

telcel



UNIVERSITY
ESPORTS MÉXICO

REGLAMENTO RELÁMPAGO

FORTNITE

FORTNITE

Índice

1. Introducción a Telcel UNIVERSITY Esports México	4
2. Contacto	4
3. Cronograma	4
3.1 Calendario de torneo relámpago	4
3.2 Descripción general	4
4. Reglamento general de Fortnite	5
4.1 Administración	5
4.2 Jueceo	5
4.2.1 Staff de la competencia	5
4.3 Decisiones del árbitro	5
4.4 Medidas disciplinarias	6
5. Participación	6
5.1 Registro en la web	6
5.2 De los participantes	6
5.2.1 Cuentas	7
5.2.2 Jugador	7
5.2.3 Requisitos para ser jugador	7
5.2.4 Identificación de los jugadores	8
6.1 Plataforma de torneo	8
6.1.1 Sistema de puntos por posición del jugador (lobby final)	8
6.2 Asistencia y horarios	8
6.2.1 Puntualidad	8
6.2.2 Penalizaciones	9
6.2.3 Partidas transmitidas (Telcel UNIVERSITY Esports México)	9
6.3 Antes del partido	9
6.3.1 Ingresar a discord	9
6.3.2 Ingresar a la sala de juego	9
6.3.3 Revisión de jugadores	10
6.3.4 Espectadores	10
6.3.5 Versión de juego	10
6.4 Durante el partido	10
6.4.1 En caso de eventos dentro del juego	10
6.4.2 Inicio de partida	10
6.4.3 Reinicio de partida	10
6.4.4 Ping alto	11
6.5 Después del partido	11
6.5.1 Reporte de victorias	11
6.6 Código de conducta Telcel UNIVERSITY Esports México	11

6.6.1 Conducta en la competición	11
6.6.1.1 Juego desleal	11
6.6.1.2 Suplantación (account sharing)	12
6.6.1.3 Uso de hacks	12
6.6.1.4 Uso de exploits	12
6.6.1.5 Uso de programas de cheats	12
6.6.1.6 Desconexión intencional	12
6.6.2 Conducta hacia un individuo, persona o institución	12
6.6.2.1 Acoso	13
6.6.2.2 Comportamiento antisocial/Insultos	13
6.6.2.3 Obscenidad y discurso discriminatorio	13
6.6.2.4 Discriminación y denigración	13
6.6.3 Conducta no profesional	13
6.6.3.1 Publicación de declaraciones sin aprobación	13
6.6.3.2 Actividad criminal	13
6.6.3.3 Atentado contra la moral	14
6.6.3.4 Confidencialidad	14
6.6.3.5 No cumplimiento	14
6.7 Solicitud de investigación	14
6.7.1 Investigación de la conducta de un jugador	14
6.7.2 Reclamaciones	14
6.7.3 Faltas	15
6.7.4 Sanciones	16
7. Partida personalizada	16
7.1 Entrar a la sala de juego	16
8. Guía para realizar transmisiones de partidas fuera de stream	17
9. Garantía del reglamento	18
9.1 Finalidad de las decisiones	18
9.2 Cambios en el reglamento	19
9.3 Beneficio de Telcel UNIVERSITY Esports México	19
10. Premios	19
10.1 Pago de premios	19

1. Introducción a Telcel UNIVERSITY Esports México

Este reglamento servirá como regulación de **Telcel UNIVERSITY Esports México** que se llevará a cabo de manera online.

La Liga está organizada completamente por **GGTech Entertainment América**. Estas reglas oficiales se aplican a todos los jugadores participantes. Al registrarse se acepta cumplir las reglas indicadas en este documento.

El reglamento está sujeto a cambio en cualquier momento por **GGTech Entertainment América**, los cambios serán notificados en el momento.

La identificación de los jugadores es obligatoria y se deberá validar a través de su credencial universitaria cuando se le solicite, en caso de no tener credencial universitaria, deberán contar con su INE, cartilla militar, pasaporte o un documento que cuente con su fotografía y nombre completo; se tomará en cuenta la documentación pedida obligatoriamente al momento de la inscripción a la Liga (horario universitario, comprobante de inscripción universitaria, constancia de estudio universitario o cualquier documento que confirme que estás estudiando actualmente).

2. Contacto

El contacto durante todo el torneo será por medio del discord oficial. Deberán unirse al discord antes de iniciar la competencia.

Discord: <https://discord.gg/KgpYbSXdBM>

También se les hará llegar información por medio de la página web de [Telcel UNIVERSITY Esports México](#).

3. Cronograma

3.1 Calendario de torneo relámpago

- **Inscripciones del torneo relámpago:** 30 de octubre al 18 de noviembre de 2023.
- **Inicio de partidas:** 21 de noviembre de 2023.
- **Final:** 24 de noviembre de 2023. (Transmitida)

3.2 Descripción general

- **Plataforma:** Multiplataforma (excepto switch, tablet y celular).
- **Jugadores:** 1 jugador.
- **Servidor:** Centro de EE.UU.
- **Modo de juego:** Batalla Campal. (1 vs 99)
- **Formato:** Eliminación directa al mejor de 2 y final al mejor de 3. Todos contra todos con ranking de puntos, serán creados lobbies con la misma

cantidad de jugadores donde se disputarán dos partidas y en la cual solo avanzan de ronda los mejores X de cada lobby, **al final los 90 últimos jugadores se combatirán en el lobby final donde acumularán puntos en tres partidas y solo habrá un campeón de Fortnite.**

4. Reglamento general de Fortnite

4.1 Administración

La administración podrá tomar decisiones arbitrales, las cuales serán inapelables e irreversibles en todas las disputas.

- Toda la información y **reglas explicadas en este reglamento están sujetas a cambio** de ser necesario. Todos los jugadores inscritos recibirán una debida notificación en el momento.
- La organización se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento con el fin de mantener la competencia limpia.
- Empleados de **GGTech Entertainment América** y/o **Telcel UNIVERSITY Esports México** no son elegibles para registrarse y participar en esta competencia.

4.2 Jueceo

4.2.1 Staff de la competencia

El staff (a partir de ahora “oficiales del torneo”) tienen la responsabilidad y poderes para organizar, revisar, investigar y controlar cada asunto o situación que ocurra durante toda la Liga. Así mismo se tiene plenos derechos para establecer horarios, locales de juego, el arbitraje, la moderación, adjudicación, la exclusión o inclusión de cualquier entidad, institución, jugador y los cambios de la misma Liga. Las partidas serán controladas por un equipo de árbitros, que tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en cada encuentro.

4.3 Decisiones del árbitro

- Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo con las reglas del juego, el reglamento de la Liga y el espíritu del juego. Se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.
- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el rematch, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas.

4.4 Medidas disciplinarias

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

5. Participación

- Para participar en torneos relámpago, no necesariamente debe estar registrada la universidad en la Liga.
- Todos los jugadores interesados en participar deberán crear una cuenta en la plataforma de torneos <https://universitysports.mx/> y deberán registrarse de manera correcta en el link de torneo respectivo dentro de la misma plataforma.
- Los jugadores deben pertenecer a una universidad dentro de México y deben ser estudiantes activos en el periodo académico en el que se está llevando a cabo la Liga.
- Una vez que la fecha de registros termine, los oficiales del torneo enviarán un correo confirmando la participación e información del torneo a todos los participantes (horarios, fechas de juego, brackets, indicaciones, etc).
- Para hacer válido el resultado final del enfrentamiento es obligación de los participantes reportar el mismo dentro de su encuentro y subir la [captura de pantalla](#) del mismo por partida jugada, ya sea victoria/derrota.

5.1 Registro en la web

Los jugadores deberán registrarse en la página web de [Telcel UNIVERSITY Esports México](#), **llenar los datos requeridos para crear un usuario, además deberán crear su perfil, agregar el usuario de discord y añadir el nombre como aparece en el juego en el apartado de IGN para Fortnite.** Estos datos son indispensables para confirmar el estatus de los jugadores, al igual que la documentación obligatoria.

5.2 De los participantes

Todos los participantes del torneo se comprometen a leer y aceptar cada una de las pautas e informaciones desarrolladas en este documento, teniendo en cuenta que el incumplimiento o la desinformación podrían llevar en el peor de los casos a la descalificación.

Los datos personales deberán ser reales, de detectarse falsedad de datos podría significar la expulsión del participante dentro de la Liga.

Los participantes deberán ser estudiantes activos en sus universidades, y se permitirá a aquellos egresados con un máximo de un año de haber concluido sus estudios.

5.2.1 Cuentas

- Cada uno de los participantes inscritos debe tener una cuenta personal e intransferible.
- Solo podrá utilizar la cuenta el propietario de la misma.
- Si un jugador tiene su cuenta con restricción de acceso, éste se deberá comunicar con un oficial del torneo para que permita la participación desde una cuenta diferente a la registrada con tiempo de anticipación al comienzo del bracket.
- Cada participante es responsable de actualizar su cuenta del juego.
- Cada participante puede registrarse con solo una cuenta de Fortnite.
- Los jugadores deben usar su propia cuenta registrada de Fortnite, si se descubre que un jugador está participando en la cuenta de otro jugador, el participante será descalificado inmediatamente de la competición.
- No se permite el uso de cuentas múltiples, no registradas en el torneo o ajenas a su propiedad.

5.2.2 Jugador

- En un principio, los jugadores deben estar libres de penalizaciones. Deben tener en cuenta que cualquier penalización por parte de Epic Games hacia un jugador puede perjudicar la participación del mismo.
- Todos los jugadores deberán ser mayores de 17 años. **Si algún jugador es menor de 18 años deberá contar con el permiso de sus padres o tutor descargando el siguiente formato de autorización: <https://bit.ly/3RZb93C>** adjuntar este documento debidamente en los datos del perfil de jugador/matrícula en la web de [Telcel UNIVERSITY Esports México](#).
- Todos los jugadores deberán estudiar en una universidad dentro de México y tienen la responsabilidad de entregar absolutamente toda la información que la organización les solicite para su participación.
- Todos los jugadores deberán ser residentes mexicanos, en caso de ser un jugador extranjero, deberá verificar que está estudiando en el país subiendo su comprobante de estudio actualizado en el perfil del mismo.

5.2.3 Requisitos para ser jugador

Los candidatos de Fortnite deberán estudiar en una universidad dentro de México y tener disponibilidad de horario suficiente como para poder jugar los encuentros en horario variable de tarde entre semana y/o fines de semana.

5.2.4 Identificación de los jugadores

Es imprescindible rellenar los datos del perfil de jugador en la web de [Telcel UNIVERSITY Esports México](#), tanto el nombre de juego como los documentos de matrícula, además de poder ser identificable en todo momento. Los encuentros se d

6.1 Plataforma de torneo

La Liga será llevada a cabo obligatoriamente por medio de la plataforma de torneos conocida como <https://universityesports.mx/>.

6.1.1 Sistema de puntos por posición del jugador (lobby final)

El sistema por el que se regirá la competición y la clasificación será el siguiente:

Lugar	Puntos por lugar
1	20
2	14
3	10
4-6	8
7-9	7
10-12	6
13-56	2
57-99	1
Eliminación	3

Criterio de desempate, total de posiciones superiores ocupadas, puntos ganados y cantidad de bajas acumuladas en el transcurso de los partidos jugados.

6.2 Asistencia y horarios

Es responsabilidad de todos los jugadores estar al pendiente de la información publicada tanto en la página web como del discord, enviada a sus correos registrados y de mantenerse en contacto con los oficiales del torneo.

6.2.1 Puntualidad

Los jugadores **deberán estar atentos al discord minutos antes** de la hora fijada para el partido. En el caso de la primera sala del día, será necesario que estén

atentos **10 minutos antes**. Si fuera un partido que se transmitirá por **stream de Telcel UNIVERSITY Esports México**, los jugadores deberán estar listos **20 minutos antes**. Además, tendrán que estar en los canales de discord asignados para Fortnite y así saber en qué momento se envía la contraseña de la sala.

6.2.2 Penalizaciones

Penalizaciones por filtrar la clave del partido:

- Descalificación total de la competencia, baneado hasta por un año.

6.2.3 Partidas transmitidas (Telcel UNIVERSITY Esports México)

Una vez se haya asignado la hora de juego **queda inamovible dicha hora**, siempre teniendo en cuenta los posibles retrasos que puede tener los enfrentamientos previos.

6.3 Antes del partido

6.3.1 Ingresar a discord

Como ya se ha mencionado, discord será la plataforma a utilizar para reportes de victorias en caso de no poder subir dentro de la página web, dudas o problemas una vez que la Liga dé inicio.

- Los participantes deberán estar presente en discord en todo momento durante los horarios de competencia.
- Los participantes deberán utilizar su nombre de usuario web en el servidor de discord.

Pueden ingresar al canal de texto **#-🎮Asignación-de-Juegos** y reaccionar al juego que pertenecerán en el torneo, de esa forma podrán obtener su rol y ver el canal de juego.

Discord: <https://discord.gg/KgpYbSXdBm>

6.3.2 Ingresar a la sala de juego

- Todas las salas de juego las creará un administrador o juez de Telcel UNIVERSITY Esports México.
- Los jugadores deberán estar atentos al cronograma y verificar las rondas a jugar en un mismo día.
- Si un jugador no se presenta en el tiempo estimado de espera perderá un juego, por lo que tendrá que recuperar puntos en los siguientes partidos.
- Si se filtra la contraseña de la sala, se penalizará al jugador que se descubra sea el culpable de haberla pasado (**véase punto 6.2.2**).

6.3.3 Revisión de jugadores

Se realizan revisiones aleatorias a jugadores antes de cada partido, las revisiones pueden realizarse si surge algún problema o inconveniente y deberá contar con los siguientes requisitos:

- Documento de identidad, cartilla militar, credencial universitaria, pasaporte. (En caso de no contar con alguno de los anteriores, debe mostrar un documento que cuente con su fotografía y nombre completo)
- Estar incorporado a nuestro discord oficial.
- Cámara web y/o teléfono celular con cámara.
- Contar con la aplicación de discord en el dispositivo a utilizar para la revisión.

6.3.4 Espectadores

No se permiten espectadores ajenos a:

- Administración de Telcel UNIVERSITY Esports México.
- Producción Telcel UNIVERSITY Esports México.

6.3.5 Versión de juego

Todos los jugadores deben instalar la versión más actual del juego. Cualquier actualización deberá ser instalada antes de que el torneo inicie. Es responsabilidad del jugador tener la versión actual del juego actualizada, de lo contrario puede perder su partido por retraso.

6.4 Durante el partido

6.4.1 En caso de eventos dentro del juego

Si Epic Games anuncia un evento con un horario donde pueda perjudicar las partidas del día, se hará cambio de horario para poder disputar los juegos más tarde.

6.4.2 Inicio de partida

Una vez culminados los minutos de espera otorgados por la administración del torneo, se comenzará la partida dando aviso previamente.

6.4.3 Reinicio de partida

Ninguna partida podrá ser reiniciada una vez haya iniciado, al menos que haya problemas con el servidor de Fortnite.

6.4.4 Ping alto

- El participante es el único responsable de la calidad de su conexión a internet.
- Los participantes no pueden solicitar un remake debido a un ping alto o condiciones de red deficientes.

6.5 Después del partido

6.5.1 Reporte de victorias

- Durante la Liga los jugadores participantes deberán **hacer uso del discord oficial** de Telcel UNIVERSITY Esports México para reportes directos de sus partidas durante todo momento.
- En caso de presentar inconvenientes, deberá mandar un mensaje directamente a un oficial del torneo, mediante el discord oficial.

6.6 Código de conducta Telcel UNIVERSITY Esports México

6.6.1 Conducta en la competición

Telcel UNIVERSITY Esports México debe ser una competencia limpia, creemos en el compañerismo y en actitudes positivas como pilares de los deportes electrónicos, es por eso que la administración se asegurará de que cada uno de los enfrentamientos cumpla con las pautas y especificaciones del reglamento, así como el correcto comportamiento de cada uno de los jugadores y sus integrantes.

- Todos los participantes aceptan los términos y condiciones de uso de Epic Games; el incumplimiento de los mismos podría obligar a la administración de la Liga a reportar dicha situación al staff de Epic Games y en el peor de los casos, a descalificar al jugador.

<https://www.epicgames.com/site/es-ES/tos?lang=es-ES>

Se sancionará cualquier acto, omisión o comportamiento que a consideración de los oficiales del torneo, viole estas reglas y los estándares de integridad establecidos por el torneo para una experiencia de juego competitivo.

6.6.1.1 Juego desleal

Las siguientes acciones serán consideradas jugadas desleales y estarán sujetas a sanciones a la discreción de los oficiales del torneo:

- Está prohibida la colusión (arreglo de partidas entre jugadores). De presentarse este caso, los jugadores involucrados serán descalificados, puede tomarse como confabulación cualquier acuerdo entre dos o más jugadores de no dañarse, impedir y/o jugar de otra manera diferente al estándar de competencia razonable en una partida.

- Sobornos y apuestas están prohibidas; perder deliberadamente una partida a cambio de una compensación o intentar inducir a otro jugador a hacer esto por cualquier otro motivo, llevará a la descalificación de los implicados, como el resultado en caso de que esto suceda.
- Cualquier acción que conlleve algún tipo de ventaja injusta sobre el rival se considerará como ilegal y llevará a la penalización con puntos y la descalificación inmediata del jugador.

La administración se tomará la libertad de dar sanciones o penalizaciones según sea el caso que se presente.

6.6.1.2 Suplantación (account sharing)

Jugar, solicitar, inducir, alentar o dirigir a alguien más a participar bajo la cuenta de otro jugador, está totalmente prohibido. De realizarse dicha acción llevará a la descalificación del jugador.

6.6.1.3 Uso de hacks

No se permite modificaciones al cliente de juego por parte de un jugador o persona que actúe en nombre de la misma.

6.6.1.4 Uso de exploits

No se puede utilizar ningún exploit durante los juegos del torneo, usar intencionalmente cualquier error en el juego para buscar una ventaja (determinado como parte de una lista de errores publicada), puede llevar a sancionar a la persona vinculada.

6.6.1.5 Uso de programas de cheats

Un jugador no puede usar ningún tipo de dispositivo de trampa y/o programa de trampa.

6.6.1.6 Desconexión intencional

Una desconexión intencional sin una razón adecuada e indicada explícitamente puede conllevar a sancionar al jugador.

6.6.2 Conducta hacia un individuo, persona o institución

Está prohibida la demostración de xenofobia, abuso verbal, insultos, difamación o desprestigio de cualquier tipo a los demás participantes del torneo, comunidad, patrocinadores o a la administración misma y/o su personal; tener una actitud así será tomado como actitud antideportiva y ameritaría a la descalificación del jugador.

6.6.2.1 Acoso

Están prohibidos 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.

6.6.2.2 Comportamiento antisocial/Insultos

No se permite incurrir en acciones o realizar ningún gesto dirigido a un miembro contrario, fan u oficial, ni incitar a ningún otro individuo a hacerlo, que sea insultante, burlón, perturbador o antagónico.

6.6.2.3 Obscenidad y discurso discriminatorio

Los participantes no podrán 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 la partida y o salas de comunicación en ningún momento. No podrá usar ningún lugar, servicio o equipo proporcionado o puesto a disposición del torneo para publicar, transmitir, diseminar o poner a disposición cualquier comunicación prohibida. No podrán usar este tipo de lenguaje en las redes sociales o durante ningún evento público, tal como la transmisión en vivo por Internet.

6.6.2.4 Discriminación y denigración

Está prohibido 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.

6.6.3 Conducta no profesional

6.6.3.1 Publicación de declaraciones sin aprobación

Los participantes no pueden hacer anuncios si un oficial del torneo les ha solicitado no hacerlo.

6.6.3.2 Actividad criminal

Un jugador 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.

6.6.3.3 Atentado contra la moral

Los participantes no pueden verse involucrados en ninguna actividad que el torneo considere inmoral, vergonzosa o contraria a los estándares convencionales de un comportamiento ético propio.

6.6.3.4 Confidencialidad

Un jugador no puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por Telcel UNIVERSITY Esports México por ningún método de comunicación, incluyendo todos los canales de redes sociales.

6.6.3.5 No cumplimiento

Ningún participante puede rehusar o fallar en la aplicación de las instrucciones o decisiones de los oficiales del torneo.

6.7 Solicitud de investigación

En caso de que detecten que un jugador está utilizando algún programa externo para sacar ventaja durante el juego, será necesario avisar por el discord oficial de la competición enviando un mensaje directo a un oficial del torneo y se procederá a solicitar revisión.

6.7.1 Investigación de la conducta de un jugador

Si la administración del torneo determina que un jugador ha violado los términos de uso u otras reglas de Fortnite, los oficiales del torneo pueden asignar sanciones a su criterio. Si un oficial del torneo contacta a un jugador para discutir la investigación, el jugador está obligado a decir la verdad. Si un jugador le miente a un oficial del torneo, creando así una obstrucción a la investigación, entonces el jugador estará sujeto a un castigo.

6.7.2 Reclamaciones

Las reclamaciones deben presentarse **mediante mensaje directo a cualquier oficial del torneo.**

- **Protesta antes del partido:** Cualquier tipo de protesta o comentario en relación al IGN en web, comparecencia u otros hechos comprobables antes de empezar el partido **deberán realizarse antes del comienzo del mismo.** En el caso de no haber llegado a un acuerdo de día y hora, se comunicará una fecha y hora fijada por la organización.
- **Protesta después del partido:** Desarrollo de la partida, abandono, suplantación de identidad, etc.

En ambos casos, se deben aportar todas las pruebas posibles y con datos fiables (hora, jugadores, etc.) con el fin de facilitar la decisión arbitral. En caso de

que la protesta no se comunique en el tiempo especificado en este reglamento se desestimarán la misma por estar fuera de la temporalidad indicada.

Para reportar una ofensa deberán tomar captura de pantalla y reportarla a los organizadores inmediatamente. En caso de que se considere a un jugador culpable se le dará una amonestación. Las amonestaciones y/o descalificación pueden ir desde recibir ayuda exterior, no seguir indicaciones del torneo, comportamientos antideportivos, etc. El reporte por abuso puede ser directamente en discord hablando con un administrador disponible.

6.7.3 Faltas

Telcel UNIVERSITY Esports México sólo intervendrá ante faltas de respeto graves. Los árbitros que se encuentren moderando la competición en el momento de la incidencia decidirán o no si un jugador debe ser sancionado (la sanción podría llegar a la descalificación).

Se considerará falta cualquier acto emprendido por un jugador que cause un perjuicio a los derechos de algún otro jugador o a la integridad de la competición. En esta sección se describirán las faltas leves y graves.

Cualquier jugador con una falta grave será descalificado de la competición y excluido de todos los métodos de acceso al torneo durante al menos una temporada. Cualquier acumulación de tres faltas leves acarrea una falta grave. En esta sección se describirán las faltas leves y graves.

- No presentarse a la hora del partido acarrea una falta leve y sanción por retraso.
- No presentarse a la hora de un partido transmitido por Telcel UNIVERSITY Esports México acarrea una falta grave y la pérdida de puntos en esa partida.
- La transmisión de un partido sin cumplir las condiciones del stream por parte de un jugador acarrea una falta grave.
- La ayuda de terceros durante una partida conlleva una falta grave para todos los jugadores involucrados.
- El intento repetido de comunicación con el rival durante el transcurso de la partida. (El uso de emoticonos y comunicaciones de personaje dentro del juego queda excluido de esta regla). Esta falta puede ser tanto leve como grave dependiendo del contenido.
- Así mismo cualquier indicio de suplantación de identidad en cualquier partida online y presencial conlleva a la expulsión del infractor y/o infractores.
- Cualquier tipo de comportamientos similares a los que se describirán a continuación serán calificados como conducta antideportiva, conllevando la expulsión del torneo y sanciones de varias temporadas:
 - a. Difamación y/o insultos a otros participantes de la competición y/o a la organización tanto durante la realización del torneo como a posterioridad, mediante conversaciones directas, chat de transmisión y/o redes sociales.

- b. Cualquier tipo de comentario racista, clasista o sexista en cualquier escenario.
- c. Intento repetido de manipulación del reglamento para el beneficio propio.
- d. Uso de la cámara durante las transmisiones para ridiculizar y/u ofender a terceros.
- e. Pacto o amaño de partidos de la competición.

En caso de que un jugador irrumpa con cualquiera de estas reglas, les pedimos que reporten dicho comportamiento a un oficial del torneo con una captura de pantalla como prueba, identificando a la persona específica que irrumpe la regla.

6.7.4 Sanciones

La organización del torneo se guarda el derecho de determinar la gravedad de la sanción.

Todos los programas de cheats están totalmente prohibidos y todo aquel que los utilice será expulsado de la competición. El uso de bugs (o fallos del juego) para sacar provecho de la situación está totalmente prohibido.

Cualquier tipo de falsificación de cuentas de juego o el uso de cuentas que no pertenecen a los jugadores titulares o cualquier otra acción que pueda alterar la veracidad de la competición será castigada con la expulsión inmediata de la competición.

Los jugadores que se hayan inscrito con un nombre de jugador ofensivo, deberán hacer un cambio de nombre de forma inmediata o serán expulsados de la competición.

Telcel UNIVERSITY Esports México tomará medidas contra los participantes que estén inscritos en otras ligas con cláusulas de exclusividad.

Infringir cualquiera de las normas significa la descalificación inmediata del participante o pérdida parcial o total del partido.

Los jugadores deben actuar de forma deportiva respecto a las desconexiones, una acumulación de acciones de dudosa deportividad conlleva sanciones.

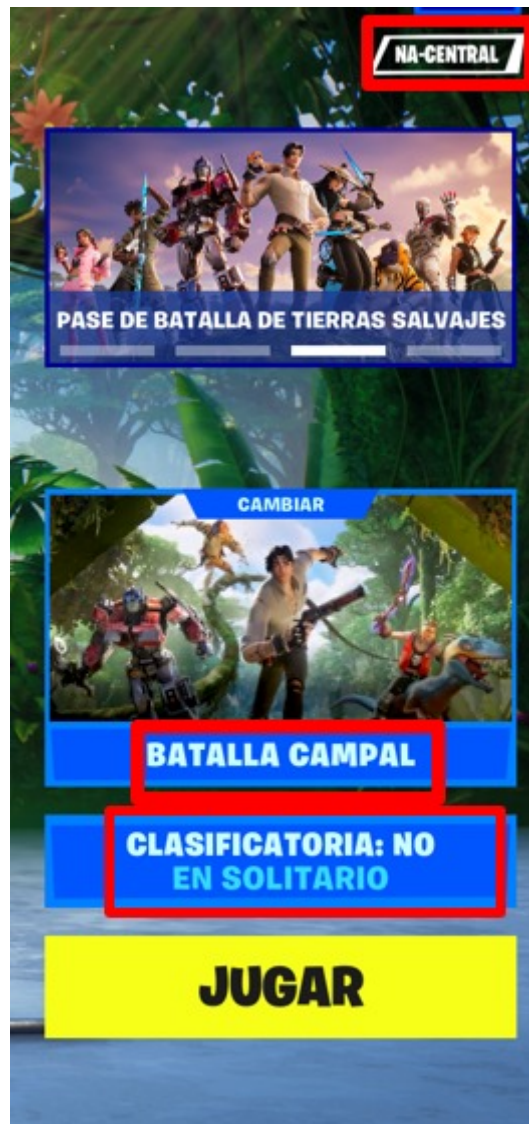
La descalificación inmediata del jugador se realizará en los casos más extremos y nombrados anteriormente en este reglamento.

7. Partida personalizada

7.1 Entrar a la sala de juego

- Para entrar a la sala personalizada deberán colocar el **servidor NA-Central** desde la configuración.
- Luego seleccionan modo de juego **Batalla Campal/Solitario/Construcción** y ponen el **código en Clave Personalizada**.

- Pondrán la contraseña que será colocada en su grupo dentro de la web [Telcel UNIVERSITY Esports México](#), la cual no debe ser filtrada para que no entre cualquier otro jugador que no esté inscrito al torneo.
- Deberán estar atentos a discord para que les vayan diciendo cuántos jugadores hay en sala.



Finalmente, una vez los jugadores estén en la sala de espera y colocados apropiadamente. Ya que esté completa la sala o hayan pasado los minutos correspondientes dados por los oficiales del torneo, la partida se lanzará.

¡Mucha suerte!

8. Guía para realizar transmisiones de partidas fuera de stream

- Será imperativo cumplir con las normas de comportamiento de la plataforma en la que se esté realizando la transmisión y/o subida de contenido.

- Si se quiere hacer una transmisión de la Liga será necesario obedecer el reglamento de comportamiento de dicha Liga. No se permitirá ninguna falta de respeto, vocabulario y/o conducta inadecuada.
- Bajo ningún concepto se permitirá una transmisión de un partido si hay alguna transmisión oficial de Telcel UNIVERSITY Esports México activa en cualquiera de estos enlaces:

Twitch: https://www.twitch.tv/ggtech_latam

Facebook: <https://www.facebook.com/UniversityMX/>

YouTube: <https://www.youtube.com/GGTechLatam/>

No todas las transmisiones oficiales se harán por los canales propios de la Liga, en ocasiones se usarán canales externos, por lo que es necesario realizar esta comprobación con antelación, ya que las transmisiones oficiales están programadas con al menos un día previo y es obligación del usuario asegurarse de ello.

- Deberán estar definidos los siguientes parámetros en el título del streaming:
 - Nombre de la liga. [Telcel UNIVERSITY Esports México]
 - Nombre del juego. [Fortnite]
 - Nombre del enfrentamiento. [Grupo 1]
 - Nombre de la jornada que se disputa. [Torneo Relámpago]
- Bajo ninguna circunstancia se permitirá utilizar el nombre de la Liga en el título si no se está llevando a cabo un partido oficial de la misma.
- Será necesario usar el logo propio de la Liga y posicionarlo en un lugar que sea perfectamente visible, tanto en tamaño como en ubicación (el cual podrás descargar en la siguiente imagen).



El incumplimiento de alguno de los puntos anteriores supondrá una falta grave que puede conllevar a la expulsión de la competencia.

9. Garantía del reglamento

9.1 Finalidad de las decisiones

Todas las decisiones de los organizadores y relacionadas con la interpretación de estas reglas, elegibilidad de jugadores, programación y puesta en escena del torneo, sanciones por mala conducta son responsabilidad única y exclusiva de Telcel UNIVERSITY Esports México, cuyas decisiones son finales. Las decisiones del torneo con relación a estas reglas oficiales no pueden ser apeladas y no darán

pie a ninguna reclamación por daños monetarios ni ningún otro tipo de compensación legal o equitativa.

9.2 Cambios en el reglamento

La organización se reserva el derecho de modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia. Por esta razón, todos los jugadores inscritos deberán comprobar regularmente el presente reglamento para conocer las últimas actualizaciones del mismo. Los organizadores informarán a los jugadores de dichos cambios en caso de darse, a través de Discord.

Las reglas que resulten modificadas no se aplicarían de manera retroactiva, es decir, no podrán utilizarse para juzgar situaciones anteriores a su implementación.

Es obligación de todos los usuarios y/o jugadores haberse leído y entendido el reglamento, ya que el desconocimiento no exime de culpa al infractor.

9.3 Beneficio de Telcel UNIVERSITY Esports México

En todo momento, la administración y autoridades de Telcel UNIVERSITY Esports México, podrán actuar con la autoridad necesaria para preservar el beneficio de la Liga. Esta facultad no está restringida por la falta de cualquier lenguaje en específico en este documento. Las autoridades del torneo podrán usar cualquier forma de acción correctiva a su disposición contra cualquier entidad cuya conducta no respete el beneficio de Telcel UNIVERSITY Esports México.

10. Premios

La cantidad total a repartir de premios en el torneo relámpago de "Fortnite" es de \$350,00 dólares a repartir entre los 2 primeros lugares.

Los premios se repartirán de la siguiente manera entre los dos mejores lugares:

- a. 1er lugar \$225,00 dólares.
- b. 2do lugar \$125,00 dólares.

10.1 Pago de premios

El proceso de entrega de premios se llevará a cabo de la siguiente manera.

- a. El monto de los premios será entregado a través de una sucursal bancaria Santander.
- b. Por medio del correo electrónico contacto@universityesports.lat se les enviará un mensaje solicitando la siguiente información:
 - Documentación para verificar la identidad del participante.
 - Datos bancarios.
 - Documento de recepción del premio debidamente llenado y firmado.

El ganador contará con un plazo máximo de 45 días hábiles a partir de la notificación de su correo para enviar su documentación completa y correctamente, de lo contrario su premiación quedará cancelada.

El pago de premios se hará después de haber terminado el split en curso del torneo. La entrega del monto de premiación se efectuará entre los siguientes 45 y 60 días hábiles una vez recibida la documentación completa.

ESTE EVENTO NO ESTÁ PATROCINADO, APROBADO NI ADMINISTRADO DE NINGUNA MANERA POR EPIC GAMES, INC. NI ASOCIADO DE OTRO MODO. LA INFORMACIÓN QUE LOS JUGADORES PROPORCIONAN EN RELACIÓN CON ESTE EVENTO SE PROPORCIONA AL ORGANIZADOR DEL EVENTO Y NO A EPIC GAMES, INC.

AL PARTICIPAR EN ESTE EVENTO, EN LA MEDIDA EN QUE LO PERMITA LA LEY APLICABLE, LOS JUGADORES ACEPTAN LIBERAR Y EXIMIR DE RESPONSABILIDAD A EPIC GAMES, INC., SUS LICENCIANTES, SUS AFILIADOS, SUS EMPLEADOS, FUNCIONARIOS, DIRECTORES, AGENTES, CONTRATISTAS Y OTROS REPRESENTANTES DE TODOS LOS RECLAMOS, DEMANDAS, ACCIONES, PÉRDIDAS, RESPONSABILIDADES Y GASTOS RELACIONADOS CON EL EVENTO.