



REGLAMENTO OFICIAL

LIGA AFICIONADA UNIÓN E-GAMERS

Temporada 2020-2021

Aprobado por la Comisión Técnica de la Unión E-gamers de Colombia – INDERCOL – Octubre 22 de 2020.

INDICE DE CONTENIDOS

Capítulo 1. Liga Unión E-Gamers

- 1.1 Nombre 4
- 1.2 Jerarquía de normas 4

Capítulo 2. Principios

- 2.1 Función de los Principios 4
- 2.2 Principios de la Carta Olímpica 4
- 2.3 Principio de la transición al Profesionalismo 4
- 2.4 Principio de la promoción a la industria Indie 5
- 2.5 Principio de la promoción al deportista colombiano 5
- 2.6 Principio de la consecución de los Objetivos del Milenio 5
- 2.7 Principios de conducta ética 5

Capítulo 3. Jugadores

- 3.1 Características 5
- 3.2 Sanciones 6
- 3.3 Smurfs y cuentas prestadas 6
- 3.4 Fichajes 7

Capítulo 4. Equipos

- 4.1 Requisitos para conformación de Equipos 8
- 4.2 Nombre e identidad corporativa 8
- 4.3 Plantillas 9
- 4.4 Disciplinas 9
- 4.5 Abandono de Equipos 9

Capítulo 5. Estructura de la competición

- 5.1 Liga Unión E-Gamers 9
- 5.2 Disciplinas (Rules of the Game) 9
- 5.3 Partidos Oficiales 10
- 5.4 Puntaje válido para el Draft 10
- 5.5. Formato. 10
- 5.6. Sistema de Clasificación, puntaje y desempate. 10
- 5.7. Horario. 11
- 5.8. Cambio de Horario. 11
- 5.9. Asistencia a los Partidos. 11
- 5.10. Incomparecencias graves. 12
- 5.11. Pausas y desconexiones. 12
- 5.12. Aplazamiento de Partidos por causas externas. 12
- 5.13. Skins. 12
- 5.14. Comprobación de identidades. 12
- 5.15. Streaming. 13
- 5.16. Cesión de derechos de imagen. 13
- 5.17. Normas de Conducta. 13

Capítulo 6. Árbitros y prohibiciones

- 6.1 Decisiones arbitrales 14
- 6.2 Medidas disciplinarias 14

| | | |
|-------------------------------------|----------------------------|----|
| 6.3 | Comportamientos prohibidos | 14 |
| Capítulo 7. Premios | | |
| 7.1 | Función | 15 |
| 7.2 | Tipologías | 15 |
| 7.3 | Caducidad de los Premios | 15 |
| Capítulo 8. Normas generales | | |
| 8.1 | Patrocinios | 16 |
| 8.2 | Derecho de modificación | 16 |
| 8.3 | Aceptación del Reglamento | 16 |

CAPÍTULO 1

LIGA AFICIONADA UNIÓN E-GAMERS

1.1. Nombre.

Se crea la Liga Aficionada Unión E-Gamers, con la intención de construir un marco institucional que reúna todos los jugadores y equipos apasionados a la recreación por medio de videojuegos en forma competitiva y aficionada.

1.2. Jerarquía de normas.

Las normas que rigen las competencias de la Liga Unión E-Gamers deben leerse en el siguiente orden jerárquico:

- (i) El presente Reglamento Oficial de la Liga Unión E-Gamers
- (ii) Las reglas aplicables a cada Disciplina (“Rules of the Game”)
- (iii) Reglamento específico para cada Torneo o competencia auspiciadas por la Liga

CAPÍTULO 2

PRINCIPIOS

2.1. Función de los Principios.

La Liga Unión E-Gamers se inspira y pretende alcanzar los Principios de este artículo 2, que constituirán además criterios para la interpretación del presente Reglamento y normas relacionadas.

2.2 Principios de la Carta Olímpica

En la Liga se aceptan todas las Disciplinas con vocación a volverse auténticamente competitivas, pero especial relevancia se concede a aquellas que sean coherentes con los principios del Olimpismo. Comparte el objetivo de la Carta Olímpica de “poner siempre el deporte al servicio del desarrollo armónico del ser humano”.

2.3. Principio de la transición al Profesionalismo.

Las competencias que se desarrollan en el marco de la Liga pretenden apoyar el desarrollo de jugadores y equipos y preparar su transición hacia el Profesionalismo y así sentar las bases para un futuro económico independiente. La participación de jugadores y equipos obedece al deseo de una recreación sana y tiene su piedra angular en el estímulo derivado de la competición y el impulso al mejoramiento continuo.

2.4. Principio de la promoción a la industria Indie.

Sin menoscabar el gran trabajo de las grandes empresas de videojuegos internacionales, que han permitido a los eSports crecer de forma exponencial durante los últimos años, la Liga pretende promover y desarrollar la industria Indie colombiana y suramericana, reconociendo y queriendo valorizar el enorme talento que existe en el Continente.

2.5. Principio de la promoción al deportista colombiano.

Inspirados en los recursivos y destacados deportistas colombianos y en sus logros en el escenario internacional, la Liga procura respetar las características del deportista colombiano, promoviendo aquellas Disciplinas que han hecho conocer al mundo la mejor versión de Colombia.

2.5. Principio de la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

En la medida de lo posible y en función de lo que concretamente pueda realizarse, toda acción que se emprenda en el marco de la Liga deberá ajustarse y contribuir al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) fijados por la ONU.

2.6. Principio de la diversidad cultural y equidad de género.

Es responsabilidad de la organización y de todos sus integrantes y partícipes, construir y mantener un ambiente que valore y promueva la diversidad cultural y la equidad de género. Rechazamos cualquier forma de discriminación o trato diferencial, siempre que no esté justificado con base en el respeto de otros Principios.

2.7. Principios de conducta ética.

La Liga se cimienta en valores universales que todos los actores tienen el deber de materializar día tras día: el respeto, la justicia, la convivencia civilizada, la honestidad y la responsabilidad.

CAPÍTULO 3

JUGADORES

3.1. Características.

- (a) No podrán ficharse Jugadores que no cumplan con la edad mínima prescrita para cada Disciplina según sus Reglas Oficiales (“Rules of the Game”).
- (b) Será admitido cualquier Jugador, aún sin previa experiencia, siempre que respeten y acaten los Principios del Artículo 2 así como las reglas sobre conformación de Equipos aplicables a cada eSport.
- (c) Los Jugadores deberán contar con conexión de red y dotación tecnológica óptima para competir.
- (d) Es responsabilidad de cada Jugador contar con la versión oficial y paga de los softwares necesarios para la participación a las competencias de la Liga.

3.2. Sanciones.

- (a) Desde el momento en el que los jugadores se inscriben en la competición, se podrán aplicar sanciones tanto a éstos como a los Equipos que incumplan las normas estipuladas en el Reglamento.
- (b) Las sanciones pueden consistir en las siguientes penalizaciones, de la menos a la más grave:
 - (i) Avisos o amonestación.
 - (ii) Pérdida de puntos.
 - (iii) Pérdida de partidas.
 - (iv) Suspensión temporal de un Jugador. ^[1]_{SEP}
 - (v) Suspensión temporal de un Equipo. ^[1]_{SEP}
 - (vi) Suspensión temporal del staff del equipo.
 - (vii) Retirada de premios.
 - (viii) Expulsión de la competición.
 - (ix) Expulsión de la Liga.
- (c) Será decisión de los Comisión Técnica cuándo aplicar cada una de ellas basándose en el Reglamento y teniendo como criterios de juzgamiento los Principios y la promoción de la deportividad y el buen desarrollo de la competición.
- (d) Si algún jugador o equipo tiene sospechas de que algún participante está infringiendo el Reglamento, debe informar a la Comisión Técnica y a la Comisión Disciplinaria del respectivo evento.
- (e) Las sanciones no tendrán carácter retroactivo. Si una fase de la temporada ya ha finalizado, las sanciones llevadas a cabo en la siguiente fase, sólo se aplican de la fase en juego en adelante.

3.3. Smurfs y cuentas prestadas.

- (a) Los jugadores no pueden, bajo ningún concepto, utilizar cuentas smurf o cuentas que no les pertenezcan.
- (b) Si se descubren movimientos sospechosos a la hora de la utilización de campeonos, jugabilidad, o partidas jugadas en alguna de las cuentas de jugadores de la Liga, se comenzará una investigación de oficio. Si la organización descubre pruebas que evidencien dichas situaciones, la sanción al jugador (o jugadores) serán graves y comportarán que no podrán ser inscritos en la siguiente temporada. Además, al Equipo del cual son partes se le conminará la pérdida de las partidas en las que haya utilizado al Jugador que haya cometido la falta.
- (c) Los perfiles de las cuentas inscritas en Liga deben ser reales y reflejar el recorrido del Jugador de una forma consecuente y lógica.

- (d) Para considerar un posible caso de suplantación, se valorarán los siguientes criterios:
 - (i) Que el rendimiento y estadísticas no sean coherentes con las características de la cuenta de Jugador.
 - (ii) Que el número de partidas en la cuenta del Jugador sea extremadamente bajo, o que las partidas disputadas en dicha cuenta no sean recientes.
 - (iii) Que el rendimiento del jugador esté muy por encima del puntaje que demuestra tener la cuenta.
 - (iv) Que el estilo de juego difiera del habitual únicamente en partidas de Liga.
- (e) La investigación se llevará a cabo por la Comisión Técnica y en determinado caso por la Comisión Disciplinaria, quienes emitirán una decisión final al respecto. En caso de excesiva complejidad a la hora de determinar la resolución, la organización se reserva el derecho de contactar con el productor de la Disciplina para llevar a cabo una investigación más precisa de los acontecido.
- (f) Si algún jugador de la Liga tiene sospechas de que algún participante está utilizando este tipo de cuentas, debe informar a la Comisión Disciplinaria.
- (g) En todo caso, al Jugador o Equipo deberá garantizarse el ejercicio oportuno del derecho de defensa, si bien deban considerarse también las exigencias de inmediatez propias de la competencia deportiva.

3.4. Fichajes (En las Disciplinas Deportivas en las que se aplique).

3.4.1. Condiciones para fichajes

- (a) Los Equipos en disciplinas deportivas a las que aplique tendrán derecho a fichar, sustituir o dar de baja a los Jugadores que deseen durante el período de fichajes con las siguientes condiciones:
 - (i) El Equipo conste, al menos, de cinco (5) jugadores titulares y un (1) suplente, y como máximo de diez (10) jugadores inscritos.
 - (ii) El Jugador cumpla con los requisitos del punto 3.1.
 - (iii) El Jugador se obligue a firmar el Documento de Compromiso.

3.4.2. Periodos de Fichajes

- (a) Primer Período de fichajes: Entre las Jornadas tres (3) y cuatro (4) de Fase Regular, dando comienzo el lunes posterior a la jornada tres (3) a las 00:01h y finalizando el jueves anterior a la jornada cuatro (4) a las 23:59h.
- (b) Segundo Período de fichajes: Entre las Jornadas seis (6) y siete (7) de Fase Regular, dando comienzo el lunes posterior a la jornada seis (6) a las 00:01h y finalizando el jueves anterior a la jornada siete (7) a las 23:59h.
- (c) Fichas extraordinarios (“Wild Cards”): Los Equipos dispondrán de un total de tres (3) fichajes extraordinarios que podrán realizarse en cualquier tempo avisando a la organización con, al menos, cuarenta y ocho (48) horas de antelación antes de la siguiente jornada oficial que el equipo en cuestión vaya a disputar.

3.4.3. Documentación, información y procedimiento.

- (a) En los periodos de fichajes, se entregará un link a todos los Capitanes de los Equipos para modificar los jugadores que consideren necesarios.
- (b) En caso de que un Equipo quiera hacer fichajes extraordinarios, el Capitán debe solicitar hacerlos al correo unionegamers@indercol.com.co y unionegamers@gmail.com. La organización entregará entonces un link al Equipo donde podrá realizar los cambios pertinentes.

3.5. Capacidad para viajar (En los casos que aplique)

- (a) Para la etapa de Final Presencial, los Jugadores deberán contar con los documentos necesarios, es decir, pasaporte vigente y visa (en caso de ser necesarios) para trasladarse a la Ciudad de Bogotá donde se realizará la etapa de Playoffs y Finales.

CAPÍTULO 4

EQUIPOS

4.1. Requisitos.

- (a) Podrán participar a los partidos oficiales de la Liga aquellos Equipos que cumplan con todos y cada uno de los requisitos que se indican en los numerales (b) a (f) del presente punto 4.1.
- (b) Tener un nombre y *branding* o grafía, que deberán ser avisados a la organización con un mínimo de siete (7) días de antelación al inicio del Campeonato o del siguiente partido oficial. En caso de que el Equipo no cuente con un *branding* o grafía, podrá solicitar a la organización que le proporcione uno, escribiendo a unionegamers@gmail.com por lo menos dos (2) días hábiles de antelación al siguiente partido oficial.
- (c) Contar con la plantilla mínima del punto 4.2.
- (d) Disponer de un correo electrónico y tener el control demostrado de las redes sociales del Equipo.
- (e) Nombrar un Capitán que representa al Equipo frente a la organización y los demás competidores.
- (f) Haber realizado la inscripción efectiva, esto es:
 - (i) Haber rellenado el formulario de inscripción (disponible en el respectivo link de cada evento deportivo que comprende la Liga) y
 - (ii) Haber efectuado el pago correspondiente a su participación.

4.2. Nombre e identidad corporativa.

- (a) Podrán inscribirse a la Liga los Equipos con la identidad corporativa o institucional de una Universidad, Club deportivo, sociedad, entidad sin ánimo de lucro, ente, institución o comunidad (de forma omnicomprensiva, “Entidad”), siempre que por lo menos uno de los Jugadores de la plantilla del Equipo esté vinculado con dicha Entidad.

(b) Podrán además inscribirse a la Liga los equipos que no tengan relación alguna con una entidad en específico (por ejemplo, un grupo de amigos), siempre que se identifiquen según el punto 4.1. (b) del Reglamento.

(c) La organización se reserva el derecho de rechazar un nombre de algún Jugador o Equipo que se considere vulgar, ofensivo, discriminatorio o que infrinja cualquier derecho de autor. Si un Jugador o Equipo no cambia su nombre adecuadamente cuando se le solicite, la organización se reserva del derecho de cambiarlo o descalificarlo inmediatamente.

4.3. Plantillas.

(a) Para el caso de los equipos estarán obligados a tener un mínimo de seis (6) jugadores inscritos, siendo cinco (5) jugadores titulares y un (1) jugador suplente. Es posible tener un total de cinco (5) suplentes (contando con el suplente obligatorio) por Equipo, siendo así un total de diez (10) jugadores inscritos o más en caso de ser necesario. Dicha regla no aplica para las Disciplinas individuales.

(b) Los equipos pueden ser conformado al 100% por mujeres, por hombres o cualquier proporción mixta y debe haber, como mínimo, un (1) jugador residente en Colombia. En caso de Disciplinas individuales, el Jugador deberá residir en Colombia, salvo eventos internacionales.

(c) Ningún Jugador puede estar inscrito en más de un (1) Equipo participante en la Liga.

(d) Si algún Jugador es baneado o bloqueado por el productor o Publisher y, en consecuencia, no puede entrar a su cuenta, tampoco podrá participar en la competición durante ese período. Si el Jugador es permabaneado no podrá seguir participando en el Campeonato. Sin embargo, podrá inscribirse en las siguientes competiciones organizadas por la Liga o la Federación utilizando otra cuenta.

4.4. Disciplinas.

(a) Cada Equipo podrá estar inscrito en hasta un máximo de cinco (5) Disciplinas, sean individuales (1vs1) o colectivas.

(b) En caso de participar en Disciplinas individuales (1vs1) el Jugador deberá identificarse también con el nombre del Equipo con quien está fichado.

4.5. Abandono de equipos.

(a) En caso de que un Equipo abandone la competición, su plaza pasará a pertenecer de forma automática a la organización. Esta plaza podrá ser vendida a un tercero por parte de la organización para favorecer el buen desarrollo de la competición, suplir las plazas vacantes y disputar el mayor número posible de partidas oficiales.

CAPÍTULO 5

ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN

5.1. Liga Unión E-Gamers.

(a) La Liga Aficionada Unión E-Gamers incluye todas las competencias entre Equipos e Individualmente

como Deportistas aficionados en el marco de esta.

5.2. Disciplinas (Rules of the Game).

(a) La Liga Unión E-Gamers se disputará en las siguientes Disciplinas:

- (i) PES
- (ii) FIFA
- (iii) League of Legends

b) La Organización podrá introducir en cualquier momento nuevas Disciplinas, siempre y cuando respeten los Principios.

5.3. Partidos Oficiales.

(a) Se consideran oficiales todos los partidos organizados en el marco de la Liga, sean Divisiones, Torneos de calificación u otras manifestaciones deportivas.

5.4. Puntaje válido para el Draft.

(a) Todo Partido Oficial genera puntaje válido para la participación en el Draft que cada año permite a los jugadores y equipos aficionados de volverse futuros profesionales.

(b) Las Disciplinas Indie ofrecerán a los participantes puntajes preferenciales.

5.5. Formato.

(a) Para cada Disciplina, la competición está formada por divisiones ordenadas de forma numérica (1ª División, 2ª División, etc.) y cada división está formada por grupos, ordenados de forma alfabética (Grupo A, Grupo B, Grupo C, etc.).

(b) Al finalizar la fase regular los cuatro (4) Equipos mejor clasificados en cada Grupo, jugarán los Play-Offs.

Nota: Los formatos para cada eSport pueden cambiar a total competencia y conveniencia del desarrollo de la respectiva Liga y disciplina deportiva.

5.6. Sistema de Clasificación, puntaje y desempate.

(a) La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de puntos obtenidos durante las jornadas de la Fase Regular.

(b) En el caso de empate a victorias en la clasificación, se seguirán los siguientes criterios:

- (i) En primer lugar, se comprobarán los enfrentamientos directos entre los Equipos involucrados. El Equipo que haya obtenido más victorias en los mismos será el que ocupe la posición superior en la clasificación.

(ii) En caso de que exista un empate en enfrentamientos directos, el Equipo que haya tenido una duración media menor entre todas sus partidas ganadas ocupará la posición superior en la clasificación.

5.7. Horario.

(a) Las jornadas deportivas serán disputadas de acuerdo con cada reglamento y Comisión Técnica en cada eSport.

(b) La hora puede modificarse, bajo las condiciones estipuladas en el punto 5.8. del Reglamento.

5.8. Cambio de horarios.

(a) En caso de que algún Equipo no tenga disponibilidad para jugar a la hora establecida, podrá contactar con el capitán del Equipo al que se enfrente y acordar una nueva hora.

(b) El proceso que hay que seguir para cambiar el horario es el siguiente:

(i) Las partidas de Liga podrán aplazarse o anticiparse, con los siguientes límites:

- Adelantar partidas: Las partidas se podrán adelantar, como máximo, hasta el jueves anterior a la jornada en cuestión, desde el momento en que comienza el día.
- Atrasar partidas: Las partidas se podrán atrasar, como máximo, hasta el miércoles posterior a la jornada en cuestión, hasta el momento en que termina el día.

Esto implica que en caso de que se desee, las partidas se podrán jugar desde los jueves anteriores hasta los miércoles posteriores a cada jornada, siempre y cuando se llegue a un acuerdo entre equipos.

(ii) La hora deberá ser comunicada al organizador de la Liga a través del formulario de cambio de horario. Es necesario adjuntar una captura de la conversación donde se acepta el cambio por parte de ambos equipos. No podrá aplazarse un partido sin que se haya fijado, por parte de ambos equipos, una nueva hora y fecha concretas en la que disputar la jornada.

(iii) Si el Equipo rival no da respuesta, se debe comunicar a la organización vía correo electrónico y a la Comisión Técnica.

(c) La organización no se hace responsable de los motivos por los que un equipo se niegue a cambiar un horario. En caso de que no se llegue a un acuerdo, la partida deberá jugarse el día y hora oficiales.

5.9. Asistencia a los Partidos.

(a) Se establecerán los criterios de presentación en y para cada eSports.

(b) Se considerará incomparecencia y se podrá declarar ganador al equipo que sí haya estado disponible. Además, el Equipo incompareciente podrá recibir una sanción independientemente de cuales sean las causas, justificables o no.

(c) Los jugadores y equipos son responsables directos de su disponibilidad a la hora a la que esté estipulado jugar cada partida.

(d) En caso de incomparecencia, el equipo disponible debe sacar una captura de pantalla como prueba e informar a la Comisión Técnica el Formulario de Incidencias que se encuentra en la página web.

5.10. Incomparecencias graves.

(a) En caso de que algún equipo no se presente a cuatro (4) jornadas, será expulsado y se le retirará la plaza de la competición.

(b) La organización se exime de toda responsabilidad, tanto de ataques DDOS, como de caídas de internet o cortes del servicio eléctrico de los jugadores, así como de posibles asuntos personales de jugadores y staff de los equipos.

5.11. Pausas y desconexiones.

(a) En caso de que se produjese la desconexión de uno o más jugadores durante una partida, ésta podrá ser pausada. En caso de que se pueda demostrar que una desconexión se ha producido de manera voluntaria y sin necesidad, el equipo en cuestión podrá ser declarado perdedor de la misma y sancionado.

(b) Los enfrentamientos a mejor de tres (3) partidas (Bo3) deben jugarse seguidos. Los jugadores tendrán diez (10) minutos de descanso entre cada partida. Los jugadores deberán estar listos para continuar con el resto de las partidas tras cada pausa.

(c) En los demás casos, cada equipo dispondrá de quince (15) minutos de pausa en cada partida. En el caso de que se superen los quince (15) minutos, la partida deberá continuar.

(d) Los equipos podrán pedir la derrota antes del minuto quince (15) de partido si lo consideran necesario.

(e) Los equipos podrán ceder minutos de su pausa si lo desean y en caso de que el equipo rival lo necesite, lo cual se verá como una muestra de deportividad. Sin embargo, no estarán obligados a hacerlo.

5.12. Aplazamiento de Partidos por causas externas.

(a) En caso de que existan causas externas relacionadas con el servidor de juego o ajenas a los propios equipos y jugadores, y si así lo decide la organización, el partido se reprogramará a otro momento.

5.13. Skins.

(a) Todas las *skins* estarán disponibles para su uso excepto si la organización indica lo contrario.

5.14. Comprobación de identidades.

(a) En caso de que se requiera la comprobación de identidad de algún jugador involucrado en una partida, la organización se reserva el derecho de contactar con el desarrollador para realizar una investigación al respecto. Si finalmente se prueba que la identidad no era la correspondiente, la partida se dará por perdida, el jugador será expulsado y el equipo podrá recibir una sanción proporcionada a los hechos.

5.15. Streaming.

(a) Los derechos de retransmisión en vivo de todos los eventos deportivos de la Liga son objeto de un Protocolo de entendimiento y cesión con la empresa INDERCOL S.A.S. Los equipos y/o los Jugadores deberán contactar previamente a la empresa INDERCOL S.A.S. para negociar las condiciones de retransmisión o streaming. De no existir autorización previa que implique la distribución de los ingresos respectivos, la transmisión en *streaming* así como la grabación de los partidos es prohibida.

5.16. Cesión de Derechos de imagen.

(a) Los equipos y jugadores que participen en la Liga aceptan de manera automática y voluntaria la cesión de los derechos de imagen de todo el contenido audiovisual (grafismos, partidas, etc.), para su utilización en períodos de competición por parte de la organización a través de cualquiera de sus vías oficiales, así como para su utilización por parte de empresas colaboradoras y equipos participantes a fines publicitarios o de explotación económica, sin ninguna compensación a los Jugadores de carácter económica o de cualquier otra índole.

(b) Concretamente, que su nombre de equipo, escudo y otra información relacionada con las partidas de juego aparezcan en vídeos, streamings, imágenes y otros contenidos elaborados por la Unión de E-Gamers y/o la Liga, empresas colaboradoras y equipos participantes, y que podrán ser publicados posteriormente.

(c) En ningún caso los derechos de imagen podrán ser utilizados sin permiso explícito de la organización. Para disponer de dicho material se deberá notificar a la organización para su posible aprobación.

(d) La Liga no se hace responsable del uso indebido de las imágenes y demás elementos audiovisuales utilizados por terceros.

5.17. Normas de Conducta.

(a) Todos los jugadores y equipos participantes en la Liga Unión E-Gamers deberán mantener las normas de conducta adecuadas ante sus oponentes, ante su público y ante los miembros de la administración de la competición. Estos comportamientos serán castigados si están vinculados a la Liga y si hay evidencias sobre la identidad de la persona.

(b) Todos los jugadores y equipos participantes están además obligados a conocer el Reglamento, las Reglas del Juego y demás normativa aplicable a la competición. El no conocimiento de estos no eximirá a los participantes de posibles sanciones.

(c) En caso de que se encuentren casos de comportamientos violentos, lenguaje soez o faltas antideportivas que atenten contra la integridad y dignidad de terceros por parte de algún jugador u equipo participante, podrá ser sancionado e incluso expulsado de la competición.

(d) La administración de la competición se reserva el derecho a sancionar, bajo su propio criterio, a jugadores o equipos que participen en la misma y cometan este tipo de infracciones.

(e) La Liga adhiere a los instrumentos nacionales e internacionales de lucha contra el dopaje, el *match-fixing* y cualquier otra práctica ilícita y que viola o amenaza atentar la sacralidad de la competencia deportiva.

CAPÍTULO 6

ÁRBITROS Y PROHIBICIONES

6.1. Decisiones arbitrales.

- (a) Todas las decisiones relacionadas con la evolución de los equipos a lo largo de la competición serán tomadas según el mejor criterio de los árbitros y de acuerdo con las Reglas del Juego, al Reglamento general y al Reglamento del Torneo, así como a la deportividad. Los árbitros tendrán la discreción y potestad para tomar las decisiones referentes al progreso adecuado de los equipos dentro de la Liga.
- (b) Las decisiones tomadas por los árbitros serán definitivas, y los jugadores y equipos participantes en la competición aceptan acatarlas desde el momento en que se inscriben en la misma.
- (c) El correo electrónico oficial utilizado por los árbitros será el designado por cada Comisión Técnica.

6.2. Medidas disciplinarias.

- (a) Los árbitros tomarán las medidas disciplinarias necesarias contra equipos y jugadores que cometan infracciones sancionables, dentro de las previstas en el presente Reglamento.

6.3. Comportamientos prohibidos.

- (a) Las siguientes acciones están totalmente ^[SEP]prohibidas y serán sujetas a sanciones a discreción de los Árbitros.

- (i) Confabulación. Cualquier acuerdo o acción entre dos o más Jugadores para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado. ^[SEP]
- (ii) Hackeo. Acceder sin autorización al sistema de la Liga y realizar modificaciones a la Competencia.
- (iii) Aprovechamiento. Usar de manera intencionada cualquier error dentro de la Competencia para tratar de sacar ventaja para sí u otra persona dentro de la misma.
- (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 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 la Liga y empresas asociadas.

(ix) Actividad criminal. Estar involucrado en alguna actividad considerada como delictiva que esté prohibida por el Código Penal, así como en, estatutos o tratados internacionales.

(x) Soborno. Ofrecer regalos, dádivas o cualquier tipo de remuneración a un Jugador, entrenador, director, árbitro, empleado de la Liga o de la organización o a otra persona relacionada a la Competencia por servicios que beneficien en los resultados de la competencia.

(xi) Engaño. Presentar evidencias falsas con la finalidad de inducir a los árbitros a tener por cierto información errónea.

CAPÍTULO 7

PREMIOS

7.1. Función.

(a) Los Premios para los mejores posicionados a nivel individual o de equipo en competencias de la Liga tienen la finalidad primordial de estimular una sana competencia y el mejoramiento continuo de los participantes.

7.2. Tipología.

(a) La obtención de Premios dependerá de la capacidad y destreza demostrada por jugadores y equipos en las competencias, así que los mismos no deberán autorizarse por parte de Coljuegos.

(b) Los Premios podrán ser en dinero, en especie, y podrán ser proporcionados directamente por la organización o por uno o más empresas que colaboren con la Liga.

(c) En todo caso, la entrega de Premios estará sujeta al estricto cumplimiento del tratamiento fiscal dado en Colombia a ese tipo de pagos.

7.3. Caducidad de los Premios.

(a) Los Jugadores ganadores de los premios dispondrán de un plazo de 2 días a partir de la finalización de la Competencia online, para presentar la documentación requerida para la entrega de estos. Finalizado ese periodo, si no se ha recibido dicha documentación los premios no podrán ser reclamados.

CAPÍTULO 8

NORMAS GENERALES

8.1. Patrocinios.

(a) Los Equipos o los Jugadores en ningún caso podrán suscribir contratos de patrocinio con empresas que operen en los siguientes sectores (ya sea por canales tradicionales u online):

- Bebidas alcohólicas [SEP]
- Casas de apuestas o salones de juego [SEP]
- Pornografía o productos eróticos [SEP]
- Productos farmacéuticos que requieran prescripción médica [SEP]
- Tabaco y productos relacionados con éste [SEP]
- Venta de armas o munición
- Venta de *skins*, cuentas o *eloboosting*

8.2. Derecho de modificación.

(a) La organización se reserva el derecho a modificar las normas en cualquier momento que sea necesario con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competición.

(b) La normativa por la que se rige la competición y eventos organizados por Unión de E-gamers está sujeta a los posibles cambios y/o modificaciones que se produzcan en la normativa impulsada por los desarrolladores y publishers en cada Disciplina, así como por los posibles cambios legales que puedan producirse e inferirse de los videojuegos y demás productos y/o servicios que guarden relación con el mismo.

8.3. Aceptación del Reglamento.

(a) Todos los Jugadores y Equipos que disputen partidos oficiales de la Liga Unión E-Gamers, aceptarán automática y totalmente lo expuesto en este Reglamento y los demás complementarios.

(b) Los Equipos y Jugadores aceptan las posibles modificaciones y alteraciones futuras del reglamento y asimismo se declaran los únicos responsables de, a través de los medios oportunos y comunicaciones habilitadas por la administración, conocer la versión más reciente de dicho Reglamento.

8.4. Legislación aplicable y controversias.

(a) El presente Reglamento se rige por el derecho colombiano.

(b) En caso de cualquier controversia relativa al Reglamento, la misma será resuelta por la justicia ordinaria en Colombia.