



TÉRMINOS Y CONDICIONES
TORNEO UTM LEAGUE OF LEGENDS
“Edición 2024”



CONTENIDO

1.	Condiciones de participación.....	1
1.1.	Elegibilidad	1
1.2.	Representación institucional	2
1.3.	Cupo de participación y lista de espera	2
1.4.	Cambios en la composición de equipos	3
1.5.	Descalificación y retiro	3
2.	Reglas de conducta	3
2.1.	Comportamiento de los jugadores	3
2.2.	Comportamiento del público y jugadores	4
2.3.	Conducta del personal del torneo	4
2.4.	Sanciones por incumplimiento	5
2.5.	Resolución de conflictos y apelaciones.....	5
3.	Propiedad Intelectual y protección de datos	6
3.1.	Uso de imágenes y nombres	6
3.2.	Uso de logos y nombres de instituciones.....	6
3.3.	Derechos de propiedad intelectual	6
3.4.	Responsabilidad	7
4.	Protección de Datos Personales.....	7
4.1.	Recopilación y uso de datos.....	7
4.2.	Consentimiento y protección	8
4.3.	Derechos de los participantes.....	8
5.	Limitaciones de Responsabilidad	8
5.1.	Alcance de la responsabilidad	8
5.2.	Daños y perjuicios	9

5.3.	Problemas técnicos y mal funcionamiento	9
5.4.	Responsabilidad sobre equipos y dispositivos	9
5.5.	Participación de menores de edad	10
5.6.	Cumplimiento de reglas.....	10
6.	Modificaciones de los Términos y Condiciones	10
6.1.	Derecho de modificación.....	10
6.2.	Notificación de cambios	10
6.3.	Aceptación de modificaciones	11
6.4.	Resolución de disputas	11
7.	Contacto y Canales Oficiales	11
7.1.	Canales oficiales.....	11
7.2.	Procedimiento para resolver dudas.....	12
7.3.	Actualización de información.....	12
7.4.	Nuestros canales oficiales.....	12

TÉRMINOS Y CONDICIONES DEL TORNEO UTM LEAGUE OF LEGENDS - EDICIÓN 2024

Bienvenidos al **TORNEO UTM LEAGUE OF LEGENDS - EDICIÓN 2024**, organizado por la **Universidad Técnica de Manabí**. Este evento está diseñado para fomentar el espíritu competitivo, la colaboración en equipo, y la participación activa de estudiantes y jugadores de diferentes niveles en el ámbito de los deportes electrónicos.

Este torneo se llevará a cabo los días **18, 19 y 20 de noviembre de 2024**. El **TORNEO UTM LEAGUE OF LEGENDS - EDICIÓN 2024** es un evento **GRATUITO** y **ABIERTO** donde se enfrentarán 16 equipos con el objetivo de proclamarse campeón de este torneo.

Los presentes **Términos y Condiciones** establecen las políticas, derechos y responsabilidades tanto de los organizadores como de los participantes durante el torneo. Al inscribirse y participar, los jugadores aceptan cumplir con todas las normas y disposiciones aquí descritas.

1. Condiciones de participación

Cada uno de los participantes y equipo que deseen ser parte de este torneo, deberán cumplir con los siguientes requisitos.

1.1. Elegibilidad

- **Edad mínima:** Los participantes deben tener al menos 14 años cumplidos al momento de la inscripción. Los menores de edad deberán presentar una autorización firmada por un padre o tutor legal que respalde la participación en el torneo de su representado. **Al firmar la autorización, el tutor legal del menor acepta automáticamente los términos y condiciones descritos en este documento.**

[Descargar plantilla de Oficio de Autorización de Participación del Menor de Edad](#)

- **Criterio de participación:** Este torneo está abierto a la inscripción de estudiantes de la **Universidad Técnica de Manabí**, así como representantes de otras unidades académicas (colegios, universidades, institutos, etc.). Además, podrán participar equipos amateurs, semiprofesionales o aficionados de los E-Sports.

1.2. Representación institucional

Los equipos que deseen participar representando formalmente a su institución educativa deberán:

- Presentar un **Oficio Aval** emitido por una autoridad competente de la institución (rector, director, decano, etc.).
- El oficio debe:
 - Certificar que la institución respalda oficialmente la participación del equipo.
 - Especificar el nombre del equipo y la lista de jugadores que representan a la institución.
 - Deberá estar dirigido a los organizadores del torneo.
- Sin este oficio, los equipos no podrán usar el nombre de la institución educativa como parte de su identidad en el torneo.

[***Descargar plantilla del Oficio Aval***](#)

1.3. Cupo de participación y lista de espera

- **Cupo de equipos:** El torneo tiene un **cupo máximo de 16 equipos**. En caso de que el número de inscripciones exceda este límite, se dará prioridad de participar a los primeros 16 equipos inscritos y que cumplan con todos los requisitos de inscripción. Los demás equipos pasarán a una lista de espera.
- Si un equipo no cumple con los requisitos de inscripción, es descalificado o no es admitido, su lugar será ocupado por el siguiente equipo en la **lista de espera**.
- **Lista de espera:**
 - La **lista de espera** se organizará en **orden cronológico de inscripción**.
 - Los equipos en la lista de espera serán contactados en el mismo orden en el que se inscribieron si surge un espacio disponible debido a la descalificación o inadmisión de otro equipo.

- Los equipos en la lista de espera serán notificados por los organizadores del torneo y tendrán un plazo de 24 horas para confirmar su participación.

1.4. Cambios en la composición de equipos

- No se permitirán cambios en los equipos una vez finalizado el periodo de inscripción, salvo en situaciones extraordinarias que deberán ser comunicadas y aprobadas por los organizadores del torneo.
- Cualquier solicitud de cambio de jugador, deberá ser notificado a los organizadores 15 días antes de la presentación de equipos y generación de llaves (15 de noviembre).

1.5. Descalificación y retiro

- Los equipos que proporcionen información falsa o incompleta, que no cumplan con las condiciones de participación o que no presenten la documentación requerida en tiempo y forma, podrán ser **descalificados** del torneo, cediendo su espacio a un equipo en la **lista de espera**.
- Si un equipo desea retirarse del torneo antes de su inicio, deberá notificarlo a los organizadores con al menos 48 horas de anticipación de la presentación de equipos y generación de llaves.

2. Reglas de conducta

2.1. Comportamiento de los jugadores

- **Respeto y deportividad:** Los jugadores deben mantener un comportamiento respetuoso y deportivo en todo momento, tanto dentro como fuera del juego. El maltrato hacia otros jugadores, personal del torneo o hacia los espectadores no será tolerado.
- **Prohibición de trampas:** Está estrictamente prohibido el uso de trampas, scripts, software de terceros que brinden información adicional o que modifiquen el juego. Los jugadores deben competir de manera justa y conforme a las reglas del juego.
- **Uso del chat del juego:** El chat del juego debe ser utilizado de manera respetuosa y constructiva. Está prohibido el uso del chat para provocar negativamente a los rivales, lanzar insultos o realizar comentarios que perturben la experiencia de juego de otros.

- **Uso de emotes y gestos:** El uso de emotes y gestos está considerado como parte del juego, por lo que no son prohibidos, siempre y cuando no sean utilizados de forma insistente con el fin de burlarse o provocar negativamente al rival.
- **Conducta en plataformas en línea:** Dado que el torneo será emitido en línea, los jugadores deben mantener una conducta adecuada en todas las plataformas relacionadas con el evento (redes sociales, foros, etc.). Está prohibido hacer comentarios ofensivos o provocativos sobre el torneo o hacia los participantes en estos medios digitales.
- **Código de Invocador:** Los jugadores deben adherirse al [Código de Invocador](#) de League of Legends, que establece principios para un comportamiento respetuoso y deportivo. Cualquier incumplimiento de este código será considerado una infracción de las reglas del torneo.
- **Cumplimiento de las reglas del torneo:** Los jugadores deben cumplir con todas las reglas y directrices establecidas para el torneo. Cualquier infracción será motivo de sanción.

2.2. Comportamiento del público y jugadores

- **Respeto mutuo:** Todos los involucrados en el torneo, incluidos jugadores y personal del evento, deben mantener un comportamiento respetuoso en todo momento. El respeto debe ser mutuo entre todos los participantes. Cualquier forma de acoso, comportamiento disruptivo o falta de respeto será sancionada.
- **Apoyo positivo:** Se fomenta el apoyo positivo y la celebración del buen juego. Las manifestaciones de apoyo deben ser respetuosas y no interferir con el desarrollo del torneo.

2.3. Conducta del personal del torneo

- **Imparcialidad y profesionalismo:** Tanto el personal del torneo como los jugadores deben actuar con imparcialidad, ética y con profesionalismo en todo momento. El personal se compromete a desempeñar sus funciones de manera justa y objetiva, mientras que los jugadores deben comportarse de forma ética y profesional durante el torneo. Cualquier conducta que comprometa la integridad del evento será motivo de sanción.

- **Resolución de conflictos:** El personal del torneo se encargará de resolver cualquier conflicto o disputa que surja durante el evento, siguiendo las políticas y procedimientos establecidos.

2.4. Sanciones por incumplimiento

- **Advertencias:** El primer incumplimiento de las reglas puede resultar en una advertencia por parte del personal del torneo.
- **Descalificación:** Las infracciones graves o repetidas pueden llevar a la descalificación del torneo, tanto para jugadores individuales como para equipos completos.
- **Suspensión y prohibición:** Dependiendo de la gravedad de la infracción, los jugadores o equipos pueden ser suspendidos temporalmente o prohibidos de participar en futuros eventos organizados por la Universidad Técnica de Manabí.

2.5. Resolución de conflictos y apelaciones

- **Manejo del conflicto:** El personal del torneo es el encargado de la solución de conflictos y es responsable de tomar una decisión basada en las reglas y la información disponible. La decisión del personal será definitiva.
- **Apelaciones:** Los participantes y el equipo tiene el derecho a pedir una apelación a una sanción dictaminada por el personal del torneo. Esta apelación la puede realizar únicamente el representante del equipo, ya sea de forma presencial el día del evento o por medio de los canales establecidos por la organización. Tras una apelación, la decisión tomada es definitiva y no hay posibilidad de otra apelación. Cada decisión se toma con la finalidad de garantizar la integridad y el buen desarrollo del evento.

“En caso de apelaciones, abrir ticket en el canal de soporte del servidor del torneo en Discord.”

[Clic aquí para abrir ticket.](#)

- **Reserva de derecho:** El personal del torneo se reserva el derecho de aplicar las sanciones correspondientes, basándose y tomando como guía lo establecido en las **Bases y Reglamento** del torneo.

3. Propiedad Intelectual y protección de datos

3.1. Uso de imágenes y nombres

- **Autorización de uso:** Al participar en el TORNEO UTM LEAGUE OF LEGENDS - EDICIÓN 2024, los participantes otorgan a los organizadores del torneo el derecho de utilizar su nombre, imagen y cualquier otro material visual asociado con su participación en el evento. Esto incluye, pero no se limita a, fotos, videos y transmisiones en vivo del torneo.
- **Promoción y medios:** Los organizadores pueden utilizar las imágenes y nombres de los participantes para este y otros torneos con fines promocionales, publicitarios y en medios de comunicación relacionados con el evento, incluyendo redes sociales, sitios web y material impreso. Esta autorización es otorgada sin compensación adicional para los participantes.

3.2. Uso de logos y nombres de instituciones

- **Autorización de uso:** Si un equipo desea representar una institución (colegio, universidad, instituto, etc.) en el torneo, debe presentar un [Oficio Aval](#) que certifique la autorización de dicha institución. Los logos y nombres de las instituciones serán utilizados únicamente con el consentimiento de las mismas y en el contexto del torneo.
- **Prohibiciones:** Los participantes no deben utilizar logos, nombres, o marcas registradas de terceros sin la debida autorización. Cualquier uso no autorizado de propiedad intelectual de terceros será motivo de sanción y posible descalificación del torneo.

3.3. Derechos de propiedad intelectual

- **Propiedad de contenido:** Los organizadores del torneo mantienen los derechos sobre el contenido original creado para el evento, incluidos materiales promocionales y de difusión. Los participantes pueden hacer uso de dicho material, mas sin embargo no tienen derecho sobre el mismo y cualquier reclamo de la organización debe respetarse.
- **Reclamaciones de propiedad intelectual:** En caso de que surjan reclamaciones o disputas sobre propiedad intelectual relacionadas con el torneo, los organizadores se reservan el derecho de tomar las medidas necesarias para resolver la situación,

incluyendo la eliminación de contenido o la descalificación de los participantes involucrados.

3.4. Responsabilidad

- **Responsabilidad de los participantes:** Los participantes son responsables de garantizar que el uso de sus nombres, imágenes y cualquier otro material relacionado con su participación en el torneo no infrinja los derechos de propiedad intelectual de terceros. Los participantes deberán obtener todas las autorizaciones necesarias para el uso de cualquier material protegido por derechos de propiedad intelectual.
- **Reclamaciones de terceros:** En caso de reclamaciones o disputas relacionadas con la propiedad intelectual provenientes de terceros, los participantes serán los únicos responsables de resolver dichas reclamaciones. La Universidad Técnica de Manabí y los organizadores del torneo no asumirán ninguna responsabilidad ni estarán obligados a indemnizar a terceros en relación con estos asuntos.
- **Indemnización:** Los participantes se comprometen a mantener indemne a la Universidad Técnica de Manabí y a los organizadores del torneo contra cualquier reclamación, demanda o acción legal que surja como resultado de la infracción de derechos de propiedad intelectual o el uso indebido de material relacionado con el torneo.

4. Protección de Datos Personales

4.1. Recopilación y uso de datos

- **Datos recopilados:** Durante el proceso de inscripción y participación en el TORNEO UTM LEAGUE OF LEGENDS - EDICIÓN 2024, se recopilarán datos personales de los participantes, como nombre, edad, información de contacto, y otros datos necesarios para la gestión del torneo.
- **Uso de datos:** Los datos personales recopilados serán utilizados exclusivamente para fines relacionados con la organización, administración, y promoción del torneo. No se compartirán con terceros sin el consentimiento expreso de los participantes.

4.2. Consentimiento y protección

- **Consentimiento:** Al inscribirse y participar en el torneo, los participantes otorgan su consentimiento para la recopilación y uso de sus datos personales conforme a lo descrito en este documento. Los participantes tienen el derecho de solicitar la eliminación de sus datos en cualquier momento.
- **Protección de datos:** La Universidad Técnica de Manabí y los organizadores del torneo se comprometen a implementar medidas de seguridad adecuadas para proteger los datos personales contra el acceso no autorizado, la divulgación y el uso indebido.

4.3. Derechos de los participantes

- **Acceso y corrección:** Los participantes tienen derecho a acceder a sus datos personales y a solicitar la corrección de cualquier información inexacta o incompleta. Para ejercer estos derechos, deben contactar a los organizadores del torneo a través de los canales establecidos.
- **Revocación de consentimiento:** Los participantes pueden revocar su consentimiento para el uso de sus datos personales en cualquier momento. La revocación del consentimiento implica la imposibilidad de continuar participando en el torneo.

5. Limitaciones de Responsabilidad

5.1. Alcance de la responsabilidad

- **Responsabilidad del torneo:** La Universidad Técnica de Manabí y los organizadores del **TORNEO UTM LEAGUE OF LEGENDS - EDICIÓN 2024**, no serán responsables por cualquier daño, pérdida o perjuicio que pueda sufrir un participante durante el torneo, ya sea físico, emocional o material.
- **Interrupciones y cambios:** Los organizadores se reservan el derecho de modificar o cancelar el torneo en caso de eventos imprevistos o circunstancias fuera de su control, como problemas técnicos, desastres naturales o decisiones gubernamentales. En tales casos, no se asumirá ninguna responsabilidad por posibles inconvenientes o daños que puedan resultar de dichas modificaciones o cancelaciones.

5.2. Daños y perjuicios

- **Limitación de daños:** En ningún caso los organizadores serán responsables por pérdidas directas, indirectas, incidentales, especiales o consecuenciales que resulten de la participación en el torneo, incluyendo, pero no limitado a, pérdida de ingresos, beneficios o datos.
- **Reparaciones:** Los participantes reconocen que la única y exclusiva reparación por cualquier disputa o reclamación relacionada con el torneo será la cancelación de su participación en el mismo. No se proporcionará compensación monetaria ni otro tipo de indemnización.

5.3. Problemas técnicos y mal funcionamiento

- **Problemas técnicos:** Los organizadores no serán responsables por problemas técnicos que puedan afectar la participación o el rendimiento durante el torneo, como fallos en la conexión a internet, mal funcionamiento del software o problemas con el equipo de los participantes.
- **Solución de problemas:** En caso de problemas técnicos, los organizadores harán todo lo posible para resolver la situación de manera justa y equitativa, pero no garantizan la resolución completa o la compensación por cualquier impacto resultante.

5.4. Responsabilidad sobre equipos y dispositivos

- **Equipos y dispositivos:** Cada participante es responsable de llevar su propia computadora, periféricos y cualquier adaptador necesario para su participación en el torneo. Ni la Universidad Técnica de Manabí, ni los organizadores del torneo proporcionarán estos equipos y no se harán responsable por la pérdida, daño o mal funcionamiento de los dispositivos de los participantes durante el torneo.
- **Cuidado de dispositivos:** Los participantes deben asegurarse de que sus dispositivos estén en buen estado de funcionamiento y deben tomar todas las precauciones necesarias para protegerlos durante el evento. La Universidad Técnica de Manabí y los organizadores del torneo no serán responsables por la seguridad de los equipos y dispositivos personales de los participantes.

5.5. Participación de menores de edad

- **Responsabilidad de adultos:** Cada equipo que incluya participantes menores de edad debe contar con al menos un adulto responsable designado, quien será el encargado de supervisar y velar por el bienestar de los menores durante el torneo. El adulto responsable deberá estar presente en todas las actividades relacionadas con el evento.
- **Cuidado y seguridad:** La Universidad Técnica de Manabí y los organizadores del torneo no se hacen responsables por el cuidado, seguridad o bienestar de los menores de edad durante el evento. La responsabilidad por cualquier incidente que involucre a los menores de edad recae exclusivamente en el adulto responsable designado por el equipo.

5.6. Cumplimiento de reglas

- **Cumplimiento:** Los participantes deben cumplir con todas las reglas y regulaciones del torneo. La falta de cumplimiento puede resultar en sanciones o descalificación, y los organizadores no asumirán responsabilidad por la descalificación o eliminación de un equipo o participante debido al incumplimiento de las normas.

6. Modificaciones de los Términos y Condiciones

6.1. Derecho de modificación

- **Actualización de términos:** La Universidad Técnica de Manabí y los organizadores del TORNEO UTM LEAGUE OF LEGENDS - EDICIÓN 2024 se reservan el derecho de modificar o actualizar estos Términos y Condiciones en cualquier momento, sin previo aviso. Cualquier cambio será efectivo desde el momento de su publicación en el sitio web oficial del torneo o en cualquier otro medio de comunicación oficial utilizado por los organizadores.

6.2. Notificación de cambios

- **Comunicación de modificaciones:** Los participantes serán notificados de cualquier modificación significativa a estos Términos y Condiciones a través de los canales de comunicación oficiales del torneo, como el sitio web del evento, correos electrónicos o anuncios en redes sociales. Es responsabilidad de los participantes revisar

regularmente los Términos y Condiciones para mantenerse informados sobre cualquier cambio.

6.3. Aceptación de modificaciones

- **Consentimiento continuado:** La participación continua en el torneo tras la publicación de cualquier modificación a los Términos y Condiciones constituye la aceptación y el consentimiento de los nuevos términos. Si un participante no acepta las modificaciones, deberá cesar su participación en el torneo.

6.4. Resolución de disputas

- **Aplicación de cambios:** En caso de disputa sobre la aplicación de los Términos y Condiciones modificados, la decisión final será tomada por los organizadores del torneo. Los participantes deberán acatar la decisión de los organizadores que será definitiva y vinculante.

7. Contacto y Canales Oficiales

7.1. Canales oficiales

- **Uso de canales oficiales:** Para cualquier consulta, duda o problema relacionado con el TORNEO UTM LEAGUE OF LEGENDS - EDICIÓN 2024, los participantes deben utilizar exclusivamente los canales oficiales de comunicación proporcionados por los organizadores. Estos canales oficiales incluirán el sitio web del torneo, correos electrónicos designados y redes sociales oficiales.
- **Información oficial:** Toda la información relevante sobre el torneo, incluidas actualizaciones, cambios en los Términos y Condiciones, cambios en las Bases y Reglamento del torneo y anuncios importantes, será publicada únicamente a través de estos canales oficiales. Los participantes deben asegurarse de consultar y seguir únicamente la información proporcionada en estos medios para evitar malentendidos.

7.2. Procedimiento para resolver dudas

- **Consulta y resolución:** Los participantes deben enviar sus consultas o problemas a través de los canales oficiales. Las respuestas y soluciones serán proporcionadas únicamente a través de estos mismos canales.
- **No aceptación de otros medios:** Los organizadores no se responsabilizan por información o decisiones tomadas a partir de comunicaciones realizadas por medios no oficiales. Cualquier contacto fuera de los canales oficiales no será considerado válido y no tendrá efecto en la resolución de problemas o consultas.
- **Canal de Dudas:** Para una resolución rápida y eficiente de dudas, consultas o apelaciones, los participantes deben utilizar el canal de soporte (Ticket) del servidor del torneo creado en Discord. Dentro del canal deberán abrir un ticket para ser contactados por un moderador.

[Ir al Canal de Ticket del servidor del torneo en Discord.](#)

7.3. Actualización de información

- **Revisión regular:** Los participantes deben revisar regularmente los canales oficiales para mantenerse actualizados sobre cualquier novedad relacionada con el torneo. Es responsabilidad de los participantes estar al tanto de la información publicada y cumplir con los procedimientos establecidos a través de los canales oficiales.

7.4. Nuestros canales oficiales

- Sitio web: <https://www.utmesports.com>
- Facebook: <https://www.facebook.com/utmesports>
- Instagram: https://www.instagram.com/utm.esports_
- TikTok: https://www.tiktok.com/@utm_esports
- YouTube: https://www.youtube.com/@utm_esports
- Discord: <https://discord.gg/A7djayh8h4>
- Twitch: https://www.twitch.tv/utm_esports_