

REGLAMENTO OFICIAL DEL TORNEO DE LEAGUE OF LEGENDS VENEZUELA GAME SHOW E4

Este rulebook contiene las normas que deben ser adoptadas en el transcurso de la competencia organizada por Venezuela Game Show (en adelante, el “Organizador”) y denominada Torneo de LoL VGS E4 (en adelante, El Torneo) por todos sus participantes.

Cualquier falta en el cumplimiento de las mismas podrá llevar a la sanción de los jugadores y equipos implicados. 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.

La interpretación de las siguientes consideraciones reglamentarias serán pura y exclusivamente del Organizador. Complementariamente, para preservar el fairplay y el desarrollo igualitario de las actividades, el Organizador podrá cambiar y/o decidir de manera unilateral sobre cuestiones que no se encuentran específicamente detalladas en este Reglamento.

[ÍNDICE]

- 1. General.**
- 2. Especificaciones de la Competencia**
- 3. Sistema de Competencia**
- 4. Configuración del Partido**
- 5. Reglas del Juego – League Of Legends**
- 6. Sanciones.**
- 7. Ámbito Territorial, Personal y Plazo de Vigencia.**
- 8. Objeto.**
- 9. Obligaciones de los participantes.**
- 10. Premios.**
- 11. Autorización uso de imagen.**
- 12. Derecho de anular partidos.**
- 13. Conducta**
- 14. Autorizaciones.**
- 15. Tratamiento de datos personales.**
- 16. Aceptación – Suspensión - Modificaciones participantes.**
- 17. Controversias.**

Capítulo 1 – General.

1.1 – Administración de la competencia

Este torneo será administrado por el Organizador.

1.2 – Confidencialidad

Cualquier tipo de conversación o discusión que exista entre un participante y el equipo de administradores son estrictamente confidenciales, cualquier revelación y/o publicación sobre el asunto en cualquier medio de comunicación o red social sin aprobación de los Operadores de Liga podrá resultar en la descalificación del equipo.

1.3 – Comunicación

Los medios de comunicación oficiales para el Torneo serán por email y el sistema de mensajería designado por el Organizador. El equipo de administradores utilizará estas vías para enviar información relevante de la competencia, por lo que todos los equipos deberán consultarlas para estar al tanto de todas las novedades, y evitar que los anuncios importantes sean perdidos.

Capítulo 2 – Especificaciones de la Competencia

2.1 – Nicknames

Ningún jugador podrá utilizar un nickname que infrinja las siguientes condiciones: Nicknames que no se encuentren registrados en la planilla de información del equipo. Nicknames con alteraciones que dificultan su visualización in-game.

Nicknames con adiciones de patrocinadores/sponsors.

Además, es importante recordar que el uso de nicknames que sean puramente comerciales (por ejemplo, nombres de productos), difamatorio, peyorativo, racista, ofensivo, vulgar, obsceno, anti-semita, o que incite al odio, se encuentran estrictamente prohibidos. Se encuentra prohibida la utilización de ortografía alternativa, caracteres especiales, texto sin sentido para evadir los requisitos mencionados anteriormente.

El Organizador podrá rechazar un nickname de manera unilateral si cree que infringe alguna de estas normas.

2.2.1 – Cuentas de los jugadores

Es importante que al momento de registro las participantes indiquen su nombre de invocador actualizado.

Todas las participantes deben poseer una cuenta en el servidor de Latinoamérica Norte [LAN] habilitada para torneos de reclutamiento en línea. Solo podrá usar la cuenta la propietaria de la misma.

Si un jugador tiene su cuenta con restricción de acceso, es decir, que haya recibido algún tipo de sanción por parte de Riot Games, este no podrá participar de la competencia con otra cuenta. Velamos por una escena competitiva sana por lo cual aplicaremos las mismas pautas que la empresa desarrolladora del juego haya aplicado.

2.2.2 – Nivel requerido para la competición

Podrán participar del torneo, aquellos que cuenten con un nivel mínimo de 30 (inclusive).

2.3 – Cambios en el equipo

Cualquier cambio relacionado a los equipos en la competición debe ser aprobada por el equipo de administradores, eso incluye pero no se limita a los siguientes puntos:

Agregar o quitar jugadores de la alineación del equipo.

Cambiar el nombre y/o logo del equipo.

2.3.1 – Alineación de un equipo

La alineación oficial de un equipo se encuentra conformada de la siguiente manera: Cinco (5) jugadores titulares.

Un (1) jugador suplente/reserva.

Un (1) segundo jugador suplente o entrenador/coach. (Opcional)

2.3.2. Cambios en fase online

Durante las competencias en línea, se pueden realizar sustituciones entre mapas, es decir, al término de cada uno.

Si existe una razón adecuada (problemas de conexión, etc.), en cualquier ronda durante un mapa que se está jugando, si es necesario, el juego se puede pausar para el cambio, la demora ocasionada no deberá exceder de diez (10) minutos.

Los equipos deben anunciar cualquier sustitución entre mapas al final del mapa anterior.

2.3.3 – Fecha límite para cambiar un jugador

Durante la competencia, cualquier cambio deberá ser solicitado 48 horas antes de la próxima partida agendada del equipo dentro del cronograma oficial y el nuevo jugador debe estar disponible para proveer material multimedia para la transmisión, si fuese necesario.

El nuevo jugador no podrá haber sido inscrito por otro equipo en la misma competición.

2.3.4 – Requerimientos para los cambios

Antes de agregar a un jugador oficialmente a un equipo, los administradores del Organizador deben ser debidamente informados por alguna vía de comunicación establecida por el Organizador y donde este acuse recibo. Esa información debe contener:

Nombre completo y nickname del jugador.

En caso de ser aceptado, un administrador se contactará para solicitar información más precisa y que el jugador pueda ser incorporado al equipo.

2.4 – Edad mínima

Podrán participar únicamente personas que sean mayores de 16 años.

2.5 – Transmisiones

El Organizador posee los derechos de transmisión de todas las partidas del campeonato, y se reserva su utilización de manera exclusiva.

Ningún jugador podrá transmitir sus POVs en vivo en cualquier plataforma de streaming sin el consentimiento del Organizador de la competencia. En caso de hacerlo, el equipo recibirá la derrota

por Walk Over de la partida en cuestión.

De igual manera, no se podrá emitir imágenes de la competición ni en directo ni en diferido sin la previa autorización por escrito de El Organizador.

La organización se reserva el derecho de autorizar a terceros a acceder al cleanfeed de la transmisión para reproducirlo en sus canales de streaming. El permiso deberá ser por escrito y para conseguir este permiso, los interesados deberán ponerse en contacto con El Organizador de la competencia.

2.6 – Árbitros

El Organizador dispondrá de un equipo de árbitros que tendrán la responsabilidad de revisar cada asunto y situación que suceda durante el torneo. Las partidas serán controladas por este equipo, que será liderado por un árbitro principal. Los árbitros tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en cada enfrentamiento. Cualquier asunto relacionado al torneo que no se encuentre cubierto en este reglamento, quedará sujeta a interpretación del organizador y se proporcionará a los equipos una actualización o interpretación de las reglas. El Organizador está en su derecho, siempre que las reglas no establezcan lo contrario, de tomar las decisiones a discreción teniendo en cuenta lo más justo para todas las partes.

2.6.1 – Decisiones del árbitro

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro principal de acuerdo con las reglas del juego, el reglamento del torneo y espíritu de juego. El árbitro principal tiene la discreción y la obligación de evaluar las situaciones para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.

Las decisiones del cuerpo de árbitros sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el rematch, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas, esto significa que no podrán ser apeladas o discutidas por los jugadores o miembros de los equipos.

Antes de iniciar las partidas, el árbitro encargado deberá asesorarse de que ambos equipos están listos para jugar.

Informará a los equipos sobre la situación de la partida en caso de presentar fallas, pausas, o algún motivo que afecte el enfrentamiento.

Capítulo 3 – Sistema de Competencia

3.1 – Formato del campeonato

Fase Online / Se disputa hasta cuartos de final inclusive / Simple eliminación Bo1

Fase Presencial / Semifinales y Final / Simple eliminación Bo3

Plataforma: PC

Modo de juego: Grieta del Invocador 5v5

Tipo de partida: Torneo de reclutamiento 5v5

Todos los enfrentamientos se realizarán y jugarán en la última versión disponible al momento de disputar sus enfrentamientos.

Capítulo 4 – Restricciones de Elementos

4.1 – Nuevos Campeones

Todos los campeones están permitidos. Si sale un campeón nuevo, se restringirá automáticamente durante dos semanas a partir de su lanzamiento en la versión en vivo. Ejemplo: el campeón A está disponible el 10 de Marzo, por lo que el campeón A será elegible para ser utilizado en todos los partidos desde el 24 de marzo.

4.2 – Restricciones Adicionales

El Organizador puede agregar restricciones adicionales (ejemplo, deshabilitar ciertos campeones) en cualquier momento antes o durante una partida, si hay errores conocidos con cualquier objeto, campeón, aspecto, maestría o hechizos de invocador.

4.2 – Campeón no Habilitado

En caso de que un partido inicie con un campeón no habilitado, se considerará que ambos equipos estuvieron de acuerdo en su utilización y la partida será válida. Por lo tanto, todos los jugadores y/o equipos deben estar atentos a los campeones restringidos administrativamente.

Capítulo 5 – Reglas del Juego – League Of Legends

5.1 – Desarrollo de Competencias

5.1.1 – Antes de Partida

Elección de Bando

El equipo superior del bracket juega en el bando azul [Equipo 1] para el juego 1. Si el partido es una serie de juegos múltiples, los equipos tienen que intercambiar su lado en cada juego siguiente.

Bans

Los capitanes tienen 5 bans por lado. El orden de baneos es el común del modo competitivo, cada equipo hace sus primeros 3 bans, luego pickean los primeros 3 champs de cada lado, para terminar concretando los bans con los últimos 2 restantes en ambos bandos.

5.1.2 – Durante la Partida

Si un participante se desconecta durante la selección de campeón, debe volver a crearse el lobby. En cuanto aparezca la pantalla de carga, la partida contará y deberá ser continuada.

Partida Registrada

Una partida registrada ("PR") es aquella partida en la que los diez jugadores se conectaron y se llegó a un punto de interacción significativo entre los equipos rivales. Una vez que una partida llegue al estado de PR, ya no se permiten los reinicios por incidencias y la partida se considera "oficial" a partir de ese momento. Luego de establecer una PR, se permitirán los reinicios de la partida sólo bajo condiciones muy concretas.

Ejemplos de condiciones que establecen una PR;

- Se acierta un ataque o habilidad contra súbditos, monstruos de la jungla, estructuras o campeones enemigos.
- Se establece una línea de visión entre los jugadores y sus rivales.
- Se invade la jungla del oponente, se establece visión sobre ella o se fija como objetivo de una habilidad. Esto incluye tanto abandonar el río como entrar a la maleza que conecta con la jungla enemiga.
- El tiempo de juego llega a los tres minutos (00:03:00).

5.1.3 – Después de la Partida

Informar el Resultado

Ambos equipos deberán enviar a la administración una captura de pantalla correspondiente que muestre el Scoreboard incluyendo la fecha y hora del sistema como prueba inmediatamente después de que éste haya finalizado. En caso de que el equipo ganador no comunique ningún resultado, se tomará como el informado el de su rival.

5.1.4 – Entre Partidas

El tiempo entre las partidas será de 5 a 15 minutos para que los jugadores estén listos dependiendo de la instancia de la competencia. Los árbitros informarán a los jugadores sobre el tiempo restante antes del próximo enfrentamiento cuando se juegan series al mejor de 3 o mejor de 5 partidas. El próximo partido, si es aplicable, comenzará tan pronto como ambos equipos han confirmado a un árbitro que todos los jugadores están listos para jugar.

Para los partidos que impliquen más de un mapa (es decir, un partido al mejor de tres o al mejor de cinco), un equipo puede reemplazar a sus titulares actuales por sus suplentes, siempre que el equipo informe al equipo contrario y reciba la aprobación de los árbitros de dicho cambio más tardar cinco minutos después de la conclusión del partido anterior.

El lado y las alineaciones deberán ser confirmados a más tardar cinco minutos después de la conclusión del partido anterior.

5.2 – Chat de la partida

No se encuentra permitido el uso del chat de la partida, durante el transcurso de la misma, con cuestiones que no estén relacionadas a la competencia (off-topic).

5.3 – Coach del equipo

Está permitido el uso de un coach por equipo en la partida. El mismo deberá estar debidamente registrado en la plataforma con ese rol. Una vez que acceda al servidor será enviado directamente a la posición de espectador, donde solo podrá ver el punto de vista de su equipo.

En caso de presentarse algún inconveniente que brinde ventajas al coach por sobre el equipo rival, deberá solicitar la pausa de la partida e informar inmediatamente a los administradores aguardando una resolución.

5.4 – Uso de las pausas técnicas/ tácticas

El uso de las pausas está permitido por problemas de fuerza mayor. El tiempo máximo de pausa para un juego en línea es de diez (10) minutos por equipo por partida. Luego de esos diez (10) minutos el equipo contrario podrá quitar la misma a su discreción. Los árbitros pueden conceder la extensión de estos plazos en caso de que consideren necesario.

5.5 – Archivos de Configuración

Todas las modificaciones de configuraciones están permitidas, siempre y cuando no presenten una ventaja competitiva por sobre otro jugador en la partida.

Capítulo 6 – Sanciones.

6.1 – General

Todas las sanciones serán determinadas por los administradores de la competencia.
Los administradores del torneo podrán aplicar sanciones más severas en caso de reincidencia.

6.2 – Tipos de Sanciones

Luego de descubrir que cualquier participante ha cometido cualquier violación a los reglamentos, la Administración puede, sin limitación de su autoridad, emitir las siguientes Aviso(s) verbal(es)

- Pérdida de la selección de lado para partidas actuales o futuras
- Pérdida del bloqueo para partidas actuales o futuras
- Multa(s) o renuncia(s) a premios
- Abandono de partidas
- Abandono de Combates
- Suspensiones
- Descalificaciones

6.3 – Trato hacia el administrador

No se tolerará el maltrato a la Administración, a los participantes rivales o a los miembros de la audiencia.

6.4 – Penalizaciones

Intentar engañar a los administradores del torneo, los jugadores o cualquier otra persona envuelta en la competencia se encuentra totalmente prohibido y se aplicarán las siguientes sanciones:

Los jugadores que presten su cuenta (account sharing) serán excluidos por dos partidas consecutivas de la competencia.

Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido: 15 minutos

Pérdida del primer partido (Bo3) 15 minutos

Pérdida del primer mapa/período (Bo1) 30 minutos

Pérdida del partido (Bo3) 30 minutos

Si un jugador es descubierto utilizando cheats, será descalificado de la competencia, así como el jugador excluido de todos los campeonatos de El Organizador.

6.5 – Sanciones y consecuencias por abandonar el torneo

Si un equipo abandona el campeonato o resulta descalificado, perderá el derecho de recibir cualquier tipo de premio alcanzado.

Si un equipo abandona el campeonato o resulta descalificado, todos sus jugadores serán excluidos hasta el final del torneo.

Capítulo 7 – Ámbito Territorial, Personal y Plazo de Vigencia.

7.1. El Torneo se llevará a cabo en el ámbito de la República Bolivariana de Venezuela en el período que el Organizador dará a conocer para la fase online antes de iniciado El Torneo, mientras que la fase presencial serán entre los días 25, 26 y 27 de Octubre de 2024.

El Organizador puede adelantar o retrasar las fechas por la causa que considere necesario comunicando esa decisión con 24 horas de anticipación, no haciéndose cargo el Organizador del traslado de los participantes, corriendo a cargo de cada participante, la permanencia y estadía en el lugar de celebración de cada partido del Torneo.

7.2. Los equipos deberán estar formados por jugadores/ participantes residentes en el territorio de la República Bolivariana de Venezuela al momento de la inscripción y jugar dentro del ámbito territorial del mismo.

Capítulo 8 – Objeto.

8.1. Cada uno de los participantes deberá cumplir con el calendario de partidos y eventos que el Organizador defina de acuerdo con el desarrollo de El Torneo y su difusión.

8.2. El Organizador se reserva el derecho de terminar la intervención de cualquiera de los participantes en El Torneo en caso de incumplimiento a las Bases y Condiciones y sin que ello genere derecho a reclamo alguno por parte del participante contra el Organizador.

Capítulo 9 – Obligaciones de los participantes.

9.1. Cada participante se compromete a cumplir con todos los requisitos estipulados por el Organizador para el correcto desarrollo de El Torneo. A saber:

9.1.1. Cada participante deberá disputar los partidos que se le asignen en el horario y lugar que el Organizador disponga.

9.1.2. Cada participante deberá hacerse cargo de los gastos que le implique su participación en El Torneo. **La inscripción al torneo es gratuita**, sin embargo, **todo participante paga su entrada** al evento presencial en cualquiera de sus fechas.

Cada participante deberá hacerse cargo de los gastos que le implique su participación en El Torneo.

9.1.3. Cada participante deberá ser responsable de su propio equipamiento que se compone, pero no se limita a:

La protección y funcionamiento de su pc.

Software con el que jueguen.

Estabilidad de la conexión a Internet.

Actualizar el juego y que su dispositivo lo pueda ejecutar.

Rendimiento del juego en sus dispositivos.

9.1.4. Cada participante deberá responder a las entrevistas que el Organizador le solicite.

9.1.5. Cada participante deberá asistir a los eventos y lugares que el Organizador le asigne para la difusión de El Torneo en caso de que esta acción no vaya en contra de medidas gubernamentales.

9.1.6. Cada participante no deberá utilizar vestimenta que no sea aprobada por el Organizador en ningún evento y lugar relacionado con el desarrollo y/o difusión de El Torneo a fin de evitar presencias de marca o asociación con instituciones o clubes que no estén relacionadas con El Torneo. Cada participante o equipo no podrá exponer alguna marca no autorizada por el organizador y/o realizar actividades de BTL dentro de las instalaciones del VGS E4.

9.1.7. El Organizador se reserva el derecho de prohibir los patrocinadores relacionados a: bebidas alcohólicas, cigarros, medicamentos, proveedores de armas, pornografía, juegos de azar, productos o servicios de competidores directos de El Organizador o el Publisher del juego, y cualquier otro producto o servicio cuya comercialización o prestación esté prohibida por ley.

9.1.8. Cada participante deberá observar una conducta ceñida a la ética, el respeto y las buenas costumbres.

9.1.9. Cada participante deberá haber leído las Bases y Reglamento del torneo, y su participación en el mismo implica su aceptación.

9.2. La calidad de participante es individual e intransferible para personas físicas, por lo que en ninguna circunstancia podrá jugar otra persona en lugar de un participante.

Capítulo 10 – Premios.

10.1. El reparto entre los dos primeros puestos será de la siguiente manera:

- Primer puesto: \$3.750 usd
- Segundo puesto: \$1.875 usd

10.2. El otorgamiento de los premios será dentro de los 5 días hábiles de la finalización del Torneo.

10.3. El/los participante/s y/o representante/s que hayan sido desafectados de El Torneo por el motivo que fuera, no podrán reclamar ningún premio en forma parcial o total.

10.4. Los equipos que clasifiquen a semifinales obtendrán plaza para participar de la fase presencial, a disputarse en el evento Venezuela Game Show, que se realizará los días 25, 26 y 27 de Octubre de 2024.

10.5. Todos los gastos que los ganadores tuvieran que efectuar para la aceptación del premio serán a su exclusivo cargo.

10.6. El Organizador no será responsable por los daños y perjuicios que pudieran sufrir el ganador o terceros, en sus personas o bienes, con motivo o en ocasión de la participación y/o retiro del premio y/o utilización de este.

10.7. No podrán ser acreedores de Premios los empleados de El Organizador, ni tampoco los parientes de los mismos por consanguinidad o afinidad hasta el cuarto grado inclusive.

Capítulo 11 – Autorización uso de imagen.

11.1. Cada participante cede a El Organizador los derechos intelectuales y de imagen como resultado de la participación de cada participante en El Torneo con el fin de que el Organizador pueda desarrollar, promocionar y difundir El Torneo; comprendiendo el derecho a usar, exhibir y disponer del contenido generado por la participación de cada participante en El Torneo en cualquiera de las plataformas de el Organizador ya sea TV, gráfica o digital por sí como por medio de terceras empresas autorizadas por el Organizador, tanto en la República Bolivariana de Venezuela como en el resto del mundo.

11.2. Cada participante no podrá utilizar, difundir y/o comercializar el contenido que resulte de su participación en El Torneo sin la autorización del Organizador y se compromete a respetar el embargo que el Organizador defina respecto de publicar o difundir cualquier aspecto de su participación en El Torneo o eventos relacionados.

12. Derecho de anular partidos.

La participación en El Torneo está sujeta a estas Bases y al Reglamento de juego, así como cualquier disposición y procedimiento establecidos por el Organizador durante el desarrollo de El Torneo. Todo incumplimiento de estas Bases, todo abuso de derecho y toda conducta contraria al mismo por parte de los participantes, de sus representantes, de terceros interesados, o del normal desarrollo del Torneo, en detrimento de los intereses del Organizador, podrá dar lugar a la anulación de partidos y a la expulsión de el/los participante/s y sin que ello genere derecho a reclamo alguno por parte del mismo contra el Organizador.

Capítulo 13 – Conducta

13.1. Todos los jugadores deberán mantener un comportamiento adecuado y de caballerosidad

deportiva, ceñido a la ética y el respeto. No podrán:

13.1.1. Ausentarse de un partido sin aviso y aceptación por parte del Organizador.

13.1.2. Usar lenguaje o gestos insultantes en ningún momento hacia otro jugador o el Organizador.

13.1.3. Tener comportamiento antideportivo.

13.1.4. No esforzarse por ganar un partido.

13.1.5. Utilizar cualquier aplicación de terceros para hacer trucos, modificaciones u obtener ventajas al jugar partidos.

13.1.6. Desconectarse intencionadamente de Internet durante cualquier partido.

13.1.7. Confabular con otros jugadores al jugar partidos.

13.1.8. Sacar ventaja de defectos conocidos del juego (es responsabilidad de los jugadores entender y evitar todos los defectos ilegales).

13.1.9. No acatar las indicaciones del Organizador.

13.1.10 Acosar, amenazar, molestar, incitar al odio, enviar mensajes no deseados repetidas veces o efectuar ataques personales o declaraciones sobre etnia, género, orientación sexual, religión, procedencia, etc.

13.1.11. Infringir cualquier ley, regla o regulación aplicables, según lo determine El Organizador a su entera discreción.

13.1.12. Utilizar cualquier software o programa que dañe, interfiera o afecte la Competencia o una computadora o pertenencia de otra persona.

13.1.13 Utilizar cualquier software externo o hardware diseñado para otorgar una ventaja desleal al Competidor.

13.1.14 Interferir o interrumpir la participación de otro jugador en la Competencia.

13.1.15 Beneficiarse de vulnerabilidades, trampas, funciones no documentadas, errores de diseño u otros problemas en la Competencia.

13.1.16 Participar en cualquier otra actividad que altere de manera significativa el entorno de juego tranquilo, justo y respetuoso de la Competencia.

13.1.17 Promover, alentar o participar en cualquier actividad prohibida que se haya descrito anteriormente.

Capítulo 14 – Autorizaciones

14.1 Los jugadores autorizan al organizador a difundir sus nombres, voces e imágenes y los de sus familiares (si es el caso), con fines comerciales, en los medios y formas que el Organizador disponga, y a que los datos registrados para participar de la promoción integren una base de datos que podrá ser

utilizada por el organizador y el/los auspiciante/s, sin derecho de compensación alguna, hasta transcurridos tres años del comienzo del torneo. De esta forma El Organizador y los auspiciantes se reservan el derecho a realizar la acción publicitaria, de prensa, promoción, publicación y difusión que considere conveniente de los participantes del Torneo.

14.2 Con la sola participación, los jugadores confirman su expresa conformidad para la utilización y difusión de sus Nombres e Imágenes (imagen y voz) por los medios publicitarios y de comunicación que los organizadores dispongan. En virtud de esta previa autorización, los Participantes no tendrán derecho a indemnización, pago o contraprestación alguna por la difusión y/o utilización mencionada precedentemente.

14.3 Los participantes no podrán emitir imágenes de sus partidos ni en directo ni en diferido sin la previa autorización por escrito de El Organizador.

14.4 Los participantes deberán respetar de manera estricta la confidencialidad acerca de toda la información que El Organizador ponga en su conocimiento y que tenga algún tipo de relación con la competencia. No compartirá dicha información con terceras personas. Se obligan a realizar todos los actos razonablemente necesarios y adoptar todas las medidas conducentes para asegurar que la información recibida no sea utilizada por terceros, revelada o divulgada, total o parcialmente.

No utilizarán la información para otro propósito que el de participar en la competencia. Aceptan y comprenden que el incumplimiento por su parte de lo anteriormente descrito traerá aparejadas consecuencias sumamente graves para el Organizador y que, por lo tanto, deberán indemnizarlo por los daños y perjuicios que tal violación les ocasione.

Capítulo 15 – Tratamiento de datos personales.

Los datos personales brindados a través de Internet para la participación en El Torneo serán objeto de tratamiento automatizado e incorporados a la base de datos de titularidad del Organizador. La provisión de los datos por parte de los participantes en El Torneo es voluntaria, sin perjuicio de ser un requisito necesario para participar en ella y de notificación a las potenciales personas participantes y ganadoras. La información incompleta, incorrecta o inexacta de los datos de registración implica la eliminación del participante.

Capítulo 16 – Aceptación – Suspensión - Modificaciones participantes.

16.1. Los participantes en El Torneo y sus representantes, por su sola participación, aceptan de pleno derecho todas y cada una de las cláusulas y condiciones establecidas en estas Bases y Reglamento y de toda aclaración y/o modificación que el Organizador pudiera hacer al mismo a fin de asegurar su mejor cumplimiento. Estas Bases y el Reglamento de juego podrán ser consultados al momento de inscribirse y en cualquier otro momento pidiéndole a El Organizador o de la manera que el mismo especifique para ello. Los participantes y sus representantes serán responsables de toda la información enviada con motivo del presente Torneo.

El Organizador podrá suspender o modificar total o parcialmente El Torneo cuando se presenten situaciones no imputables a las mismas y no previstas en estas Bases y/o en el Reglamento, efectuando los cambios operativos que consideren necesarios y que no signifique alterar la esencia de El Torneo, sin que ello genere derecho a compensación alguna a favor de los participantes.

16.2. El espíritu de este reglamento es el de facilitar el normal desarrollo del torneo tratando de evitar

todo tipo de anomalías que afecten a su desarrollo. Es por ello por lo que, la inscripción al Torneo implica la total aceptación de las presentes reglas. Por esta razón el Reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento de este en ninguna circunstancia.

16.3. El Organizador se reserva el derecho de modificar en todo o en partes el Reglamento y el desarrollo del torneo siempre que lo entienda necesario para el normal desarrollo de este. Del mismo modo se establece que las comunicaciones emitidas por El Organizador formarán parte de este Reglamento. La misma aceptación a las presentes reglas implica la obligación de los participantes de colaborar con los elementos de marketing y publicidad requeridos por El Organizador.

Capítulo 17 – Controversias.

17.1. Cualquier controversia o conflicto derivada de la interpretación de estas Bases y del Reglamento será dirimida únicamente por el Organizador, cuyas decisiones serán inapelables.

