reglamentos para el evento de 10 MIL MEGAS TOTALPLAY GAMING FEST, que se llevará a cabo el día 15 de noviembre del 2025, dentro de AZTECA ESTUDIOS FORO A.

Reglamento torneo presencial PC.

El presente reglamento establece las normas, condiciones y procedimientos aplicables a los participantes del Torneo 10 MIL MEGAS TOTALPLAY Fornite, LOL y Warzone (en adelante "El Torneo").

1. Organización del Torneo:

- Venue®: Operador y organizador del Torneo.
- Venue®: Transmisión y difusión del evento.
- Totalplay: Proveedor oficial del evento.
- Fortnite®, League of Legends®, Warzone®: Juego oficial del torneo.

2. Formato del Torneo:

- Juego: Fortnite, League of Legends, Warzone
- Modalidad: Battle Royal y MOBA respectivamente
- Plataforma: Plataforma Totalplay
- Participantes: Hasta 36 al mismo tiempo
- Final: Por puntajes (Kills y podio).

1. Alcance

- 1.1** Lo aquí establecido consiste en las reglas oficiales ("**Reglas**") las cuales aplican a todos los jugadores y participantes del Torneo.
- 1.2** La inscripción y participación en el Torneo implica la aceptación plena de las Reglas establecidas en el presente, mismas que están sujetas a cambios en cualquier momento.
- 1.3** Es obligación de todos los jugadores y participantes haber leído el reglamento antes del inicio de la competencia. El desconocimiento de este no exime al competidor que cometa alguna infracción.
- 1.4** La Organización se reserva el derecho de dar de baja del Torneo a cualquier jugador o participante que incumpla con cualquiera de las Reglas establecidas en el presente reglamento, en cualquier momento.

2. Elegibilidad:

- 2.1** Edad del jugador. El jugador será considerado elegible para participar si ya ha cumplido los 18 años de edad, en caso de ser menor de edad deberá contar en todo momento con la autorización y supervisión de sus padres o tutores legales, quienes se harán responsables del mismo.
- 2.2** Residencia. Para poder participar en el Torneo, se deberá estar presente en las instalaciones de AZTECA ESTUDIOS FORO Para el formato presencial.
- 2.3** Cuenta. Para participar, cada jugador deberá contar con su registro creado dentro de <https://www.10milmegasgamingfest.com.mx/>
- 2.4** Prueba de identidad. Se podrá requerir en cualquier momento, evidencia documental que valide la identidad de los jugadores, tales como: su perfil dentro de plataforma o su equipo en el mismo. Los datos personales aquí mencionados serán tratados de conformidad con el Aviso de Privacidad del Torneo.

3. Requisitos de participación:

- 3.1** Los participantes deberán leer y aceptar los Términos y Condiciones, así como el Aviso de Privacidad del Torneo, para poder realizar su registro.
- 3.2** Inscripción al Torneo: Abierta al público. La inscripción no garantiza un lugar en el Torneo, debido al límite de 30 participantes.
- 3.3** La inscripción se realiza a través de un registro en el stand del torneo dentro del evento 10 Mil Megas de Totalplay.

- 3.4 Lista de Espera: Se creará una lista de espera para aquellos que no logren obtener un lugar al inicio del Torneo. Los participantes en lista de espera podrán ingresar al torneo si se libera algún espacio y la asignación se hará conforme a disponibilidad en el momento.
- 3.5 Propiedad de cuentas: Los jugadores deben usar sus las cuentas que les proporcionará el staff con sus estaciones de juego en el evento.
- 3.6 Participación múltiple: Un jugador solo puede participar en un solo grupo. No está permitido que un participante individual compita en diferentes grupos y/o juegos del mismo torneo con la misma o múltiples cuentas de jugadores registrados. Si se descubre, el participante y/o jugadores serán descalificados inmediatamente.

4. Reglas de Competencia Fornite y Warzone:

- 4.1 Objetivo de la competencia. Los jugadores contarán con 1 lobby de 36 jugadores en modo Battle Royale con construcción donde se tomarán en cuenta las kills y podio para determinar al ganador del torneo.
- 4.2 Check-in. Este paso confirma que el jugador está listo para participar dentro del torneo. Iniciando con diez (10) minutos antes de la hora marcada como inicio del torneo, EJEMPLO: si un torneo inicia a las 12:00 pm, el proceso de Acceso al torneo iniciará a las 11:50 am.
- 4.3 Nombres de equipo y jugador. Los árbitros se reservan el derecho de rechazar un nombre de equipo o jugador que se considere vulgar, ofensivo o discriminatorio. Si un jugador infractor no cambia su nombre cuando se solicite, será descalificado.
- 4.4 Equipamiento y software.
Responsabilidad de la organización. El staff brindará la estación de juego así como los controles necesarios para poder participar en el torneo. Emuladores: No se permite jugar en emuladores, los Árbitros se reservan el derecho de sancionar o descalificar a un jugador o jugadores si se detecta que juega con emulador de cualquier tipo y en cualquier dispositivo diferente a los permitidos (tablet o celular). Versión de juego: Cada partida se jugará con la versión disponible actual del juego.
- 4.5 Definición de términos:
 - Partida. Una instancia de la competición en la que se juega hasta que se determine un ganador. En este caso hasta que solo un jugador quede en pie.
- 4.6 Desempate en series de clasificación:
Si hay dos o más jugadores empatados en puntos al terminar una serie de los torneos abiertos, se clasifican únicamente de acuerdo con los puntos obtenidos de sus eliminaciones. Si también empatan en puntos de eliminaciones, se hará de acuerdo al jugador que haya tenido mejor desempeño en una partida (el que tenga el mejor KDA siendo estas Kills Deaths Assists).

Lugar en la partida	Puntos	Puntos extra
1	10	+1 punto por cada kill
2	9	
3	8	
4 - 8	7	
9 - 12	6	
13 - 20	4	
21 - 30	2	

5. Proceso de enfrentamientos.

- 5.1 Papel de los Árbitros. Son las personas que tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación que ocurra antes, durante e inmediatamente después de cada juego. Las decisiones de los Árbitros son definitivas y no podrán ser discutidas ni cambiadas una vez tomadas.
- 5.2 Horario de partidas. Torneos abiertos: los jugadores podrán verificar la hora exacta de sus partidas directamente en el stand del torneo dentro del evento de 10 Mil Megs de Totalplay.
- 5.3 Asistencia y tolerancia. Habrá 10 minutos de tolerancia a partir de la hora indicada para poder presentarte en el lobby del juego. Finalizado este tiempo el juego iniciará con los jugadores oficiales del grupo, si alguno llegase a no presentarse total o parcialmente se le dará el cupo al siguiente jugador en lista que esté listo para jugar en ese momento. Para las series habrá 5 minutos de espera entre partidas.
- 5.4 Creación del lobby de juego. Los Árbitros serán los únicos responsables de crear la sala de la partida a la hora oficial.

- Torneos: se compartirá la información en el evento una vez comience la competencia.
- 5.5 Ajustes generales / de partida.
Modo: Battle Royal
Tamaño del equipo: 1 jugador
Permitir espectadores: Solo Árbitros del evento
- 5.6 Restricciones de elementos de juego. Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante una serie, si hay errores conocidos de algún elemento del juego. El hecho de ignorar estas restricciones sea de forma deliberada o intencionada podrá ser motivo de derrota y expulsión del jugador de la competición.
- 5.7 Resultados. Al final de cada partida los jugadores son responsables de dar aviso y reportarle al staff del evento sobre su construcción, para poder corroborar y tomar la captura de pantalla correspondiente con los datos del jugador.
Los Árbitros se harán cargo de revisar los resultados, hacer los cálculos de puntajes y de actualizar la clasificación en el torneo.

6. Desconexiones y remakes.

- 6.1 Desconexiones. No se permite que los participantes causen intencionalmente una desconexión durante un juego. Hacerlo significa descalificación del torneo. Si un participante está desconectado debido a problemas de red, se les permite volver a conectarse al juego mientras el partido sigue en curso.
- 6.2 Remakes. Los Árbitros pueden considerar un remake, a su entera discreción, si existe fallo en el servidor de juegos y que todos los jugadores no pueden conectarse, o si 5 jugadores o más se desconectan al mismo tiempo.
- 6.3 Ping alto. El participante es el único responsable de solicitar una pausa o un remake debido a ping alto o malas condiciones de red a tiempo, ya que si finaliza su participación pero nunca indico algún problema, no se asegura el remake de la partida.

7. Premios.

- 7.1 Entrega de premios. Para la entrega de premios se dará a conocer los puntajes y podios de los participantes correspondientes
- 7.2 Premio: 1er lugar Xbox Series S, 2do y 3er lugar Nintendo Switch.
- 7.3 Requisitos para menores de edad. Para aquellos jugadores con 17 años, para el cobro de premios se necesitará la autorización e información de un padre o tutor legal.
- 7.4 La entrega de premios del Torneo se registrará conforme a lo establecido en los Términos y Condiciones del Torneo.

8. Código de conducta.

- 8.1 Conductas o acciones no permitidas. Las siguientes acciones y comportamientos antideportivos están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones o descalificación, a discreción de los Árbitros.
- Confabulación. Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.
 - Hackeo. Cualquier modificación al cliente de juego.
 - Aprovechamiento. Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.
 - Suplantación. Jugar en la cuenta de otro jugador.
 - Obscenidad y discriminación. Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.
 - Acoso. Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.
 - Discriminación y denigración. 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, orientación sexual, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado.
 - Declaraciones negativas. Hacer, publicar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de los Organizadores.
 - Actividad criminal. Estar involucrado en actividad que esté prohibida por una ley, estatuto o tratado común.
 - Soborno. Ofrecer regalos a un jugador, entrenador, director, árbitro, empleados, o cualquier persona relacionada a la Competición por servicios que benefician en los resultados de la competencia.
 - Engaño. Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.

9. Sanciones.

9.1 Infracciones. Luego de descubrir que cualquier jugador ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, los Organizadores podrán, sin limitación de su autoridad, emitir sanciones a su consideración, dependiendo la gravedad de la acción.

9.2 Tipo de sanciones:

- Descalificación: Cualquier jugador o equipo que incumpla con las normas establecidas en el presente reglamento, podrá ser descalificado a discreción de los árbitros y/u organizadores, dependiendo de la gravedad de su conducta, dicha descalificación podrá ser la anulación total de una partida, una serie o de la propia competencia.

9.3 Los Organizadores tendrán la facultad en cualquier momento, de notificar, una declaración que exponga la sanción al jugador.

9.4 Los Organizadores serán los encargados de resolver conflictos con los árbitros y sus determinaciones. Tendrán la decisión final y podrán aplicar cualquier tipo de sanción señalada anteriormente.

9.5 Los jugadores aceptan acatar en todo momento la determinación de los árbitros y/u Organizadores.

10. Confidencialidad y Datos Personales.

10.1 Confidencialidad. Ningún participante o jugador del Torneo puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por cualquier miembro del Torneo, por ningún método de comunicación.

10.2 Los jugadores y participantes manifiestan que conocen el Aviso de Privacidad del Torneo disponible en el evento y que otorgan su consentimiento para el uso de datos personales en conformidad con las leyes aplicables a la materia.

10.3 Derechos de Imagen. Los jugadores y participantes autorizan el uso de su imagen, nombre, y voz en las transmisiones, promociones, y marketing del Torneo. Dicho uso se realizará conforme a lo establecido en el Aviso de Privacidad del Torneo.

11. Modificaciones al Reglamento.

11.1 Derecho a Modificaciones: Los Organizadores tendrán la facultad para modificar las reglas del Torneo, en cualquier momento, con notificación previa a los participantes y jugadores.

11.2 Los avisos relativos a cualquier cambio del presente Reglamento, se publicarán en la página oficial del Torneo. Es obligación de los jugadores y participantes leer las modificaciones y acatarlas.

12. Disposiciones Finales

12.1 Aceptación de Términos: Los jugadores aceptan que la inscripción y participación en la competencia implica la aceptación plena del reglamento.

Reglamento F1.

El presente reglamento establece las normas, condiciones y procedimientos aplicables a los participantes del Torneo 10 MIL MEGAS TOTALPLAY F1 (en adelante "El Torneo").

1. Organización del Torneo:

- Venue®: Operador y organizador del Torneo.
- Venue®: Transmisión y difusión del evento.
- Totalplay: Proveedor oficial del evento.
- F1®: Juego oficial del torneo.

2. Formato del Torneo:

- Juego: F1 (Simulador).
- Modalidad: Presencial
- Plataforma: Totalplay
- Participantes: sin límites
- Final: Los jugadores Top 8.

3. Alcance:

- 3.1** Lo aquí establecido consiste en las reglas oficiales ("**Reglas**") las cuales aplican a todos los jugadores y participantes del Torneo.
- 3.2** La inscripción y participación en el Torneo implica la aceptación plena de las Reglas establecidas en el presente, mismas que están sujetas a cambios en cualquier momento.
- 3.3** Es obligación de todos los jugadores y participantes haber leído el reglamento antes del inicio de la competencia. El desconocimiento de este no exime al competidor que cometa alguna infracción.
- 3.4** La Organización se reserva el derecho de dar de baja del Torneo a cualquier jugador o participante que incumpla con cualquiera de las Reglas establecidas en el presente reglamento, en cualquier momento.

4. Elegibilidad:

- 4.1** Edad del jugador. El jugador será considerado elegible para participar si ya ha cumplido los 18 años de edad, en caso de ser menor de edad deberá contar en todo momento con la autorización y supervisión de sus padres o tutores legales, quienes se harán responsables del mismo.
- 4.2** Residencia. Para poder participar en el Torneo, se deberá estar presente en las instalaciones de AZTECA ESTUDIOS FORO Para el formato presencial.
- 4.3** Cuenta. Para participar, cada jugador deberá contar con su registro creado dentro de <https://www.10milmegasgamingfest.com.mx/>
- 4.4** Prueba de identidad. Se podrá requerir en cualquier momento, evidencia documental que valide la identidad de los jugadores, tales como: su perfil dentro de plataforma o su equipo en el mismo. Los datos personales aquí mencionados serán tratados de conformidad con el Aviso de Privacidad del Torneo.

5. Requisitos de participación:

- 5.1** Los participantes deberán leer y aceptar los Términos y Condiciones, así como el Aviso de Privacidad del Torneo, para poder realizar su registro.
- 5.2** La inscripción se realiza a través de un registro en el stand del torneo dentro del evento 10 Mil Megas de Totalplay.
- 5.3** Propiedad de cuentas: Los jugadores deben usar sus las cuentas que les proporcionará el staff con sus estaciones de juego en el evento.
- 5.4** Participación múltiple: Un jugador solo puede participar en un solo grupo. No está permitido que un participante individual compita en diferentes grupos y/o juegos del mismo torneo con la misma o múltiples cuentas de jugadores registrados. Si se descubre, el participante y/o jugadores serán descalificados inmediatamente.

6. Reglas de Competencia:

- 6.1** Objetivo de la competencia. Se realizan pruebas de velocidad, donde cada jugador jugará 3 vueltas en la pista indicada por el staff, para obtener a los 8 jugadores con mejores tiempos, los cuales participarán en una carrera para determinar al ganador del torneo.
- 6.2** Check-in. Este paso confirma que el jugador está listo para participar dentro del torneo. Iniciando con diez (10) minutos antes de la hora marcada como inicio del torneo, si un torneo inicia a las 12:00 pm, el proceso de Acceso al torneo iniciará a las 11:50 am.

Si un jugador no llega a completar su check-in en su hora asignada, deberá esperar un espacio de juego, lo cual no asegura la participación del jugador.

- 6.3 Nombres de equipo y jugador. Los árbitros se reservan el derecho de rechazar un nombre de equipo o jugador que se considere vulgar, ofensivo o discriminatorio. Si un jugador infractor no cambia su nombre cuando se solicite, será descalificado.

6.4 Equipamiento y software.

Responsabilidad de la organización. El staff brindará la estación de juego así como los controles necesarios para poder participar en el torneo.

7. Formato de competición.

7.1 Definición de términos:

- Partida. Cada jugador jugará 3 vueltas teniendo el mejor tiempo posible, los jugadores podrán participar cuantas veces gusten, pero solo se tomará en cuenta el mejor tiempo que obtengan en el juego.
- Final. los 8 mejores tiempos participaran en una carrera para determinar al ganador del torneo

7.2 Desempate en series de clasificación:

Si hay dos o más jugadores empatados en puntos al terminar una partida de los torneos abiertos, y esto impide tener el top 8 de jugadores, se enfrentarán los jugadores empatados a 1 vuelta en la pista que el staff indique para determinar al jugador que avanza

Fase Final:

Habrà 1 grupo del top 8 de tiempos, donde los jugadores clasificados competirán en una carrera para determinar el podio de los ganadores dentro del torneo

- Número de carreras: 1
- Número de jugadores: 8 jugadores
- Formato de torneo: 1 carrera
- Mapa: Autódromo Ciudad de México
- Premio: 1er lugar Xbox Series S, 2do y 3er lugar Nintendo Switch

7.3 Desempate en series de finales:

Si hay dos o más jugadores empatados en puntos al terminar una partida de los torneos abiertos, y esto impide tener el top 3 de ganadores, se enfrentarán los jugadores empatados a 1 vuelta en la pista que el staff indique para determinar al jugador que ganará el top.

8. Proceso de enfrentamientos.

- 8.1 Papel de los Árbitros. Son las personas que tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación que ocurra antes, durante e inmediatamente después de cada juego. Las decisiones de los Árbitros son definitivas y no podrán ser discutidas ni cambiadas una vez tomadas.

- 8.2 Horario de partidas. Torneos abiertos: los jugadores podrán verificar la fecha y hora exacta de sus partidas directamente en el stand de comunicación del torneo después de haber iniciado el proceso de inscripción.

- 8.3 Asistencia y tolerancia. Habrá 10 minutos de tolerancia a partir de la hora indicada para poder presentarte en el lobby del juego. Finalizado este tiempo el juego iniciará con los jugadores oficiales del grupo, si alguno llegase a no presentarse total o parcialmente se le dará el cupo al siguiente jugador en lista que esté listo para jugar en ese momento. Para las series habrá 5 minutos de espera entre partidas.

- 8.4 Restricciones de elementos de juego. Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante una serie, si hay errores conocidos de algún elemento del juego. El hecho de ignorar estas restricciones sea de forma deliberada o intencionada podrá ser motivo de derrota y expulsión del jugador de la competición.

- 8.5 Resultados. Al final de cada partida los jugadores son responsables de dar aviso y reportarle al staff del evento sobre su tiempo, para poder corroborarlo y anotarlo para el torneo.

Los Árbitros se harán cargo de revisar los resultados, hacer los cálculos de puntajes y de actualizar la clasificación para cada partida.

9. Desconexiones y remakes.

- 9.1 Desconexiones. No se permite que los participantes causen intencionalmente una desconexión durante un juego. Hacerlo significa descalificación del torneo. Si un participante está desconectado debido a problemas de red, se les permite volver a conectarse al juego mientras el partido sigue en curso.

- 9.2 Remakes. Los Árbitros pueden considerar un remake, a su entera discreción, si existe fallo en el servidor de juego, o si el jugador se desconecta.

- 9.3 Ping alto. El participante es el único responsable de solicitar una pausa o un remake debido a ping alto o malas condiciones de red a tiempo, ya que si finaliza su participación pero nunca indico algún problema, no se asegura el remake de la carrera.

10. Premios.

- 10.1 Entrega de premios. Para la entrega de premios se dará a conocer los puntajes y podios de los participantes correspondientes.
- 10.2 Premio: 1er lugar Xbox Series S, 2do y 3er lugar Nintendo Switch.
- 10.3 Requisitos para menores de edad. Para aquellos jugadores con 17 años, para el cobro de premios se necesitará la autorización e información de un padre o tutor legal.
- 10.4 La entrega de premios del Torneo se regirá conforme a lo establecido en los Términos y Condiciones del Torneo.

11. Código de conducta.

- 11.1 Conductas o acciones no permitidas. Las siguientes acciones y comportamientos antideportivos están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones o descalificación, a discreción de los Árbitros.
- Confabulación. Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.
 - Hackeo. Cualquier modificación al cliente de juego.
 - Aprovechamiento. Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.
 - Suplantación. Jugar en la cuenta de otro jugador.
 - Obscenidad y discriminación. Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.
 - Acoso. Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.
 - Discriminación y denigración. 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, orientación sexual, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado.
 - Declaraciones negativas. Hacer, publicar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de los Organizadores.
 - Actividad criminal. Estar involucrado en actividad que esté prohibida por una ley, estatuto o tratado común.
 - Soborno. Ofrecer regalos a un jugador, entrenador, director, árbitro, empleado de, AZTECA ESTUDIOS FORO A o a otra persona relacionada a la Competición por servicios que beneficien en los resultados de la competencia.
 - Engaño. Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.

12. Sanciones.

- 12.1 Infracciones. Luego de descubrir que cualquier jugador ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, los Organizadores podrán, sin limitación de su autoridad, emitir sanciones a su consideración, dependiendo la gravedad de la acción.
- 12.2 Tipo de sanciones:
- Pérdida de puntos: si un jugador infringe de alguna manera las reglas del lobby o competencia, puede ser acreedor a la cancelación de sus puntos, de acuerdo a la gravedad de la infracción.
 - Reincidencia: cuando un jugador reincide en alguna actitud, comportamiento, acción u omisión durante la competencia que ya haya sido notificada mediante una advertencia, se tomará una sanción contra su puntaje, partidas, o podio, la cual será especificada en el momento de la sanción, si se continúa con dicha reincidencia las sanciones podrán ser más severas.
 - Descalificación: Cualquier jugador o equipo que incumpla con las normas establecidas en el presente reglamento, podrá ser descalificado a discreción de los árbitros y/u organizadores, dependiendo de la gravedad de su conducta, dicha descalificación podrá ser la anulación total de una partida, una serie o de la propia competencia.
- 12.3 Los Organizadores tendrán la facultad en cualquier momento, de notificar, una declaración que exponga la sanción al jugador.

12.4 Los Organizadores serán los encargados de resolver conflictos con los árbitros y sus determinaciones. Tendrán la decisión final y podrán aplicar cualquier tipo de sanción señalada anteriormente.

12.5 Los jugadores aceptan acatar en todo momento la determinación de los árbitros y/u Organizadores.

13. Confidencialidad y Datos Personales.

13.1 Confidencialidad. Ningún participante o jugador del Torneo puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por cualquier miembro del Torneo, por ningún método de comunicación.

13.2 Los jugadores y participantes manifiestan que conocen el Aviso de Privacidad del Torneo disponible en el evento y que otorgan su consentimiento para el uso de datos personales en conformidad con las leyes aplicables a la materia.

13.3 Derechos de Imagen. Los jugadores y participantes autorizan el uso de su imagen, nombre, y voz en las transmisiones, promociones, y marketing del Torneo. Dicho uso se realizará conforme a lo establecido en el Aviso de Privacidad del Torneo.

14. Modificaciones al Reglamento.

14.1 Derecho a Modificaciones: Los Organizadores tendrán la facultad para modificar las reglas del Torneo, en cualquier momento, con notificación previa a los participantes y jugadores.

14.2 Los avisos relativos a cualquier cambio del presente Reglamento, se publicarán en la página oficial del Torneo. Es obligación de los jugadores y participantes leer las modificaciones y acatarlas.

15. Disposiciones Finales

15.1 Aceptación de Términos: Los jugadores aceptan que la inscripción y participación en la competencia implica la aceptación plena del reglamento.



Reglamento League of Legends.

1. Reglas de Competencia League of Legends 1vs1:

- a. Objetivo de la competencia. Los jugadores contarán con 1 lobby privado en modo Reclutamiento con el mapa al azar, sin espectadores, donde la victoria se le dará al primer jugador en tirar la primera torre del oponente, farmear 100 minions o generar la primera sangre (kill al oponente).
- b. Check-in. Este paso confirma que el jugador está listo para participar dentro del torneo. Iniciando con diez (10) minutos antes de la hora marcada como inicio del torneo, EJEMPLO: si un torneo inicia a las 12:00 pm, el proceso de Acceso al torneo iniciará a las 11:50 am.
- c. Nombres de equipo y jugador. Los árbitros se reservan el derecho de rechazar un nombre de equipo o jugador que se considere vulgar, ofensivo o discriminatorio. Si un jugador infractor no cambia su nombre cuando se solicite, será descalificado.
- d. Equipamiento y software.
 - i. Responsabilidad de la organización. El staff brindará la estación de juego así como los controles necesarios para poder participar en el torneo. Los Árbitros se reservan el derecho de sancionar o descalificar a un jugador o jugadores si se detecta que juega con ventajas de terceros de cualquier tipo y cualquier dispositivo diferente a los permitidos u otorgados y autorizados por los árbitros.
Versión de juego: Cada partida se jugará con la versión disponible actual del juego.
- e. Definición de términos:
 - i. Partida. Una instancia de la competición en la que se juega hasta que se determine un ganador. En este caso hasta que solo un jugador quede en pie.
- f. Desempate en series de clasificación:
 - i. Si los jugadores empatan en puntos al terminar una partida o serie de los torneos abiertos, se realizará un lobby extra jugado únicamente a eliminación. Si también empatan en puntos de eliminaciones, se tomará el chat del juego para terminar quien obtuvo la primera sangre y a ese jugador se le dará la victoria.

2. Proceso de enfrentamientos.

- a. Papel de los Árbitros. Son las personas que tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación que ocurra antes, durante e inmediatamente después de cada juego. Las decisiones de los Árbitros son definitivas y no podrán ser discutidas ni cambiadas una vez tomadas.
- b. Horario de partidas. Torneos abiertos: los jugadores podrán verificar la hora exacta de sus partidas directamente en el stand del torneo dentro del evento de 10 Mil Megs de Totalplay.
- c. Asistencia y tolerancia. Habrá 10 minutos de tolerancia a partir de la hora indicada para poder presentarte en el lobby del juego. Finalizado este tiempo el juego iniciará con los jugadores oficiales del grupo, si alguno llegase a no presentarse total o parcialmente se le dará la victoria al jugador presente que esté listo para jugar en ese momento. Para las series habrá 5 minutos de espera entre partidas.
- d. Creación del lobby de juego. Los Árbitros serán los únicos responsables de crear la sala de la partida a la hora oficial.
 - i. Torneos: se compartirá la información en el evento una vez comience la competencia.
- e. Ajustes generales / de partida.
 - i. Modo: ARAM
Mapa: Al azar
Tipo de partida: Reclutamiento
 - ii. Tamaño del equipo: 1 jugador
 - iii. Permitir espectadores: Solo Árbitros del evento
- f. Restricciones de elementos de juego. Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante una serie, si hay errores conocidos de algún elemento del juego. El hecho de ignorar estas restricciones sea de forma deliberada o intencionada podrá ser motivo de derrota y expulsión del jugador de la competición.
- g. Resultados. Al final de cada partida los jugadores son responsables de dar aviso y reportarle al staff del evento sobre su victoria, para poder corroborarla.
 - i. Los Árbitros se harán cargo de revisar los resultados, y de actualizar la clasificación en el torneo.

3. Desconexiones y remakes.

- a. Desconexiones. No se permite que los participantes causen intencionalmente una desconexión durante un juego. Hacerlo significa descalificación del torneo. Si un participante está desconectado debido a problemas de red, se les permite volver a conectarse al juego mientras el partido sigue en curso.
- b. Remakes. Los Árbitros pueden considerar un remake, a su entera discreción, si existe fallo en el servidor de juegos y que los jugadores no pueden conectarse, y si el árbitro lo autoriza se realizará un remake con los mismos bloqueos y selecciones de campeones.
- c. Ping alto. El participante es el único responsable de solicitar una pausa o un remake debido a ping alto o malas condiciones de red a tiempo, ya que si finaliza su participación pero nunca indico algún problema, no se asegura el remake de la partida.

4. Premios.

- a. Entrega de premios. Para la entrega de premios se dará a conocer los puntajes y podios de los participantes correspondientes
- b. Premio: 1er lugar Xbox Series S, 2do y 3er lugar Nintendo Switch.
- c. Requisitos para menores de edad. Para aquellos jugadores con 17 años, para el cobro de premios se necesitará la autorización e información de un padre o tutor legal.
- d. La entrega de premios del Torneo se registrará conforme a lo establecido en los Términos y Condiciones del Torneo.

5. Código de conducta.

- a. Conductas o acciones no permitidas. Las siguientes acciones y comportamientos antideportivos están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones o descalificación, a discreción de los Árbitros.
 - i. Confabulación. Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.
 - ii. Hackeo. Cualquier modificación al cliente de juego.
 - iii. Aprovechamiento. Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.
 - iv. Suplantación. Jugar en la cuenta de otro jugador.
 - v. Obscenidad y discriminación. Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.
 - vi. Acoso. Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.
 - vii. Discriminación y denigración. 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, orientación sexual, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado.
 - viii. Declaraciones negativas. Hacer, publicar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de los Organizadores.
 - ix. Actividad criminal. Estar involucrado en actividad que esté prohibida por una ley, estatuto o tratado común.
 - x. Soborno. Ofrecer regalos a un jugador, entrenador, director, árbitro, empleados, o cualquier persona relacionada a la Competición por servicios que beneficien en los resultados de la competencia.
 - xi. Engaño. Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.

6. Sanciones.

- a. Infracciones. Luego de descubrir que cualquier jugador ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, los Organizadores podrán, sin limitación de su autoridad, emitir sanciones a su consideración, dependiendo la gravedad de la acción.
- b. Tipo de sanciones:
 - i. Descalificación: Cualquier jugador o equipo que incumpla con las normas establecidas en el presente reglamento, podrá ser descalificado a discreción de los árbitros y/u organizadores, dependiendo de la gravedad de su conducta, dicha descalificación podrá ser la anulación total de una partida, una serie o de la propia competencia.

- c. Los Organizadores tendrán la facultad en cualquier momento, de notificar, una declaración que exponga la sanción al jugador.
- d. Los Organizadores serán los encargados de resolver conflictos con los árbitros y sus determinaciones. Tendrán la decisión final y podrán aplicar cualquier tipo de sanción señalada anteriormente.
- e. Los jugadores aceptan acatar en todo momento la determinación de los árbitros y/u Organizadores.

7. Confidencialidad y Datos Personales.

- a. Confidencialidad. Ningún participante o jugador del Torneo puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por cualquier miembro del Torneo, por ningún método de comunicación.
- b. Los jugadores y participantes manifiestan que conocen el Aviso de Privacidad del Torneo disponible en el evento y que otorgan su consentimiento para el uso de datos personales en conformidad con las leyes aplicables a la materia.
- c. Derechos de Imagen. Los jugadores y participantes autorizan el uso de su imagen, nombre, y voz en las transmisiones, promociones, y marketing del Torneo. Dicho uso se realizará conforme a lo establecido en el Aviso de Privacidad del Torneo.

8. Modificaciones al Reglamento.

- a. Derecho a Modificaciones: Los Organizadores tendrán la facultad para modificar las reglas del Torneo, en cualquier momento, con notificación previa a los participantes y jugadores.
- b. Los avisos relativos a cualquier cambio del presente Reglamento, se publicarán en la página oficial del Torneo. Es obligación de los jugadores y participantes leer las modificaciones y acatarlas.

9. Disposiciones Finales

- a. Aceptación de Términos: Los jugadores aceptan que la inscripción y participación en la competencia implica la aceptación plena del reglamento.