



REGLAS OFICIALES DE OVERWATCH CONTENDERS 2018

Versión 1.2

INTRODUCCIÓN

Blizzard Entertainment, Inc. (“**Blizzard**”) creó Overwatch® Contenders (“**Contenders**”) con el objetivo de ofrecer una plataforma competitiva de Overwatch® de primera categoría fuera de la Liga Overwatch™. Overwatch Contenders brindará un ecosistema competitivo global inclusivo de Overwatch como plataforma para exhibir a los mejores jugadores de Overwatch competitivo del mundo y actuará como anteúltimo paso en el “Camino para ser un pro”.

Las presentes Reglas oficiales de Overwatch Contenders 2018, que incluyen todas las actualizaciones, enmiendas y anexos adjuntos (“**Reglas oficiales**”), constituyen las reglas y normas de conducta que se aplicarán como condición para participar en Contenders. Las presentes Reglas oficiales aplicarán a todos los equipos, propietarios de equipos, gerentes de equipos, personal de equipos y jugadores (“**Participantes**”) que participen activamente en Contenders o cualquier otro evento vinculado a Contenders. Las presentes Reglas oficiales han sido diseñadas para garantizar la integridad de toda la competencia de Contenders, proteger la imagen y reputación de Contenders y crear una experiencia de alta calidad constante para el público que mira los eventos de Contenders.

Las presentes Reglas oficiales constituyen un contrato entre dos partes: por una parte, los Participantes y, por otra parte, Blizzard y sus afiliados involucrados en el funcionamiento de Contenders. Las presentes Reglas oficiales establecen las reglas generales para las partidas del torneo, entre ellas las reglas que rigen la elegibilidad de los jugadores, la estructura del torneo, el sistema de puntuación, el

otorgamiento de premios y la conducta de los jugadores. Las presentes Reglas oficiales también contienen limitaciones sobre la responsabilidad, la concesión de licencias y otros aspectos contractuales vinculantes. **A su vez, como paso fundamental en el Camino para ser un pro, cada Participante deberá aceptar compartir la información de contacto y los datos de juego descriptos en el Formulario de autorización para el Proceso de selección de jugadores para la Liga Overwatch adjunto en las presentes Reglas oficiales.** Como condición para participar en Contenders, los Participantes deberán leer, comprender y aceptar las Reglas oficiales y el Formulario de autorización para el Proceso de selección de jugadores para la Liga Overwatch.

LAS PRESENTES REGLAS OFICIALES Y TODAS LAS DISPUTAS VINCULADAS A ELLAS QUE PUDIERAN SURGIR A PARTIR DE SU PARTICIPACIÓN EN CONTENDERS SE ENCUENTRAN REGIDAS POR UNA CLÁUSULA VINCULANTE DE ARBITRAJE EN EL APARTADO 14 Y UNA RENUNCIA AL DERECHO DE ENTABLAR DEMANDAS JUDICIALES COLECTIVAS, ADEMÁS DE CLÁUSULAS DE LIMITACIÓN Y EXENCIÓN DE LA RESPONSABILIDAD EN EL APARTADO 12. DICHAS CLÁUSULAS INFLUYEN SOBRE SUS DERECHOS Y RECURSOS LEGALES. POR ESTE MOTIVO, DEBERÍA REVISARLAS CON ATENCIÓN ANTES DE ACEPTAR LAS PRESENTES REGLAS OFICIALES.

Blizzard designará a determinados empleados o representantes para que constituyan la “**Administración del torneo**”, que velará por el funcionamiento de Contenders, implementará las presentes Reglas oficiales y actuará como punto de contacto para los equipos y los propietarios de equipos.

Si una cláusula de las presentes Reglas oficiales fuera ilegal, inválida o inexigible en cualquier jurisdicción o adquiriera dicho carácter, esta no afectará la validez o exigibilidad en dicha jurisdicción de cualquier otra cláusula de las presentes Reglas oficiales o la validez o exigibilidad en otras jurisdicciones de cualquier otra cláusula de las presentes Reglas oficiales.

1. ACEPTACIÓN DE LAS REGLAS OFICIALES

1.1 Aceptación. Para participar en Contenders, los participantes deberán aceptar las presentes Reglas oficiales. Para aceptar las presentes Reglas oficiales, podrá utilizar cualquiera de los siguientes métodos:

- registrarse para participar en Contenders;
- firmar un formulario de participación en Contenders, ya sea en formato papel o digital; o
- participar en un enfrentamiento de Contenders.

1.2 Modificaciones a las presentes Reglas oficiales y su cumplimiento. El campo de las competencias profesionales de esports todavía es relativamente nuevo y cambia con rapidez. Partiendo de este principio, se entiende que las presentes Reglas oficiales evolucionarán con el paso del tiempo para adaptarse a dichos cambios. Por este motivo, Blizzard tendrá discreción absoluta para (a) actualizar, enmendar o complementar las presentes Reglas oficiales de manera ocasional; e (b) interpretar o aplicar las presentes Reglas oficiales a través del lanzamiento de boletines informativos, notificaciones, videos instructivos, publicaciones en línea, comunicaciones por correo electrónico u otros medios electrónicos que brinden instrucciones o información a los Participantes. Blizzard tendrá discreción exclusiva para ejercer su autoridad, responsabilidad, obligaciones y derechos sobre el consentimiento según se encuentran establecidos en el presente contrato. Toda modificación significativa a las presentes Reglas oficiales será notificada a los participantes antes del

siguiente evento de Contenders donde se apliquen dichas reglas modificadas. La participación en Contenders supone la aceptación de las modificaciones a las reglas. Las modificaciones al apartado 14 se regirán por las cláusulas de dicho apartado.

2. JUGADORES

2.1 Elegibilidad. Para poder competir en calidad de “Jugador” en el torneo de la Temporada 2 de Overwatch Contenders 2018 (“**Temporada 2**”), usted deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- 2.1.1 asegurarse de que toda cuenta de Battle.Net registrada a su nombre esté en buenas condiciones y no presente violaciones al Contrato de Licencia para Usuario Final de Blizzard;
- 2.1.2 tener más de 13 años de edad a partir del 1 de junio de 2018, con la excepción de aquellos jugadores que compitan en la región de China, donde deberán tener más de 16 años de edad a partir del 1 de junio de 2018.
- 2.1.3 si usted es menor de edad según las leyes de su país de origen al día 1 de junio de 2018, deberá tener un permiso por escrito de parte de su padre, madre o tutor;
- 2.1.4 residir enAlgeria, Alemania, Argentina, Australia, Austria, Baréin, Bielorrusia, Bélgica, Belice, Bolivia, Bosnia y Herzegovina, Brasil, Bulgaria, Canadá, Catar, Chile, Chipre, Colombia, Corea del Sur, Costa Rica, Croacia, Cuba, Dinamarca, Ecuador, Egipto, El Salvador, Eslovaquia, Eslovenia, España, Estados Unidos, Estonia, Federación Rusa, Finlandia, Filipinas, Francia, Georgia, Grecia, Guatemala, Haití, Honduras, Hong Kong, Hungría, India, Indonesia, Irlanda, Islandia, Israel, Italia, Jamaica, Japón, Kazajistán, Letonia, Lituania, Luxemburgo, Macao, Macedonia, Malasia, Malta, Marruecos, México, Nueva Zelanda, Nicaragua, Noruega, Paraguay, Países Bajos, Perú, Polonia, Portugal, Puerto Rico, República de Moldavia, Reino Unido, República Checa, República Dominicana, República Popular China, Rumania, Serbia, Singapur, Sudáfrica, Suecia, Suiza, Tailandia, Taiwán, Túnez, Turquía, Ucrania, Uruguay, Venezuela, Vietnam o en toda otra jurisdicción que autorice la administración del torneo (cada una, una “**Jurisdicción elegible**”) y seguir los pasos necesarios para cumplir con todas las leyes de la jurisdicción del país de residencia;
- 2.1.5 no ser director, representante o empleado de Blizzard, familiar de un empleado de Blizzard o de ninguna otra entidad que se encuentre en una relación de control, ya sea directo o indirecto, con Blizzard, salvo que Blizzard haya sido notificada de dicha relación y la haya autorizado expresamente por escrito;
- 2.1.6 no formar parte de la alineación de más de un equipo de Contenders de manera simultánea;
- 2.1.7 aceptar que cumplirá con las presentes Reglas oficiales;
- 2.1.8 aceptar que participará en el Proceso de selección de jugadores para la Liga Overwatch; y
- 2.1.9 obtener un pasaporte válido y toda visa o autorización gubernamental requerida para viajar y participar.

2.2 Nombres de los jugadores. Los jugadores deberán utilizar un nombre aceptable en la competencia de Contenders. Los jugadores podrán utilizar su Battle Tag o alias durante Contenders. Si un jugador no utiliza su nombre legal, la Administración del torneo se reservará el derecho de restringir o cambiar el Battle Tag, alias o nombre alternativo de dicho jugador. La Administración del torneo se reserva el derecho de revocar la elegibilidad de todo jugador cuyo Battletag resultara ofensivo, tóxico o empleara propiedad intelectual de Blizzard o de un tercero.

- 2.2.1 Los nombres de los jugadores no pueden incluir el nombre de un patrocinador.
- 2.2.2 Los nombres de los jugadores no pueden incluir el nombre o la descripción de un producto.
- 2.2.3 Los nombres de los jugadores no pueden incluir palabras que sean exclusivamente comerciales.
- 2.2.4 Los nombres de los jugadores deberán respetar las presentes Reglas oficiales.

2.3 Jugadores “duales” de la Liga Overwatch

- 2.3.1 Los jugadores y equipos de la Liga Overwatch podrán negociar el derecho a que el equipo de la Liga Overwatch permita al jugador competir en Contenders como integrante de un equipo académico afiliado. En cumplimiento de las reglas de la Liga Overwatch, los jugadores designados como “duales” por su equipo de la Liga Overwatch podrán competir en Contenders, siempre que se atengan a las siguientes condiciones:
 - 2.3.1.1 Se podrá designar un máximo de cuatro jugadores “duales” durante cada fase de la Liga Overwatch;
 - 2.3.1.2 Los jugadores “duales” perderán su elegibilidad para competir en Contenders si aparecen en más de dos encuentros de la Liga Overwatch durante una misma fase;
 - 2.3.1.3 en un mismo encuentro de Contenders, podrán competir hasta dos (2) jugadores “duales” como máximo; y
 - 2.3.1.4 Ningún jugador podrá participar en encuentros de la Liga Overwatch y de Contenders durante la misma semana.

2.3.1.5

3. EQUIPOS

- 3.1 **Licencia de equipo.** Cada Propietario de equipo recibirá una licencia para administrar a su equipo durante la temporada de Contenders (“**Licencia de equipo**”). Dicha licencia quedará sujeta al cumplimiento de las presentes Reglas oficiales por parte del equipo y el Propietario del equipo. La renovación de la Licencia de equipo para las temporadas futuras de Contenders quedará a discreción exclusiva de Blizzard. Los Propietarios de equipos solo podrán tener una Licencia de equipo por región. Los Propietarios de equipos deberán prestar conformidad por escrito al cumplimiento de lo dispuesto en las Reglas oficiales.
- 3.2 **Equipos de la Temporada 2 de Overwatch Contenders.** Un “**Equipo**” consta de hasta ocho (8) jugadores y un (1) Gerente de equipo (que puede ser uno de los jugadores del equipo). Los jugadores “duales” serán tenidos en cuenta para el límite de integrantes por alineación durante las semanas en las que compitan en Contenders. Los equipos de Contenders pueden tener solo ocho (8) jugadores (incluidos jugadores “duales”) designados como elegibles para competir en determinada semana.
- 3.3 **Propietarios de equipos.** Un “**Propietario de equipo**” deberá (a) tener personería jurídica constituida de conformidad con las leyes de una Jurisdicción elegible, en tanto el Propietario de equipo posea una autorización para desempeñar actividades comerciales sujetas a las leyes de la jurisdicción en la que compita el equipo; o (b) ser un integrante residente en cualquier Jurisdicción elegible. Un jugador no puede poseer una Licencia de equipo. Si una organización bajo dominio de jugadores avanza de la División Abierta a Contenders Trials, la Administración del torneo coordinará

con el Propietario de equipo para establecer los pasos necesarios para transferir la titularidad a un Propietario de equipo aprobado.

3.4 Gerente de equipo. Cada equipo tendrá un único individuo designado como Gerente de equipo. El Gerente de equipo podrá ser uno de los jugadores del equipo. El Gerente de equipo será responsable de la comunicación con la Administración del torneo en representación del equipo.

3.5 Gestión de equipo. El Gerente de equipo actuará como contacto principal del equipo ante todo cambio en la alineación, disputas sobre las reglas y demás comunicaciones entre los equipos y la Administración del torneo.

3.5.1 Canal exclusivo para consultas. Para cuestiones vinculadas al equipo, solo el Gerente de equipo podrá ponerse en contacto con la Administración del torneo.

3.5.2 Designación. Los Gerentes de equipos deberán ser designados antes del bloqueo de alineaciones inicial. En caso de cambiar el Gerente de equipo, el Propietario de equipo deberá notificarlo a la Administración del torneo.

3.5.3 Decisiones definitivas. Los Gerentes de equipos ejercen el control activo sobre el equipo según se encuentra detallado en el presente documento. No obstante, ante el caso de una disputa, la facultad para tomar la decisión definitiva quedará en manos del Propietario del equipo.

3.5.4 Transferencia de la titularidad. Las Licencias de equipo son intransferibles, salvo que la Administración del torneo apruebe su transferencia por escrito. La Administración del torneo se reserva el derecho de rechazar las propuestas de transferencia de Licencia de equipo sin justificativo alguno.

3.5.5 Reemplazo de equipo. Si un Propietario de equipo viola las presentes Reglas oficiales, Blizzard tendrá discreción exclusiva para descalificar a dicho equipo de la competencia y reemplazarlo por otro.

3.6 Identidad comercial de equipo.

3.6.1 Cada equipo deberá tener un nombre y logotipo originales acompañados de colores de equipo acordes ("**Identidad comercial de equipo**"). Al aceptar las presentes Reglas oficiales, el Propietario de equipo declara y garantiza que posee o ha obtenido todos los derechos, licencias y permisos necesarios para utilizar la Identidad comercial de equipo vinculada al equipo y a Contenders para brindar a Blizzard las licencias establecidas en el apartado 13.

3.6.2 La indumentaria y los artículos del equipo deberán ser presentados a la Administración del torneo al menos dos semanas antes de que aparezcan en una transmisión o un evento en vivo. Los equipos y jugadores deberán tener su propia indumentaria comercial en caso de participar en un evento que requiriera su presencia. Los equipos deberán construir su identidad comercial por sus propios medios.

3.7 Requisitos de alineación.

3.7.1 Titulares. Cada equipo deberá designar a seis (6) jugadores titulares.

3.7.2 Suplentes. Cada equipo podrá designar a un máximo de 2 jugadores suplentes. Dichos jugadores podrán reemplazar a los titulares durante la temporada. Los equipos podrán utilizar a cualquier suplente presente en su alineación. Los suplentes podrán cambiar de equipo entre semanas.

- 3.7.3 **Designación de alineación.** Los jugadores presentes en el lobby de partida durante la selección del primer mapa constituyen los jugadores designados para el primer mapa del encuentro. A partir de ese momento, podrán designarse los suplentes de la alineación.
- 3.7.4 **Cambios en la alineación.** Todos los cambios en la alineación deberán ser comunicados a la Administración del Torneo, que posteriormente deberá aprobarlos. Las solicitudes de cambio de alineación solo podrán ser realizadas por el Gerente de equipo y deberán ser presentadas antes del bloqueo de alineaciones de dicha semana.
- 3.7.5 **Bloqueo de alineaciones.** Las alineaciones tendrán períodos de bloqueo de alineaciones, donde estas no podrán ser modificadas antes de las siguientes partidas. Una vez iniciado el período de bloqueo de alineaciones, estas no podrán sufrir modificaciones. La Administración del torneo podrá, a su entera discreción, anular este período debido a circunstancias imprevistas.
- 3.7.5.1 **Presentación de alineaciones.** Las alineaciones de cada semana deberán ser enviadas a contenderssupport@blizzard.com antes del bloqueo de alineaciones. Existe la posibilidad de que los nuevos jugadores que no hayan sido autorizados previamente para competir necesiten una evaluación previa adicional a la aprobación de la Liga. Se invita a que los equipos presenten nuevos jugadores al menos siete días hábiles antes de la presentación de su alineación completa para asegurar la disponibilidad y aprobación de la Liga lo antes posible. Sin perjuicio de lo anterior, existe la posibilidad de que la aprobación por parte de la Liga requiera más de siete días hábiles, dependiendo de las circunstancias individuales.
- 3.7.5.2 **Incorporación de suplentes.** Para que la incorporación o eliminación de suplentes sea válida, esta deberá realizarse también antes de los períodos de bloqueo de alineaciones.
- 3.7.5.3 **Bloqueo de alineaciones iniciales de la temporada - Semana 1.** En el caso de los equipos que provienen de la temporada 1, las alineaciones para la semana 1 deberán ser enviadas antes del 19 de junio de 2018. En el caso de los equipos que hayan clasificado a través de Contenders Trials, las alineaciones para la semana 1 deberán ser enviadas antes del 25 de junio de 2018.
- 3.7.5.4 **De la semana 2 a la semana 5.** La alineación de cada equipo se bloqueará **72 horas** antes de su enfrentamiento en esa semana.
- 3.7.5.5 **Eliminatorias.** Durante las semanas de las eliminatorias, las alineaciones se bloquearán siguiendo la alineación presentada para la última semana de la temporada regular de una región. Los bloqueos de alineación finalizarán tras la eliminación de un equipo del torneo.
- 3.7.5.6 **Contenders Trials.** Las alineaciones iniciales para la temporada 2 de Contenders Trials se deberán enviar con un mínimo de 72 horas de antelación previo al primer enfrentamiento de cada equipo. Luego de enviar las alineaciones iniciales, dichas alineaciones quedarán bloqueadas durante Contenders Trials.
- 3.7.5.7 **Desbloqueo de alineaciones posttemporada.** Luego de que un equipo haya competido en su último enfrentamiento de la temporada, su alineación quedará desbloqueada. Los jugadores que pertenezcan a un equipo que compitió en las eliminatorias de Contenders no podrán competir en la División abierta o en Contenders Trials.

3.7.5.8 **Bajo ninguna circunstancia** las alineaciones podrán sufrir modificaciones luego del bloqueo de alineaciones, con la excepción de que un jugador haya celebrado un contrato con la Liga Overwatch. Un equipo no podrá comenzar una partida o avanzar de mapa si no cuenta con una alineación completa de seis (6) integrantes, y no podrá incorporar suplentes luego del bloqueo de alineaciones.

3.8 Incorporación de jugadores a la alineación. Las siguientes pautas describen el procedimiento para solicitar a la Administración del torneo la incorporación de un integrante a la alineación (y demás modificaciones futuras a la alineación).

3.8.1 **Información requerida.** La siguiente lista incluye la información requerida para los jugadores. Dicha información deberá ser presentada en cada solicitud de incorporación y modificación a la alineación.

3.8.1.1 **Nombre completo.**

3.8.1.2 **Battle Tag del jugador** – Por ejemplo: Krusher99#9999 (respetar las mayúsculas). Si un jugador decide cambiar su Battletag, dicha modificación deberá ser realizada antes del bloqueo de alineaciones. Los capitanes o gerentes de equipos deberán notificar a la Administración del torneo en caso de que hubiera modificaciones en el Battle Tag de alguno de los jugadores de la alineación.

3.8.1.3 **Twitter del jugador**

3.8.1.4 **Rol (DPS, Tanque, Tanque secundario, Apoyo, Flexible)**

3.8.1.5 **3 héroes principales**

3.8.2 **Fotografías del jugador.** La solicitud de la alineación inicial deberá incluir fotografías de los jugadores. En el caso de que hubiera modificaciones a la alineación posteriores a la semana 1, habrá un plazo máximo de 5 días luego de realizar dichas modificaciones en la alineación para enviar las fotografías de los jugadores. Las fotografías de los jugadores deberán ser tomadas teniendo en cuenta las siguientes pautas generales:

3.8.2.1 La foto debe mostrar al jugador de la cintura hacia arriba

3.8.2.2 El jugador debe tener los brazos cruzados, o bien dejarlos relajados hacia los costados

3.8.2.3 El jugador debe mirar de frente a la cámara (con los hombros y el torso alineados)

3.8.2.4 Se recomienda utilizar preferentemente luz solar (o un lugar con buena iluminación)

3.8.2.5 La foto no debe mostrar sombras profundas en el rostro

3.8.2.6 El jugador debe vestir la camiseta del equipo, o bien una camiseta común sin marca con los colores que representan al equipo

3.8.2.7 El jugador no debe utilizar gorras o elementos que oculten su rostro (ni siquiera gafas de sol)

3.8.2.8 Fondo

3.8.2.8.1 Color sólido

3.8.2.8.2 Utilizar preferiblemente una pantalla verde o de otro color sólido brillante

3.8.2.8.3 Se recomienda que el jugador este parado a unos 2 metros de distancia del fondo.

3.8.3 **Confirmación de cambio.** Las solicitudes de incorporaciones a la alineación no tendrán validez hasta que el equipo haya recibido una confirmación por escrito de parte de la Administración del torneo.

3.9 **Restricciones para los jugadores.** Existen varias restricciones que pueden aplicarse a los jugadores de la *temporada 2* de Overwatch Contenders durante el transcurso del torneo.

3.9.1 **Restricciones para los jugadores entre la semana 1 y la semana 4.** Durante las primeras cuatro (4) semanas de la temporada, los jugadores se verán restringidos a jugar únicamente en **una región**. A su vez, los jugadores solo podrán estar en la alineación de **un único equipo**, incluidos los equipos de la División Abierta y Contenders.

3.9.2 **De la semana 5 a la finalización del torneo.** A partir de la semana 5 de la *temporada 2* de Overwatch Contenders, todo jugador que participe en una partida deberá permanecer en la alineación del equipo al que pertenece hasta el final de la *temporada 2*, indistintamente de la región. Para mayor claridad, aquellos jugadores cuya posición sea la de suplente en la alineación de un equipo no se verán afectados por dicha restricción hasta que jueguen una partida durante la semana 5 o posteriormente. El bloqueo finalizará una vez que el equipo resulte eliminado de las eliminatorias.

3.10 **Contratos de los jugadores.**

3.10.1 Los Propietarios de equipo podrán celebrar contratos de prestación de servicios con los jugadores en relación con la participación de dichos jugadores en el equipo. Todo contrato de esa naturaleza deberá cumplir con las leyes aplicables. Los Propietarios de equipo no podrán negociar, coordinar o cooperar para negociar o establecer conjuntamente de manera alguna las cláusulas de los contratos de los jugadores, que incluye a título enunciativo pero no limitativo la intervención de un representante en común.

3.10.2 Todo contrato de prestación de servicios celebrado entre un Propietario de equipo y un jugador deberá permitir al jugador lo siguiente:

3.10.2.1 negociar con los equipos de la Liga Overwatch sobre la posibilidad de prestar sus servicios como jugador en la Liga Overwatch; y

3.10.2.2 rescindir el contrato celebrado entre el jugador y el Propietario de equipo en el caso de que el jugador acepte una oferta por escrito para unirse a la Liga Overwatch, sujeta al apartado 3.10.3 que figura más adelante.

3.10.3 Si un jugador se encuentra afectado por un contrato de prestación de servicios celebrado con un equipo y dicho jugador es convocado para celebrar otro contrato como jugador de la Liga Overwatch, el equipo perteneciente a la Liga Overwatch deberá pagarle al Propietario del equipo una comisión por única vez ("**Comisión por transferencia**"). Las negociaciones sobre la Comisión por transferencia quedarán en manos del Propietario del equipo y el equipo de la Liga Overwatch correspondiente. No existe un monto mínimo establecido en concepto de Comisión por transferencia. El monto máximo en concepto de Comisión por transferencia será igual al 100% del salario promedio anual, además de cualquier bono de contratación que correspondiera de acuerdo a lo negociado en el contrato de la Liga Overwatch del jugador. El equipo de la Liga Overwatch tendrá un plazo de 30 días para abonar la Comisión por transferencia al Propietario del equipo de Contenders a partir de la

celebración del contrato del jugador para su incorporación a la Liga Overwatch. El pago de la Comisión por transferencia dependerá de que la Oficina de la Liga Overwatch apruebe el contrato del jugador de la Liga Overwatch. Si la Oficina de la Liga Overwatch rechaza el contrato, no habrá obligación de pagar suma alguna en concepto de Comisión por transferencia, salvo que el contrato del jugador de la Liga Overwatch resultara posteriormente aprobado. Luego de aprobada la transferencia, se hará pagadera la suma correspondiente a la comisión por transferencia.

3.10.3.1 Presentamos el siguiente ejemplo a modo ilustrativo: si un jugador celebra un contrato de la Liga Overwatch, el cual establece un salario promedio anual de \$90,000 USD con un bono de contratación de \$10,000 USD, el Propietario del equipo y el equipo de la Liga Overwatch podrán negociar una Comisión por transferencia que oscile entre los \$0 y los \$100,000 USD.

4. ESTRUCTURA Y PROGRAMA DE LA TEMPORADA 2

4.1 **Regiones.** La temporada 2 de Contenders se llevará a cabo en siete regiones de todo el mundo (cada una, una "Región"):

- 4.1.1 **Australia**
- 4.1.2 **China**
- 4.1.3 **Europa**
- 4.1.4 **Corea**
- 4.1.5 **América del Norte**
- 4.1.6 **Pacífico**
- 4.1.7 **América del Sur**

4.2 **Contenders Trials.** Blizzard invitará a 8 equipos por región para que participen en Contenders Trials. Los mejores equipos avanzarán para competir en Contenders, condición sujeta a la disponibilidad de lugares y según lo establezca la Administración del torneo. Al comienzo de cada temporada de Contenders, la cual se entiende que empieza tras el comienzo de Contenders Trials, Blizzard invitará a 16 equipos por región para que compitan; ocho (8) equipos ingresarán a Contenders de manera directa a partir del resultado de la temporada anterior de Contenders, mientras que otros ocho (8) equipos competirán por los lugares restantes en Contenders.

4.3 **Temporada regular.** Cada región estará constituida por un total de 12 equipos. Los grupos seguirán un formato de serpiente basado en los resultados de la temporada 1 y la temporada 2 de Contenders Trials. Cada región presentará una fase de grupos con el formato **todos contra todos**. Cada región contará con dos grupos de 6 equipos. Todos los equipos jugarán una cantidad total de cinco (5) enfrentamientos a lo largo de la *temporada 2* (no incluye los enfrentamientos de las eliminatorias). En dichos enfrentamientos, cada equipo deberá jugar contra los equipos de su respectivo grupo.

4.4 **Enfrentamientos y posiciones de la temporada regular.**

4.4.1 **Estructura de los enfrentamientos.** Cada enfrentamiento consta de cuatro mapas competitivos seleccionados por los equipos del conjunto de mapas establecido por la Administración del torneo. El equipo que haya ganado más mapas que el equipo rival será

declarado el ganador del enfrentamiento. Se jugarán los cuatro mapas en total, independientemente del resultado de los primeros tres mapas. En el caso de que hubiera empates, se tendrá en cuenta la diferencia de puntos entre victorias y derrotas en los cuatro mapas para establecer las posiciones de los equipos hacia el final de la temporada.

4.4.2 **Empates.** Los desempates se llevarán a cabo cuando hubiera un empate luego de jugar una serie de cuatro mapas. Los equipos jugarán **al mejor de 3** en **Ilios** para desempatar y así establecer el ganador del enfrentamiento. Los desempates serán tenidos en cuenta en el cálculo total de mapas ganados a la hora de establecer las posiciones.

4.4.3 **Posiciones.** Las posiciones serán establecidas a partir del total de victorias y derrotas. Si dos o más equipos se encuentran empatados en la tabla de posiciones al finalizar la temporada regular, se desempatará de la siguiente manera (en orden):

- (i) Primero, ganará el equipo que posea una diferencia de mapas superior (es decir, mapas ganados menos mapas perdidos) durante el transcurso de toda la temporada regular. Si la cantidad total de mapas ganados es idéntica entre los dos (2) equipos, se evaluará el puntaje cabeza a cabeza entre los equipos y a partir de dicho resultado se establecerá el ganador.
- (ii) Segundo, se compararán los récords completos cabeza a cabeza de victorias/derrotas de enfrentamientos (no de mapas) de los equipos. El equipo que haya ganado más enfrentamientos contra el otro será el ganador.
- (iii) Tercero, si el empate continúa entre dos o más equipos, se jugará una partida de desempate siguiendo las reglas de enfrentamientos de la temporada regular. Ante tal situación, la Administración del torneo establecerá los detalles del formato y el programa.

4.5 **Enfrentamientos y llaves de las eliminatorias.** Cada región celebrará eliminatorias con un formato de llave de eliminación simple donde participarán los 4 mejores equipos de cada grupo de la temporada regular de la temporada 2. El equipo clasificado en primer lugar (1.º) se enfrentará al equipo clasificado en cuarto lugar (4.º) del grupo opuesto, mientras que el equipo clasificado en segundo lugar (2.º) se enfrentará al equipo clasificado en tercer lugar (3.º) del grupo opuesto en los cuartos de final al mejor de cinco (5) de cada región. Los ganadores de los cuartos de final jugarán en la semifinal al mejor de cinco (5). Los ganadores de la semifinal jugarán la gran final al mejor de siete (7) para establecer el primer y segundo puesto de cada región. Los conjuntos de mapas para las eliminatorias serán comunicados a los equipos antes de que comience el torneo.

4.5.1 **Estructura de los enfrentamientos.** Cada enfrentamiento consta de mapas seleccionados por los equipos de un conjunto de mapas establecido por la Administración del torneo. El equipo que obtenga la mayoría de las victorias de mapa será declarado ganador. Si ocurre un empate en mapas, se establecerá el ganador una vez que la diferencia de puntos entre los dos equipos sea mayor a la cantidad de mapas restantes.

4.5.2 **Empates.** Los desempates se llevarán a cabo cuando hubiera un empate luego de jugar al mejor de cinco o al mejor de siete. Como resultado, los equipos jugarán **al mejor de 3** en **el único mapa de control restante del conjunto de mapas por jugar en la serie** para desempatar y declarar al ganador.

4.6 **Documentación sobre el programa regional para la temporada 2.** Los equipos recibirán documentación individual sobre el programa antes del evento. Dicha documentación incluirá todos los enfrentamientos programados para la *temporada 2* de Overwatch Contenders. A continuación se presenta un resumen de las fechas para la *temporada 2*.

AUS

Semana 1 – 2 y 3 de julio

Semana 2 – 9 y 10 de julio

Semana 3 – 16 y 17 de julio

Semana 4 – 23 y 24 de julio

Semana 5 – 30 y 31 de julio

(Eliminatorias) Semana 6 – 13 de agosto

(Eliminatorias) Semana 7 – 1 de septiembre

CN

Semana 1 – 1 y 2 de julio

Semana 2 – 8 y 9 de julio

Semana 3 – 15 y 16 de julio

Semana 4 – 22 y 23 de julio

Semana 5 – 29 y 30 de julio

(Eliminatorias) Semana 6 – 11 y 12 de agosto

(Eliminatorias) Semana 7 – 25 y 26 de agosto

EU

Semana 1 – 2 y 3 de julio

Semana 2 – 9 y 10 de julio

Semana 3 – 16 y 17 de julio

Semana 4 – 23 y 24 de julio

Semana 5 – 30 y 31 de julio

(Eliminatorias) Semana 6 – 11 y 12 de agosto

(Eliminatorias) Semana 7 – 1 y 2 de septiembre

KR

Semana 1 – 4, 5, 6 y 7 de julio

Semana 2 – 11, 12, 13 y 14 de julio

Semana 3 – 18, 19, 20 y 21 de julio

Semana 4 – 26, 27 y 28 de julio

(Eliminatorias) Semana 5 – 2, 3 y 5 de agosto

(Eliminatorias) Semana 6 – 12 de agosto

NA

Semana 1 – 3 y 5 de julio

Semana 2 – 10 y 12 de julio

Semana 3 – 17 y 19 de julio

Semana 4 – 24 y 26 de julio

Semana 5 – 31 de julio y 2 de agosto

(Eliminatorias) Semana 6 – 8 y 9 de agosto

(Eliminatorias) Semana 7 – 1 y 2 de septiembre

PAC

Semana 1 – 6 y 7 de julio

Semana 2 – 13 y 14 de julio

Semana 3 – 20 y 21 de julio

Semana 4 – 27 y 28 de julio

Semana 5 – 3 y 4 de agosto

(Eliminatorias) Semana 6 – 9 y 10 de agosto

(Eliminatorias) Semana 7 – 24 de agosto

SA

Semana 1 – 5 y 8 de julio

Semana 2 – 12 y 15 de julio

Semana 3 – 19 y 22 de julio

Semana 4 – 26 y 29 de julio

Semana 5 – 2 y 5 de agosto

(Eliminatorias) 16 y 19 de agosto

(Eliminatorias) 25 y 26 de agosto

- 4.7 **Programa de Contenders Trials.** Contenders Trials tendrá una duración de una a cuatro semanas. A los equipos se les asignarán enfrentamientos todas las semanas según su región.
- 4.8 **Cambios en el programa.** La Administración del torneo se reserva el derecho de reordenar el programa de enfrentamientos de cualquier día, cambiar la fecha del enfrentamiento, o bien modificar de cualquier otra manera el programa de enfrentamientos. Si el programa recibe modificaciones, la Administración del torneo notificará a todos los equipos lo antes posible.
- 4.9 **Reprogramación.** Los equipos no poseen la facultad de reprogramar enfrentamientos durante la *temporada 2*. Los equipos se harán responsables de sus problemas técnicos, incluidos problemas de hardware, software e Internet. Los enfrentamientos deberán continuar luego de que expire el tiempo de pausa y se utilizarán los suplentes presentes de la alineación del equipo cuando fueran necesarios.
- 4.10 **Disponibilidad de los participantes.** Si bien el programa de enfrentamientos se elabora con anterioridad al evento, los equipos deberán tener disponibilidad para jugar en cualquier momento del día en el que su enfrentamiento se encuentre programado. Por ejemplo, si un equipo tiene programado jugar el 7 de enero a las 13:00 h PDT, dicho equipo deberá encontrarse disponible durante todo el 7 de enero para jugar más temprano o más tarde, si acaso resultara necesario o fuera indicado por la Administración del torneo.
- 4.11 **Temporada 3 de Contenders Trials.** Al finalizar la temporada regular de la temporada 2, los cuatro (4) equipos peor posicionados de cada región, es decir, los dos (2) equipos con menor puntaje de los dos (2) grupos de cada región, serán trasladados a Contenders Trials, que se llevará a cabo antes de que comience la temporada 3 de Contenders 2018. Los cuatro (4) equipos de Contenders se enfrentarán a los mejores cuatro (4) equipos de la División Abierta, que serán invitados a Contenders Trials. Estos ocho (8) equipos se enfrentarán en una sola ronda de todos contra todos para determinar cuáles serán los cuatro (4) equipos que serán invitados a la temporada 3 de Contenders 2018.

5. DETALLES DE LOS ENFRENTAMIENTOS

- 5.1 **Rotación de mapas.** El grupo de mapas quedará establecido previamente para la *temporada 2* de Overwatch Contenders. La administración del torneo se reserva el derecho de cambiar el grupo de mapas en cualquier momento. A continuación se encuentra detallada la rotación de mapas:
- 5.1.1 **Serie de 4 mapas: Control, Híbrido, Asalto, Escolta**
- 5.1.2 **Conjunto de mapas de Contenders.**
- 5.1.2.1 Control: Torre Lijiang, Oasis
 - 5.1.2.2 Híbrido: Eichenwalde, King's Row
 - 5.1.2.3 Asalto: Templo de Anubis, Industrias Volskaya
 - 5.1.2.4 Escolta: Ruta 66, Observatorio: Gibraltar, Rialto
 - 5.1.2.5 Desempate: Ilios
- 5.1.3 **Conjunto de mapas de Contenders Trials.**
- 5.1.3.1 Control: Torre Lijiang, Ilios
 - 5.1.3.2 Híbrido: Blizzard World, King's Row
 - 5.1.3.3 Asalto: Hanamura, Templo de Anubis

5.1.3.4 Escolta: Junkertown, Ruta 66

5.1.3.5 Desempate: Nepal

5.2 **Configuración de las partidas.** Las partidas se llevarán a cabo siguiendo el reglamento del modo "Competitivo"; la cámara mortal y los diseños estarán deshabilitados.

5.2.1 Los sprays, las armas doradas y los gestos estarán permitidos.

5.2.2 Los mapas de Control quedarán configurados de la siguiente manera: "Puntos para ganar: 2".

5.3 **Selección de mapa y de lado para el enfrentamiento.** Los equipos recibirán un formulario en línea antes de cada enfrentamiento. Los Gerentes de equipo serán responsables de completar dicho formulario para cada enfrentamiento, en el que deberán indicar la selección de mapa (y la selección de lado en aquellos mapas que correspondiera) para cada ronda del enfrentamiento. Se utilizará dicho formulario para acelerar el proceso de selección de mapa y de lado durante los enfrentamientos.

5.4 **Selección de mapa inicial.**

5.4.1 **Temporada regular.** El primer mapa de cada enfrentamiento será seleccionado por la Administración del torneo.

5.4.2 **Eliminatorias.** El primer mapa de cada enfrentamiento será seleccionado por el equipo mejor clasificado. Si ambos equipos tienen la misma clasificación, se lanzará la moneda para decidir quién elegirá el primer mapa.

5.5 **Mapas de la temporada regular por partida.** Cada partida de los enfrentamientos en la temporada regular seguirá el orden que aparece a continuación:

5.5.1 **Partida 1:** Control

5.5.2 **Partida 2:** Híbrido

5.5.3 **Partida 3:** Asalto

5.5.4 **Partida 4:** Escolta

5.6 **Mapas de las eliminatorias por partida.** Cada partida de los enfrentamientos en las eliminatorias seguirá el orden que aparece a continuación:

5.6.1 **Partida 1:** Control

5.6.2 **Partida 2:** Híbrido

5.6.3 **Partida 3:** Asalto

5.6.4 **Partida 4:** Escolta

5.6.5 **Partida 5:** Control

5.6.6 **Partida 6:** Híbrido (solo para las finales)

5.6.7 **Partida 7:** Escolta (solo para las finales)

5.6.8 **Desempate en las eliminatorias:** En caso de que fuera necesario desempatar una serie al mejor de 5 o al mejor de 7 tras haber jugado en todos los mapas, se seleccionará automáticamente el mapa de control restante del conjunto de mapas disponibles.

5.7 **Decisiones sobre el lado.** El equipo que no seleccione el mapa seleccionará el lado en dicho mapa.

5.8 **Selección del mapa siguiente.** El perdedor de un mapa seleccionará el mapa siguiente a partir del grupo de mapas asignado para el número de la partida, mientras que el ganador seleccionará el lado.

5.8.1 Cuando se trate de mapas con puntos de control, no habrá selección de lado.

- 5.8.2 En el caso de un empate en el mapa, el equipo que seleccionó el mapa anterior seleccionará el mapa siguiente.
- 5.8.3 En el caso de las finales, cuando deba jugarse un mapa híbrido por segunda vez, se utilizará el otro mapa del conjunto de mapas que no se haya jugado anteriormente.
- 5.9 **Tiempo de pausa.** Los equipos solo tendrán derecho a pausar la partida en circunstancias extremas, por ejemplo ante problemas técnicos o de red. La Administración del torneo deberá ser notificada sobre los motivos de la pausa y establecerá las medidas adecuadas para solucionar las partidas pausadas.
- 5.9.1 Si un equipo no puede mantener una alineación completa de seis (6) jugadores de manera estable en un mapa debido a desconexiones u otros problemas técnicos, los equipos deberán continuar con el curso normal del mapa y jugar sin aquellos miembros incapaces de conectarse.
- 5.9.2 **Tiempo máximo de pausa.** La Administración del torneo permitirá un máximo de 10 minutos de tiempo de pausa y 3 pausas por mapa. Los equipos deberán resolver sus problemas dentro del plazo de tiempo asignado. Si el equipo no consiguiera resolver el problema, deberá continuar de todos modos con el mapa.
- 5.9.3 **Jugar con un jugador menos.** Si un equipo juega con un jugador menos (aquellos casos en los que un jugador no consigue reconectarse o resolver sus problemas técnicos y por tanto no puede participar durante el resto del mapa), se podrá continuar con el mapa. Así y todo, los mapas no podrán *comenzar* si un equipo juega con un jugador menos. Si un equipo no puede contar con una alineación de seis (6) jugadores antes del comenzar la partida, compuesta por sus titulares y/o suplentes, dicho equipo perderá el mapa y se restablecerá el tiempo máximo de pausa.
- 5.10 **Sustituciones.** Los equipos podrán utilizar a cualquier suplente disponible que se encuentre presente en la alineación luego del bloqueo de alineaciones.
- 5.10.1 Solo se podrán utilizar suplentes entre mapas durante un enfrentamiento. La sustitución deberá realizarse sin generar demoras en el enfrentamiento.
- 5.10.2 Las solicitudes de sustitución deberán ser enviadas a la Administración del torneo al final de cada mapa.
- 5.11 **Continuación de la partida.** Los equipos deberán estar preparados para comenzar de inmediato con el siguiente mapa una vez que haya comenzado la partida, es decir, que el mapa siguiente podrá comenzar inmediatamente luego de la conclusión del mapa anterior.
- 5.11.1 Si un equipo solicita tiempo para resolver problemas técnicos, dicha solicitud se deberá comunicar a la Administración del torneo.
- 5.11.2 Los equipos no podrán solicitar la postergación del mapa siguiente por motivos personales.
- 5.11.3 **Medio tiempo.** Luego de la conclusión del segundo mapa en una serie de 4 mapas o al mejor de 5, habrá aproximadamente cinco minutos de tiempo de descanso para el medio tiempo. Los equipos podrán utilizar el descanso como ellos lo decidan, pero deberán estar listos para jugar los mapas restantes inmediatamente luego de la conclusión del medio tiempo. En el caso de los enfrentamientos presenciales, los descansos de medio tiempo tendrán una duración de 6 minutos y se realizarán luego de jugar el segundo y cuarto mapa. Los miembros del comité del equipo podrán acompañar a los jugadores en el escenario, pero los jugadores no podrán abandonar el escenario por motivo alguno. Si un jugador necesita ir al baño durante los enfrentamientos presenciales, deberá ir acompañado de un escolta.

6. REGLAS DE ENFRENTAMIENTOS.

- 6.1 **Reinicio de mapa.** La decisión sobre las circunstancias que ameritan el reinicio de un mapa quedará a discreción exclusiva de la Administración del torneo. La Administración del torneo decidirá sobre el protocolo de reinicio, el cual será comunicado a los Gerentes de equipo antes de ser llevado adelante.
- 6.1.1 **Instancias de reinicio.** Se podrán reiniciar aquellos mapas donde no se hubiera establecido que se trata de una **partida registrada**. Se podrán reiniciar mapas en los siguientes casos:
- 6.1.1.1 Se selecciona o carga el mapa incorrecto.
- 6.1.1.2 La configuración de la partida es incorrecta.
- 6.1.1.3 Es necesario volver a crear el lobby (ocurre en aquellas situaciones en las que los jugadores presentan dificultades para conectarse al mapa desde el comienzo del lobby).
- 6.2 **Partida registrada.** El concepto de partida registrada sirve como método para delimitar con precisión el punto en el cual un mapa ha avanzado lo suficiente como para impedir que se reinicie la partida.
- 6.2.1 **Parámetros.** La partida se tendrá por registrada cuando la cuenta regresiva de preparación del juego llegue a 0. En ese momento, los equipos saldrán de sus cuartos de reparación (como ocurre en los modos de ataque y asalto).
- 6.2.2 **Inmutabilidad.** Una vez que se haya establecido que se trata de una partida registrada, los equipos no podrán reiniciar la partida en ese mapa. Cuando surjan problemas, se aplicará el tiempo de pausa asignado al mapa. Entre dichas circunstancias se incluye el tiempo en el cual un equipo pueda verse obligado a jugar con un jugador menos.
- 6.3 **Proceso pospartida.**
- 6.3.1 **Resultados.** La Administración del torneo será responsable de confirmar y registrar los resultados de los mapas y las partidas en tiempo real.
- 6.3.2 **Tiempo de descanso.** En caso de que sea necesario hacer una pausa o un descanso entre partidas o mapas, la Administración del torneo se lo informará al Gerente de equipo correspondiente lo antes posible. En caso de que hubiera novedades, estas también serán comunicadas a los equipos lo antes posible.
- 6.4 **Problemas técnicos.** Los equipos se harán responsables de sus problemas técnicos, incluidos problemas de hardware, software e Internet.
- 6.5 **Derrotas automáticas.** Si un equipo no comienza su partida luego de que la Administración del torneo lo indique, dicho equipo podrá utilizar sus 10 minutos de pausa para iniciar la partida. Si la partida no comienza luego de los 10 minutos, el equipo responsable por la demora perderá automáticamente la partida. El equipo podrá repetir este proceso en un máximo de 2 partidas por enfrentamiento antes de perder automáticamente el enfrentamiento. Los equipos responsables de las derrotas automáticas no recibirán premios.
- 6.6 **Transmisiones.** Los jugadores podrán transmitir sus partidas durante la temporada 2 de Overwatch Contenders únicamente a través de aquellas plataformas designadas por la Administración del torneo, las cuales se encontrarán sujetas a la prohibición del patrocinio, publicidad u otra clase de comercialización por parte de terceros contemplada en el **apartado 8.2**. Los jugadores deberán transmitir su contenido **con una demora de al menos 3 minutos**.
- 6.7 **Ubicación del servidor.** Todas las partidas se llevarán a cabo en el servidor de la región que le corresponda. A modo de ejemplo ilustrativo, todas las partidas de la región de América del Norte se llevarán a cabo en servidores ubicados en América del Norte.

- 6.7.1 **Conflictos en el servidor.** Si dos equipos desean jugar en servidores diferentes dentro de una región durante la temporada regular, se tirará la moneda y el ganador podrá elegir el servidor para el primer mapa. Luego del primer mapa, el equipo que haya perdido dicho mapa elegirá el servidor. Durante las eliminatorias, el equipo mejor clasificado podrá elegir el servidor donde se jugará el primer mapa. Si ambos equipos poseen la misma clasificación, la elección del servidor se decidirá tirando la moneda.
- 6.8 **Derechos reservados.** La Administración del torneo se reserva el derecho de cancelar, suspender o modificar la competencia de Contenders, ya sea de forma total o parcial, ante fraudes, problemas técnicos, errores humanos o cualquier otro factor propio o ajeno al control de la Administración del torneo que impidiera la integridad o el funcionamiento adecuado de la competencia de Contenders, según lo establezca la Administración del torneo. Si se pone fin a la competencia Contenders, la Administración del torneo se reserva el derecho de establecer a los ganadores de dicha competencia entre los Participantes elegibles que no considerara sospechosos.

7.COMUNICACIÓN

- 7.1 **Creación de lobby.** La Administración del torneo invitará a los equipos participantes a los lobbies de partida antes del horario de inicio de la partida. Los equipos serán notificados sobre las cuentas oficiales del torneo que crearán los lobbies.
- 7.1.1 **Comunicación en el lobby.** La selección de mapa y de lado será comunicada a la Administración del torneo en el lobby.
- 7.1.2 **Pausas (en línea)** Durante una partida en curso, las solicitudes de pausa serán comunicadas a través del chat de partida. Los detalles acerca del motivo de la solicitud de pausa *deberán ser comunicados* a la Administración del torneo.
- 7.1.3 **Pausas (presenciales).** Las solicitudes de pausa serán comunicadas al Administrador de la fase durante una partida en curso. Los detalles acerca del motivo de la solicitud de pausa *deberán ser comunicados* a la Administración del torneo. Durante la pausa, las comunicaciones del equipo quedarán silenciadas.
- 7.2 **Anuncios.** Los grandes anuncios, la información general, el conjunto de reglas y la información sobre llaves se encuentran disponibles en overwatchcontenders.com. Dicho sitio web servirá como centro de información tanto para los equipos como para los espectadores.
- 7.3 **Correo electrónico.** Los jugadores podrán **enviar un correo electrónico a contenderssupport@blizzard.com** para consultar sobre cualquier problema que tengan, o bien compartir su opinión si fuera necesario. A menudo, es posible que este método tenga un tiempo de respuesta más lento que comunicarse directamente con los administradores a través del canal de Discord de Contenders.

8.RESTRICCIONES AL PATROCINIO.

- 8.1 Los equipos y jugadores podrán adquirir patrocinios individuales. Los equipos y jugadores no podrán negociar, cooperar o coordinar de manera conjunta la comercialización o negociación de patrocinios. La Administración del torneo se reserva el derecho de restringir la participación de patrocinadores en las actividades de Contenders. A su vez, todo patrocinio involucrado en las actividades de Contenders quedará sujeto a su aprobación previa. Los equipos y jugadores pueden consultar si un patrocinador se encuentra permitido poniéndose en contacto con la Administración del torneo y enviando un correo electrónico a contenderssupport@blizzard.com.
- 8.2 Los equipos y jugadores tienen prohibido utilizar el siguiente contenido como medio de patrocinio, publicidad, promoción o comercialización con terceros: transmisiones en vivo o videos a pedido de

Overwatch Contenders; segmentos destacados u otro tipo de grabaciones de las partidas de Contenders; imágenes de Overwatch, logotipos relacionados, ilustraciones, animaciones; y toda otra propiedad intelectual que se encuentre bajo propiedad o dominio de Blizzard o sus afiliados (en su conjunto, "**Material del juego**").

8.3 Blizzard se reserva el derecho de utilizar patrocinio exclusivo durante todo Contenders a nivel global o de manera específica para una región en particular. Blizzard podrá designar una categoría determinada de producto o servicio como "reservada". Los equipos y jugadores no podrán utilizar patrocinios en dichas categorías "reservadas" en relación con su participación en Contenders. Las categorías de bienes y servicios que se enumeran a continuación se encuentran reservadas para Blizzard durante Contenders 2018. En cada una de las categorías, se incluye una descripción de los elementos incluidos con ejemplos específicos de marcas a modo ilustrativo. Si un Propietario de equipo tiene dudas respecto del alcance de una categoría en particular, dicho Propietario de equipo debería ponerse en contacto con la Administración del torneo antes de celebrar un contrato potencialmente conflictivo.

8.3.1 Plataformas de videojuegos. En esta categoría se incluyen consolas de videojuegos como Sony PS4 y Microsoft Xbox, así como también plataformas de videojuegos basadas en PC como HP Omen, Alienware Steam Machine y otras plataformas de videojuegos dedicadas.

8.3.2 Indumentaria y artículos deportivos. En esta categoría se incluye toda indumentaria y artículos deportivos como camisetas, conjuntos deportivos y uniformes vendidos por fabricantes como Nike, Under Armour, Reebok, Adidas y Jinx.

8.3.3 Bebidas energizantes y gaseosas. En esta categoría se incluyen bebidas como Coca Cola, Pepsi, Red Bull y Monster.

8.3.4 Servicios de pago. En esta categoría se incluyen aquellos servicios de pago ofrecidos por compañías como Visa, Mastercard y American Express, PayPal, Alipay y demás.

8.3.5 Cerveza, vino, sidra u otras bebidas que contengan malta. En esta categoría se incluyen bebidas alcohólicas vendidas por marcas de bebidas como Anheuser Busch, Coors y Gallo.

8.3.6 Monitores, procesadores y tarjetas gráficas de computadora. En esta categoría se incluyen monitores, procesadores y tarjetas gráficas vendidas por compañías de hardware como HP, Intel, IBM, Samsung, Asus y Nvidia.

8.3.7 Las restricciones anteriores incluyen también a los fabricantes y distribuidores de los productos y servicios anteriores.

8.4 Los participantes tienen prohibida la presentación, exhibición o promoción de las siguientes categorías de patrocinio en cualquier actividad vinculada a la temporada 2 de Contenders 2018 o los eventos de clasificación:

8.4.1 Toda persona o entidad que ofrezca productos o servicios que Blizzard considere perjudiciales para las actividades comerciales de Blizzard o alguno de sus afiliados (incluye a título enunciativo pero no limitativo Overwatch y Overwatch Contenders), o bien que ofrezca una ventaja injusta sobre el resto de los jugadores (incluye a título enunciativo pero no limitativo servicios de hackeo o de venta de oro, cuentas o claves)

8.4.2 Juegos u otros productos o servicios de entidades que compitan de manera directa con Blizzard o alguno de sus afiliados

8.4.3 Sitios web de venta, intercambio o uso compartido de cuentas

8.4.4 Alcohol

8.4.5 Drogas (legales e ilegales) y todo otro producto utilizado para consumir drogas

8.4.6 Tabaco y productos para vaporizadores

- 8.4.7 Pornografía y productos o servicios sexuales u orientados hacia el público adulto
- 8.4.8 Apuestas y casinos (legales e ilegales)
- 8.4.9 Armas de fuego, armas blancas y todo tipo de productos o servicios relacionados
- 8.4.10 Candidaturas políticas e iniciativas legislativas

9. CONDUCTA

- 9.1 **Conducta deportiva y profesionalismo.** Se requiere que todos los participantes cumplan con los estándares más altos de integridad personal y conducta deportiva y que actúen en todo momento de manera acorde en beneficio de la Liga, lo cual será establecido por la Administración del torneo.
 - 9.1.1 Los Participantes no podrán utilizar lenguaje o tener conductas que la Administración del torneo considere obscenas, groseras, vulgares, insultantes, amenazantes, abusivas, difamantes, calumniosas, ofensivas o cuestionables. A su vez, los jugadores no podrán promover o fomentar el odio o las conductas discriminatorias. Los Participantes no podrán utilizar dicha clase de lenguaje durante la competencia de Contenders en redes sociales o en eventos públicos de cualquier naturaleza, como por ejemplo en transmisiones.
 - 9.1.2 Los Participantes tratarán a todos los individuos que miran o participan en un evento de Contenders con respeto. Los Participantes no podrán tener comportamientos o realizar gestos abusivos, insultantes, burlones o perturbadores hacia un Participante, representante de Contenders, aficionado o cualquier otro individuo que pudiera intervenir, así como tampoco incitar a que otros incurran en dichas prácticas. Los jugadores no podrán utilizar gestos obscenos o vulgaridades en sus Battle Tag, alias de jugador, chat del juego, chat del lobby o entrevistas en vivo. Dicha restricción incluye abreviaturas y referencias vagas al tema.
 - 9.1.3 Los Participantes no podrán ofender la dignidad o integridad de un país, grupo de gente o persona en particular a través de palabras o acciones despectivas o discriminatorias basadas en cuestiones de raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, opinión política, posición económica, nacimiento u otra condición, orientación sexual o cualquier otro motivo.
 - 9.1.4 Se espera que los Participantes se comporten de manera profesional según lo establezca la Administración del torneo. Dicho comportamiento incluye presentarse en tiempo y forma para jugar en todas las partidas programadas. Los Participantes deberán responder a las solicitudes de la Administración del torneo de manera oportuna.
 - 9.1.5 Los Participantes tienen prohibido participar en las partidas de Contenders o en algún evento vinculado bajo el efecto del alcohol o las drogas.
- 9.2 **Integridad competitiva.** Se espera que los equipos jueguen lo mejor posible según sus capacidades en todo momento durante las partidas y que mantengan un comportamiento acorde a los principios de la buena conducta deportiva, la honestidad y el juego limpio. La Administración del torneo posee el derecho exclusivo para emitir juicios ante la violación de dichas reglas y estándares de integridad para el juego competitivo. Se incluyen a título enunciativo pero no limitativo los siguientes ejemplos de conducta injusta:
 - 9.2.1 **Jugar lo mejor posible.** Los Participantes deberán competir jugando lo mejor posible según sus capacidades en todo momento.
 - 9.2.2 **Apuestas.** Los Participantes no podrán organizar o promover, ya sea de manera directa o indirecta, apuestas, o bien beneficiarse de ellas, vinculadas a un juego de Blizzard o sus

afiliados, que incluyen a título enunciativo pero no limitativo las partidas de Contenders, la Liga Overwatch o cualquier otra partida de Overwatch.

9.2.3 **Colusión.** Los Participantes no realizarán o promoverán actos de colusión. Se entiende por colusión a todo acuerdo entre dos o más Participantes para perjudicar a un Participante oponente.

9.2.4 **Arreglo de partidas.** Los Participantes no podrán prestarse o conspirar para influir en el resultado de una partida, o bien intentarlo más allá de su participación en el juego competitivo.

9.2.5 **Hackeo.** Los Participantes no realizarán o promoverán actos de hackeo o modificación del juego Overwatch.

9.2.6 **Trampa.** No se tolerará la trampa. Será responsabilidad de cada Participante conocer y entender las reglas existentes durante el período del torneo. No se tolerará ningún tipo de trampa. Si Blizzard establece que un jugador, gerente o propietario de equipo o alguno de sus representantes realiza trampa o interfiere de manera alguna en el torneo, dicha persona será descalificada y eliminada de manera inmediata del torneo. A su vez, existe la posibilidad de que su participación en futuros eventos se vea restringida, así como también que se revoquen todas sus licencias de juegos de Blizzard Entertainment. Además, es posible que durante el torneo se solicite a los jugadores que instalen software en sus computadoras diseñado específicamente para detectar trampas. A continuación se incluye a título enunciativo pero no limitativo una lista de ejemplos de trampas:

9.2.6.1 conseguir o intentar alterar intencional y maliciosamente resultados de partidas, incluido forzar la derrota en una partida para que uno u otro equipo avance de posición en el torneo;

9.2.6.2 intentar interferir la conexión de otra persona al servicio del juego a través de un ataque de denegación de servicio (DDoS) o algún otro medio; y

9.2.6.3 jugar o permitir que otra persona juegue con una cuenta de Battle.net registrada a nombre de otra persona.

9.3 **Comunicaciones.** Los miembros de equipo siempre tendrán derecho a expresar su opinión en tanto reflejen profesionalismo y conducta deportiva. Las disputas o las denuncias por infracción por parte de los jugadores deberán ser analizadas por el organizador y Blizzard antes de que la información sea compartida públicamente.

9.3.1 Los Participantes no podrán publicar o comunicar a ninguna persona, entidad o comunidad de foro público información, comentarios o declaraciones falsas, difamantes, calumniosas o despreciativas sobre Blizzard, sus compañías matrices, afiliadas o subsidiarias, o sobre Overwatch o cualquier otro juego de Blizzard o sus afiliados. Los Participantes no podrán realizar declaraciones públicas donde cuestionen la integridad o aptitud de la Administración del torneo.

9.3.2 Se entiende que el presente apartado no restringirá o impedirá de manera alguna la capacidad del Participante de cumplir con el derecho aplicable, una orden válida emitida por un tribunal de jurisdicción competente o una agencia gubernamental autorizada, en tanto dicho cumplimiento no exceda el marco que exige la ley.

9.3.3 Los Participantes deberán participar en entrevistas oficiales y actividades mediáticas según lo indique la Administración del torneo.

9.4 **Confidencialidad.** La Administración del torneo podrá revelar determinada información confidencial a los Participantes vinculada a su participación en Contenders. La Administración del torneo marcará dicha información como "confidencial", o bien notificará (de forma verbal o por escrito) a los Participantes que recibirán información confidencial sujeta a lo dispuesto en el presente apartado.

Los Participantes no podrán revelar ninguna información confidencial de Blizzard o sus afiliados a través de ningún medio o método.

9.5 **Incumplimiento.** Ningún miembro de equipo (jugadores, gerentes o propietarios de equipo) podrá rechazar o incumplir las instrucciones o decisiones razonables de la Administración del torneo.

Suspensión

Descalificación

10. PREMIOS DEL TORNEO

10.1 **Definición de pagos.** Blizzard otorgará los siguientes premios a través de cheques a cada uno de los jugadores del equipo ganador por una suma equivalente al valor del premio dividido por la cantidad de jugadores en el equipo. Si todos los jugadores de un equipo acuerdan por escrito permitir que el Propietario de equipo reciba directamente el premio, Blizzard podrá elegir pagar la suma total del premio del equipo directamente al Propietario de equipo. Los Propietarios de equipo y los jugadores podrán acordar una distribución alternativa sobre los premios mediante el correspondiente contrato de prestación de servicios que se celebre entre los jugadores y el Propietario de equipo. Los entrenadores y gerentes solo recibirán dinero si así lo elige el equipo y lo notifica a Blizzard antes de la finalización del torneo. Los suplentes deberán jugar en una partida para poder recibir pagos. El proceso de pago no comenzará hasta que hayan concluido las eliminatorias de Overwatch Contenders 2018.

10.2 **Participación en Contenders Trials y en la temporada regular.** Aquellos jugadores que participen en enfrentamientos de Contenders Trials y de la temporada regular recibirán premios en función de las partidas en las que jueguen. Los enfrentamientos constan de cuatro (4) partidas. Las sumas detalladas en la tabla que aparece a continuación representan las sumas totales obtenidas por equipo. Todo jugador que participe en un mapa obtendrá una parte equitativa de dicha suma total, salvo que el Propietario de equipo y los jugadores hubieran acordado una distribución diferente.

10.3 **Partidas de eliminatorias.** Los jugadores obtendrán premios en función de la posición final del equipo. Las sumas detalladas en la tabla que aparece a continuación representan las sumas totales obtenidas por equipo. Todo jugador que participe en una partida durante las eliminatorias obtendrá una parte equitativa de dicha suma total, salvo que el Propietario de equipo y los jugadores hubieran acordado una distribución diferente.

10.4 **Tabla de premios.** La tabla que aparece a continuación establece las sumas que los jugadores recibirán durante la temporada regular.

11. Temporada regular	
América del Norte, Europa, Corea, China - Victoria	\$587 USD
América del Norte, Europa, Corea, China - Derrota	\$330 USD
Eliminatorias	
América del Norte, Europa, Corea, China - 1.º lugar	\$30,000 USD
América del Norte, Europa, Corea, China - 2.º lugar	\$12,450 USD
América del Norte, Europa, Corea, China - 3.º lugar	\$7,575 USD
América del Norte, Europa, Corea, China - 4.º lugar	\$7,575 USD
América del Norte, Europa, Corea, China - 5.º lugar	\$4,350 USD
América del Norte, Europa, Corea, China - 6.º lugar	\$4,350 USD
América del Norte, Europa, Corea, China - 7.º lugar	\$4,350 USD
América del Norte, Europa, Corea, China - 8.º lugar	\$4,350 USD
Contenders Trials	
América del Norte, Europa, Corea, China - Victoria	\$86 USD
América del Norte, Europa, Corea, China - Derrota	\$48 USD

Temporada regular	
Pacífico - Victoria	\$440 USD
Pacífico - Derrota	\$248 USD
Eliminatorias	
Pacífico - 1.º lugar	\$22,500 USD
Pacífico - 2.º lugar	\$9,338 USD
Pacífico - 3.º lugar	\$5,680 USD
Pacífico - 4.º lugar	\$5,680 USD
Pacífico - 5.º lugar	\$3,263 USD
Pacífico - 6.º lugar	\$3,263 USD
Pacífico - 7.º lugar	\$3,263 USD
Pacífico - 8.º lugar	\$3,263 USD
Contenders Trials	
Pacífico - Victoria	\$64 USD
Pacífico - Derrota	\$36 USD

Temporada regular	
América del Sur, Australia - Victoria	\$147 USD
América del Sur, Australia - Derrota	\$83 USD
Eliminatorias	
América del Sur, Australia - 1.º lugar	\$7,500 USD
América del Sur, Australia - 2.º lugar	\$3,110 USD
América del Sur, Australia - 3.º lugar	\$1,894 USD
América del Sur, Australia - 4.º lugar	\$1,894 USD
América del Sur, Australia - 5.º lugar	\$1,088 USD
América del Sur, Australia - 6.º lugar	\$1,088 USD
América del Sur, Australia - 7.º lugar	\$1,088 USD
América del Sur, Australia - 8.º lugar	\$1,088 USD
Contenders Trials	
América del Sur, Australia - Victoria	\$21 USD
América del Sur, Australia - Derrota	\$12 USD

- 11.1 **Los premios no son transferibles.** Todos los premios se otorgarán en la condición en que se encuentran, sin garantía expresa o implícita de ningún tipo. **TODOS LOS IMPUESTOS, QUE INCLUYEN IMPUESTOS AL VALOR AGREGADO, QUE ESTUVIERAN VINCULADOS A LA RECEPCIÓN O UTILIZACIÓN DE LOS PREMIOS SERÁN RESPONSABILIDAD EXCLUSIVA DEL GANADOR.** Todos los premios en dinero serán abonados en moneda estadounidense y podrán ser otorgados en el formato de cheque o depósito directo, según lo establezca Blizzard. Los ganadores deberán completar un formulario W-8 o W-9 del Servicio de Impuestos Internos (IRS por sus siglas en inglés) y enviarlo a la Administración del torneo junto con la información de cuenta y ruta bancaria necesaria para recibir el premio en dinero.

12. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

- 12.1 **Derecho a supervisar e investigar el cumplimiento.** Para preservar la integridad de la competencia Contenders, la Administración del torneo tendrá derecho a supervisar el cumplimiento de las presentes Reglas oficiales, investigar posibles incumplimientos de dichas Reglas oficiales e imponer sanciones ante dichos incumplimientos. Los Participantes acuerdan cooperar con la

Administración del torneo en toda investigación de tal naturaleza. Si un Participante no cooperara en una investigación interna o externa llevada a cabo por la Administración del torneo o su representante designado vinculada al incumplimiento de las presentes Reglas oficiales, dicha falta de cooperación será entendida como un incumplimiento de dichas Reglas oficiales, que incluye entre otros aspectos a título enunciativo pero no limitativo la deshonestidad o la retención, manipulación o destrucción de pruebas.

12.2 **Aplicación de penalizaciones.** Todo incumplimiento de las Reglas oficiales por parte de uno o más miembros de un equipo quedará sujeto a penalizaciones. La naturaleza y el alcance de las penalizaciones impuestas quedarán a disposición de la Administración del torneo. Toda decisión tomada por la Administración del torneo en relación con el incumplimiento de las reglas y demás problemas vinculados al torneo posee el carácter de definitiva.

12.3 **Penalizaciones.** Las penalizaciones por incumplimiento de las reglas serán evaluadas por la Administración del torneo. Dichas penalizaciones oscilarán entre la pérdida de la selección de lado o mapa y la descalificación. El criterio para aplicar la penalización tendrá relación directa con la gravedad de la infracción y la cantidad de infracciones cometidas previamente por el mismo equipo. A continuación se incluye una lista de penalizaciones que podrán ser impuestas según disponga la Administración del torneo:

Advertencia verbal

Advertencia por escrito

Suspensión

Pérdida de selección de lado para la partida actual o partidas futuras

Suspensión de participación en la partida actual o partidas futuras

Pérdida de premios

Pérdida de partidas

Pérdida de enfrentamientos

Descalificación del torneo

13. LIMITACIÓN Y EXENCIÓN GENERAL DE RESPONSABILIDAD

13.1 **Como condición para poder participar en Contenders, cada participante acuerda eximir de responsabilidad en la mayor medida permitida por las leyes y normas aplicables a Blizzard, sus compañías matrices, subsidiarias y afiliadas, junto con sus respectivos representantes, directores y empleados ante todo tipo de responsabilidad. A su vez, los Participantes renuncian al derecho de formar parte de toda causa judicial vinculada a demandas, costos, lesiones, pérdidas o daños y perjuicios de cualquier tipo que surgieran a partir de su participación en Contenders, o bien a raíz de la entrega, error en la entrega, aceptación, posesión, uso o incapacidad de uso de premios (que incluye a título enunciativo pero no limitativo, demandas, costos, lesiones, pérdidas y daños y perjuicios vinculados a lesiones personales, muerte, daño o destrucción material, derechos de publicidad o privacidad, difamación o mal uso de la imagen, intencional o no), ya fuera en el marco de un contrato, un ilícito civil (incluida la negligencia), una garantía u otro marco jurídico.**

13.2 **ANTE NINGUNA CIRCUNSTANCIA, BLIZZARD O ALGUNA DE SUS COMPAÑÍAS MATRICES, SUBSIDIARIAS O AFILIADAS, O BIEN SUS RESPECTIVOS REPRESENTANTES, DIRECTORES O EMPLEADOS TENDRÁN RESPONSABILIDAD SOBRE LAS REGLAS DE LA**

LIGA ANTE NINGÚN PARTICIPANTE U OTRA PERSONA O ENTIDAD QUE EXIJA SOBRE SUS DERECHOS DERIVADOS POR ALGÚN PARTICIPANTE EN MATERIA DE DAÑOS Y PERJUICIOS CONSECUENTES, INCIDENTALES, INDIRECTOS, EJEMPLARES, ESPECIALES O PUNITIVOS Y/O POR DAÑOS Y PERJUICIOS POR PÉRDIDA DE DATOS, GANANCIAS O PREMIOS, INDISTINTAMENTE DE SI DICHOS DAÑOS SURGIERAN A CAUSA DEL INCUMPLIMIENTO DE UN CONTRATO, UN ILÍCITO CIVIL (INCLUIDA LA NEGLIGENCIA) U OTRO MOTIVO, MÁS ALLÁ DE SI DICHOS DAÑOS Y PERJUICIOS FUERAN PREVISIBLES O SI LA OFICINA DE LA LIGA, BLIZZARD O CUALQUIERA DE SUS AFILIADOS O REPRESENTANTES HUBIERAN SIDO NOTIFICADOS SOBRE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS Y PERJUICIOS.

- 13.3 Cada Participante reconoce en la mayor medida que permita el derecho aplicable que es consciente de los riesgos y peligros vinculados a las competencias de esports. A su vez, acepta voluntariamente y asume completamente dichos riesgos y peligros, junto con la posibilidad de incurrir en lesiones personales, muerte y daño o pérdida material como producto del desempeño de sus actividades como participante.
- 13.4 Los Participantes reconocen y aceptan que Blizzard no brindará aseguramiento sobre la propiedad o seguridad personal de los Participantes. Si un Participante considera que necesita un seguro, deberá obtenerlo a través de un tercero.

14. DERECHOS OTORGADOS

- 14.1 Al aceptar las presentes Reglas oficiales y participar en Contenders, los Participantes otorgan a Blizzard y sus compañías matrices, subsidiarias y afiliadas la licencia y el derecho (junto con el derecho a otorgar sublicencias) perpetuos sin percepción de regalías u otro tipo de ingreso en todo el mundo para copiar, exhibir, distribuir, editar, emplear, almacenar o utilizar de cualquier otra manera el nombre, los logotipos, las marcas registradas o de servicio, el material con derechos de reproducción, alias, BattleTag (o alias secundario), logotipos, iniciales, semejanzas, imágenes, fotografías, animaciones, avatares, autógrafos, voces, representaciones en videos o películas, imágenes pública, datos y estadísticas del juego, información biográfica, historias personales y toda transmisión del juego Overwatch u otros videojuegos de Activision Blizzard, Inc. donde el Participante intervenga ("**Material de participante**"). A su vez, Blizzard tendrá derecho y licencia para crear obras derivadas de dicho material en todo medio presente o futuro, fuera conocido actualmente o creado luego del presente documento, en toda plataforma y a través de todo método de presentación vinculado a (a) cualquier evento de Contenders (ya sea de forma total o parcial, indistintamente de si es transmitido en vivo o diferido) y la transmisión o distribución de cualquier producto audiovisual, visual o de audio de aquello indicado anteriormente; (b) la comercialización y promoción de Contenders y Overwatch en general; (c) (i) la explotación de los derechos de difusión, (ii) la creación y venta de productos disponibles en el juego o de manera digital, y (iii) toda licencia o contrato grupal con terceros que se negocian con Blizzard; o (d) la creación, distribución, promoción y venta de gorras, camisetas u otra indumentaria o artículo deportivo, calzado, equipo o periféricos para videojuegos, productos publicitarios, souvenirs, juguetes, objetos coleccionables y todo otro bien o producto tangible, que incluye fundas, envoltorios o presentación de dichos bienes o productos y el resto de los productos y servicios de Blizzard. En el presente documento, el material y los productos, servicios y medios creados en el ejercicio de cualquiera de las licencias o derechos mencionados anteriormente en las cláusulas (a) a (d) serán denominados "**Material bajo licencia**".
- 14.2 **Material publicitario y comercial.** El otorgamiento de derechos y licencias del apartado 13.1 incluye, a título enunciativo pero no limitativo, la licencia (pero no la obligación de otorgarla) y el derecho perpetuos sin percepción de regalías u otro tipo de ingreso en todo el mundo de parte de Blizzard (y sus sublicenciatarios) para copiar, exhibir, distribuir, editar, emplear, almacenar o utilizar de cualquier otra manera el Material de participante y el Material bajo licencia y crear obras derivadas a partir de dicho material, o bien vinculadas a las obras de Blizzard (o sus sublicenciatarios) en las siguientes categorías: (a) aplicaciones y sitios web, junto con aquellos provenientes de sus socios de transmisión; (b) publicaciones en las redes sociales; (c) publicidad y contenido en papel o en línea;

(d) publicidad y contenido en diarios y revistas; (e) publicidad y contenido en línea, que incluye banners de tipo tradicional, encabezados o rascacielos; (f) carteles, señales y exhibidores en interiores y exteriores; (g) catálogos de productos, material para puntos de venta, etiquetas colgantes, presentación del producto y manuales de instrucciones; (h) comunicados de prensa, boletines informativos o alertas electrónicas; (i) televisión; y (j) todo material publicitario o promocional creado ocasionalmente por Blizzard (o sus sublicenciatarios) o para dicha compañía, para Contenders u Overwatch (todo lo anterior es denominado "**Material publicitario y comercial**").

14.3 Titularidad del Material publicitario y comercial, opiniones, estadísticas y sugerencias.

14.3.1 Cada Participante será propietario exclusivo de su respectivo Material de participante con relación a Blizzard, con la excepción de las Battle Tag (o sus reemplazos), avatares, datos y estadísticas del juego y demás propiedad intelectual de Blizzard incluida en transmisiones de Overwatch u otros videojuegos de Activision Blizzard, que permanecerán propiedad de Blizzard.

14.3.2 Blizzard será propietario exclusivo de todo el siguiente material (en su conjunto, "**Material de Contenders**"):

14.3.2.1 Material bajo licencia y Material publicitario y comercial (pero no el Material de participante que hubiera sido incorporado o utilizado como Material bajo licencia o Material publicitario y comercial);

14.3.2.2 toda otra obra de autoría, obra audiovisual, ilustraciones, compilaciones, datos y documentación creada por Blizzard o para dicha compañía y que incorpora o utiliza de manera parcial o total el Material de participante (no incluye el Material de participante incorporado o utilizado bajo licencia, como así tampoco el material bajo licencia en virtud del presente contrato);

14.3.2.3 sugerencias, comentarios y demás opiniones que un Participante pueda brindar a Blizzard vinculadas de alguna forma a (a) Contenders, Overwatch o la actividad comercial de Blizzard y (b) las mejoras a Contenders, Overwatch o las actividades comerciales de Blizzard que surgieran a partir de dichas sugerencias, comentarios y opiniones;

14.3.2.4 datos y estadísticas vinculadas al desempeño del Participante en Overwatch y toda transmisión o publicación de dichos datos o estadísticas; y

14.3.2.5 los derechos de propiedad intelectual que recayeran sobre todo lo anterior en cualquier parte del mundo.

14.4 Trabajo realizado bajo contrato y cesión de derechos.

14.4.1 Si en algún momento, un Participante crea, desarrolla o inventa Material de Contenders, las partes reconocen y aceptan que todo Material de Contenders amparado por derechos de autor y todo elemento, porción u obra derivada de dicho material será creado para Blizzard en calidad de "trabajo realizado bajo contrato" y que todos los derechos de autor provenientes de dicho Material de Contenders, junto con todo elemento, porción y obras derivadas serán otorgados automáticamente a Blizzard, quien se convertirá en su propietario. No obstante, si por efecto de la ley u otro medio dicho Material de Contenders u otro elemento, porción u obra derivada no fuera entendida como "trabajo realizado bajo contrato", o bien por algún motivo no fuera otorgada de manera automática a Blizzard o hubiera patentes, marcas registradas, conocimiento técnico u otro derecho de propiedad intelectual involucrado por el cual no correspondiera atribuir dicho material a Blizzard de conformidad con la cláusula anterior, el Participante cede sus derechos sobre el material por medio del presente contrato (y acepta realizar la cesión al momento de la creación del material) a Blizzard o su representante designado. En ambos casos de cesión, no se esperará contraprestación alguna a cambio de la cesión y esta última abarcará los derechos de reproducción futuros y demás derechos de propiedad intelectual, todo derecho, título e interés en cualquier parte del mundo, incluido todo derecho de reproducción u otro derecho sobre patentes, marcas registradas y demás derechos de propiedad intelectual en el mundo vinculado al Material de Contenders (y

todos sus elementos, porciones y obras derivadas). A su vez, el Participante acepta tomar a costa de Blizzard o su representante designado toda medida que Blizzard o su representante designado consideraran razonablemente apropiada para perfeccionar la cesión de los derechos incluidos en la presente cláusula, que incluye a título enunciativo pero no limitativo la celebración de todo instrumento que solicite razonablemente Blizzard o su representante designado para perfeccionar la cesión de dichos derechos, seguido de su posterior entrega de instrumentos.

14.5 **Renuncias**

14.5.1 Al aceptar las presentes Reglas oficiales, los Participantes renuncian a exigir e imponer todo tipo de (a) derechos de aprobación o revisión previa del Material bajo licencia o Material publicitario y comercial; y (b) derechos morales u otros equivalentes (si acaso los hubiere) que el participante pudiera reclamar de conformidad con el derecho aplicable en relación con el Material bajo licencia, el Material publicitario y comercial, o bien a su participación en eventos de Contenders o Blizzard. Nada de lo incluido en las presentes Reglas oficiales requiere que Blizzard utilice licencias o derechos otorgados en el presente contrato.

14.6 **Recolección de datos personales**

14.6.1 Blizzard recolectará, almacenará y utilizará la información recolectada vinculada a Contenders y los eventos de Contenders (incluida aquella información recolectada en eventos en vivo) de acuerdo con la política de privacidad en línea de Blizzard ("**Política de privacidad en línea de Blizzard**") para las regiones correspondientes que figuran a continuación. Al aceptar las presentes Reglas oficiales, cada Participante también acepta los términos de la política de privacidad en línea de Blizzard.

<http://us.blizzard.com/en-us/company/about/privacy.html>

<http://us.blizzard.com/es-mx/company/about/>

<http://us.blizzard.com/pt-br/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/de-de/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/it-it/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/pl-pl/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/es-es/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/ru-ru/company/about/>

<http://kr.blizzard.com/ko-kr/company/about/>

<http://tw.blizzard.com/zh-tw/company/about/>

<http://us.blizzard.com/en-sg/company/about/>

<https://www.blizzardgames.cn/zh/legal-cn/privacy>

15. RESOLUCIÓN DE DISPUTAS

15.1 **Disputas sobre las reglas de la Liga.** Blizzard posee autoridad vinculante y definitiva para resolver disputas relacionadas con el incumplimiento, rescisión, ejecución o interpretación de los apartados 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11 de las presentes Reglas oficiales ("**Disputa sobre las reglas**").

15.2 **Arbitraje vinculante para disputas sometidas a arbitraje.** Toda disputa, demanda o controversia que Blizzard pudiera tener con un Participante o que un Participante pudiera tener con Blizzard, junto con toda disputa, demanda o controversia que surgiera vinculada a Contenders, las presentes Reglas oficiales o su validez en sentido general, que incluye el establecimiento del alcance o la aplicación de las presentes reglas para llevar adelante el arbitraje, y que no se encontraran

sujetas a la autoridad vinculante y definitiva de Blizzard (indistintamente de si se encontrara sujeta al apartado 14.1 o a contratos separados celebrados por escrito con Blizzard o sus afiliados) o se encontrara sujeta por otro motivo al arbitraje a partir de contratos separados celebrados por escrito con Blizzard ("**Disputa sometida a arbitraje**") será resuelta de manera definitiva de acuerdo con las Reglas de Arbitraje de la Cámara de Comercio Internacional ante un único árbitro designado según lo dispuesto en dichas Reglas de Arbitraje. El arbitraje se llevará a cabo en Los Ángeles, California. Todas las cuestiones vinculadas al arbitraje, que incluyen el veredicto final, serán consideradas información confidencial de las partes en el marco de la disputa sometida a arbitraje. Las partes intervinientes en una disputa sometida a arbitraje acuerdan que solo presentarán ante los tribunales los fragmentos del veredicto que resultaran necesarios para entablar una demanda judicial y hacer cumplir el veredicto del arbitraje. Además, las partes acuerdan que realizarán el máximo esfuerzo posible para excluir información confidencial de la demanda judicial. En caso de haber desacuerdo respecto de los fragmentos a incluir, dicho desacuerdo será resuelto por el árbitro antes de dar inicio a la demanda judicial. El veredicto del árbitro será definitivo y vinculante para las partes de la disputa sometida a arbitraje. A su vez, el veredicto del árbitro podrá ser tramitado ante cualquier tribunal de jurisdicción competente. El presente apartado 14.2 no impedirá que las partes de la disputa soliciten medidas cautelares a la par del arbitraje sobre disputas sometidas a arbitraje a través de un tribunal de jurisdicción competente. A su vez, dicho apartado no impedirá que Blizzard solicite y obtenga una medida cautelar de un tribunal de jurisdicción competente (sin la necesidad de que Blizzard preste fianza, garantía o prenda alguna) para ejecutarla sobre un Participante si este último violara los términos de las presentes Reglas oficiales. Con la excepción de aquello dispuesto en las presentes Reglas oficiales o el derecho aplicable, cada parte de la causa o proceso judicial iniciado deberá hacerse responsable de sus propios gastos, entre ellos, honorarios de representantes letrados y expertos, costas judiciales y demás gastos incurridos durante el transcurso del litigio (incluidas todas las apelaciones).

15.3 Renuncia al derecho de entablar demandas judiciales colectivas y someter la causa a la jurisdicción de la ley PAGA.

15.3.1 Al aceptar las presentes Reglas oficiales, los Participantes aceptan que todo arbitraje se limitará a la disputa sometida a arbitraje entre Blizzard y el Participante de manera individual.

15.3.2 Al aceptar las presentes Reglas oficiales, los Participantes reconocen y aceptan lo siguiente: (i) una demanda entablada por otras personas o en representación de ellas no será contemplada en el proceso de arbitraje entre el Participante y Blizzard, ni integrada o incorporada a dicho proceso; (ii) no hay derecho o autoridad que justifique que una Disputa sobre las reglas o una Disputa sometida a arbitraje resulte arbitrada, adjudicada o resuelta mediante un procedimiento judicial a través de una demanda judicial colectiva, representativa o con la intervención de un procurador general privado, a menos que se tratara de una demanda judicial sujeta a los artículos 2698 y siguientes de la Ley del Procurador General Privado del Código Laboral de California ("PAGA"), caso tratado por separado en el apartado 14.3 (c) más adelante, o acudir a procesos de demanda judicial colectiva o representativa, o bien a través de un procurador general privado fuera del marco de la ley PAGA; y (iii) el Participante no tendrá el derecho a participar en una Disputa sobre las reglas o una Disputa sometida a arbitraje como representante colectivo o procurador general privado fuera del marco de la ley PAGA, o bien como miembro de ninguna demanda judicial colectiva o representativa o procurador general privado fuera del marco de la ley PAGA. Bajo ninguna circunstancia un Participante o Blizzard aceptará iniciar procesos de acción judicial colectiva o representativa o con intervención por parte de un procurador general privado fuera del marco de la ley PAGA y someterlos a arbitraje o proceso judicial, o bien al litisconsorcio de demandas sometidas a arbitraje o proceso judicial. Las cláusulas anteriores pertenecientes al apartado 14.3.1 y al presente apartado 14.3.2. se conocerán por el nombre de "**Renuncia al derecho de entablar demandas judiciales colectivas**".

- 15.3.3 Al aceptar las presentes Reglas oficiales, los Participantes reconocen y aceptan lo siguiente: (i) en ninguna Disputa sobre las reglas o Disputa sometida a arbitraje habrá derecho o autoridad para someterla a arbitraje, adjudicación o resolución a través de un proceso judicial fundado en la ley PAGA, o bien utilizar procedimientos de la ley PAGA; y (ii) el Participante no tendrá derecho a participar como procurador general privado, representante, miembro o parte demandante en una demanda judicial colectiva o mediada por un procurador general privado en el marco de la ley PAGA vinculada a una Disputa sobre las reglas o una Disputa sometida a arbitraje. Bajo ninguna circunstancia un Participante o la Oficina de la Liga aceptará iniciar procesos de demanda judicial colectiva o mediada por un procurador general privado en el marco de la ley PAGA y someterlos a arbitraje o proceso judicial, o bien al litisconsorcio de demandas sometidas a arbitraje o proceso judicial. Las cláusulas anteriores que corresponden al presente apartado 14.3.3. se conocen como **“Renuncia al derecho de someter la causa a la jurisdicción de la ley PAGA”**.
- 15.3.4 Si ocurriera cualquiera de los siguientes casos: (i) la Disputa sobre las reglas o la Disputa sometida a arbitraje es presentada o llevada adelante como una demanda judicial colectiva o representativa o mediada por un procurador general privado fuera del marco de la ley PAGA; y (ii) no se puede exigir de manera total o parcial la renuncia al derecho de entablar demandas judiciales colectivas, la demanda colectiva o representativa o la intervención de un procurador general privado fuera del marco de la ley PAGA, y por tanto, la demanda deberá ser sometida a litigación en un tribunal civil de jurisdicción competente en Los Ángeles, California, sin perjuicio de que toda demanda individual donde se pueda exigir la renuncia al derecho de entablar demandas judiciales colectivas deberá ser sometida a su resolución de manera separada por medio del arbitraje. La renuncia al derecho de entablar demandas judiciales colectivas podrá dividirse en cualquier caso donde la Disputa sobre las reglas o la Disputa sometida a arbitraje fuera presentada o llevada adelante como demanda individual y resultara necesario aplicar la exclusión para garantizar que la demanda individual sea resuelta por medio del arbitraje.
- 15.3.5 Si ocurriera cualquiera de los siguientes casos: (i) la Disputa sobre las reglas o la Disputa sometida a arbitraje es presentada o llevada adelante por un procurador general privado o una demanda representativa en el marco de la ley PAGA; y (ii) se entiende que no se puede exigir la renuncia al derecho de someter la causa a la jurisdicción de la ley PAGA, ocurrirá lo siguiente: (i) la cláusula que resultara inexigible será excluida del presente contrato; (ii) la división de la cláusula que resultara inexigible no tendrá impacto alguno sobre el arbitraje de ninguna de las demandas restantes de manera individual en cumplimiento del apartado 14.3 del presente contrato; y (3) toda demanda mediada por un representante o procurador general privado en el marco de la ley PAGA deberá ser sometida a litigio en un tribunal civil de jurisdicción competente. En el caso de que una Disputa sobre las reglas o una Disputa sometida a arbitraje fuera sometida a litigio en un tribunal civil de jurisdicción competente a través de una demanda judicial mediada por un representante o procurador general privado en el marco de la ley PAGA debido a que la renuncia al derecho de someter la causa a la jurisdicción de la ley PAGA resultara inexigible en relación con dicha Disputa sobre las reglas o Disputa sometida a arbitraje, las partes acuerdan que la litigación sobre la Disputa sobre las reglas o la Disputa sometida a arbitraje quedará suspendida hasta que se establezca el resultado de las demandas individuales sometidas a arbitraje. La renuncia al derecho de someter la causa a la jurisdicción de la ley PAGA podrá resultar excluida en cualquier caso donde la Disputa sobre las reglas o la Disputa sometida a arbitraje fuera presentada o llevada adelante como demanda individual y resultara necesario aplicar la exclusión para garantizar que la demanda individual sea resuelta por medio del arbitraje.

15.4 **Derecho aplicable.**

- 15.4.1 Todas las Disputas sobre las reglas y las Disputas sometidas a arbitraje estarán regidas e interpretadas en el marco de las leyes de Estados Unidos y el derecho del Estado de

Nueva York. Se desestimarán los principios sobre la elección del derecho aplicable y Blizzard tendrá derecho a descalificar a todo participante que no resultara elegible de participar en virtud del derecho local. Dicha elección sobre el derecho aplicable reemplazará a toda elección previa sobre el derecho aplicable que se encontrara en una versión anterior del contrato de Reglas oficiales celebrado por el Participante.

15.4.2 Los Participantes aceptan someterse a las presentes Reglas oficiales y a las decisiones de Blizzard con relación a las medidas disciplinarias impuestas sobre los participantes ante el incumplimiento de dichas Reglas oficiales. Dichas medidas disciplinarias serán definitivas y vinculantes en todos sus aspectos.

15.4.3 En reconocimiento del carácter de liga mundial que posee Contenders, Blizzard hará su máximo esfuerzo para proveer traducciones oficiales de las presentes Reglas oficiales. Ante el caso de que hubiera un conflicto entre la versión en inglés y una traducción de las presentes Reglas oficiales, predominará la versión en inglés.

15.5 **Modificaciones al apartado 14.** La Administración del torneo otorgará un aviso de 60 días en el caso de que hubiera modificaciones al apartado 14. Los cambios entrarán en vigor en el día n.º 60 y se aplicarán de manera prospectiva exclusivamente sobre aquellas demandas que surgieran luego del día n.º 60.



FORMULARIO DE ACEPTACIÓN DE LAS REGLAS OFICIALES PARA LOS PARTICIPANTES DE OVERWATCH CONTENDERS

Las Reglas oficiales de Overwatch Contenders 2018, que incluyen todas las actualizaciones, enmiendas y anexos adjuntos, (“**Reglas oficiales**”), rigen la conducta de todos los equipos, propietarios de equipos, gerentes de equipos, personal de equipos y jugadores (“**Participantes**”) que participan activamente en Contenders o cualquier otro evento vinculado a Contenders. A los efectos de preservar la integridad de todos los eventos de Contenders, garantizar el juego limpio y crear una experiencia de alta calidad constante para el público que mira los eventos de Contenders, usted deberá aceptar las Reglas oficiales para participar en Contenders, así como también cumplir con dichas Reglas oficiales para poder ser elegible y participar. Para aceptar las Reglas oficiales, firme el presente Formulario de aceptación de las Reglas oficiales de Overwatch Contenders (“**Formulario de aceptación**”).

Las presentes Reglas oficiales constituyen un contrato entre dos partes: por una parte, los Participantes y; por otra parte, Blizzard y sus afiliados involucrados en el funcionamiento de Contenders. Las presentes Reglas oficiales también contienen limitaciones sobre la responsabilidad, la concesión de licencias y otros aspectos contractuales vinculantes. Antes de participar en Contenders, los Participantes deberán leer, comprender y aceptar las presentes Reglas oficiales.

LAS PRESENTES REGLAS OFICIALES Y TODAS LAS DISPUTAS VINCULADAS A ELLAS QUE PUDIERAN SURGIR A PARTIR DE SU PARTICIPACIÓN EN CONTENDERS SE ENCUENTRAN REGIDAS POR UNA CLÁUSULA VINCULANTE DE ARBITRAJE EN EL APARTADO 14 Y UNA RENUNCIA AL DERECHO DE ENTABLAR DEMANDAS JUDICIALES COLECTIVAS. DICHA CLÁUSULA INFLUYE SOBRE SUS DERECHOS Y RECURSOS LEGALES. POR ESTE MOTIVO, DEBERÍA REVISARLAS CON ATENCIÓN ANTES DE ACEPTAR LAS PRESENTES REGLAS OFICIALES.

Información personal:		
Apellido:	Nombre:	
Ciudadanía o residencia legal:	Fecha de nacimiento:	Edad:
Battle Tag:		
Dirección de correo electrónico vinculada a su cuenta de Battle.Net:		
Aceptación y acuerdo sobre las Reglas oficiales:		
Por medio del presente documento acuso haber recibido las Reglas oficiales o haber tenido acceso a ellas. Entiendo que debo cumplir con las Reglas oficiales como condición para participar en Contenders. Reconozco que Blizzard Entertainment, Inc. y sus afiliados (“ Blizzard ”) se reservan el derecho exclusivo de imponer medidas disciplinarias ante cualquier tipo de conducta que viole las Reglas oficiales, que incluye reprimendas públicas, multas, suspensiones, exclusiones o descalificaciones. Reconozco que las Reglas oficiales son necesarias para preservar la integridad de todos los eventos de Contenders, garantizar el juego limpio y crear una experiencia de alta calidad constante para el público que mira los eventos de Contenders. He leído con atención las Reglas oficiales, las entiendo y acepto cumplir con sus términos y condiciones. Reconozco y acepto que Blizzard tendrá discreción absoluta para (a) actualizar, enmendar o complementar las presentes Reglas oficiales de manera ocasional; e (b) interpretar o aplicar las presentes Reglas oficiales a través del lanzamiento de boletines informativos, notificaciones, videos instructivos, publicaciones en línea, comunicaciones por correo electrónico u otros medios electrónicos que brinden instrucciones o información a los Participantes. La participación en Contenders supone la aceptación de las modificaciones a las reglas. Entiendo y apoyo los estándares establecidos en las Reglas oficiales y actuaré conforme a ellas.		
Nombre del Participante (Propietario de equipo, Jugador, etc.):	Si se trata de un Propietario de equipo, nombre y título de la persona que firma:	
Firma del Participante:	Fecha de firma:	

X	
Firma del padre, madre o tutor (si correspondiera):	Fecha de firma:
X	



FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA EL PROCESO DE SELECCIÓN DE JUGADORES

Instrucciones: Gracias por su interés en participar del Proceso de selección de jugadores (“Proceso de selección de jugadores”) para la Liga Overwatch (“Liga”). Para poder participar del Proceso de selección de jugadores, usted deberá marcar “Aceptar” en los casilleros que aparecen más adelante y firmar el presente Formulario de autorización para el Proceso de selección de jugadores (“Formulario de autorización”). Si marca “Rechazar” en alguno de los casilleros que aparecen más adelante, o bien no completa el casillero marcando “Aceptar” o “Rechazar”, no podrá participar del Proceso de selección de jugadores. Puede solicitar permiso a la Oficina de la Liga para acceder a su información, actualizarla o eliminarla a través de scoutingreport@overwatchleague.com.

Información del jugador:	
Apellido:	Nombre:
Dirección de correo electrónico (utilizada en su cuenta de Battle.net):	Fecha:
Recolección y uso de mi información personal:	
<p>Uno de los objetivos del Proceso de selección de jugadores es aumentar mi visibilidad como jugador profesional y así crear mi marca personal. Por tanto, reconozco y acepto que The Overwatch League, LLC o sus afiliados (en su conjunto, “Oficina de la Liga”) recolectará y utilizará información mía y de mi actividad en el juego (“Información personal”) de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> Parte recolectora: The Overwatch League, LLC, The Overwatch League B.V. y sus afiliados Propósito de la recolección y el uso de la información: Analizar los datos del jugador y recomendarle una oportunidad para participar como jugador de la Liga Detalles de la Información personal recolectados o utilizados por la Liga: Edad, nombre, fecha de nacimiento, dirección de correo electrónico, conocimiento de idiomas, descripción personal, uso de redes sociales, experiencia en el juego y preferencia de rol, predisposición y voluntad para mudarse al extranjero Detalles de la Información personal que serán recolectados a través de Blizzard Entertainment y serán utilizados por la Oficina de la Liga: BattleTag, ID de Battle.net, datos de actividad en el juego, datos accesibles y comunicaciones generadas por registrarse en Battle.net, o bien jugar a Overwatch o a cualquier otro videojuego de Blizzard Group (en su conjunto, “Juego”) Período de retención: hasta que expire o se rescinda el contrato de licencia celebrado entre la Oficina de la Liga y Blizzard para el juego Overwatch <p>Todo dato recolectado por la Oficina de la Liga será utilizado de conformidad con la política de privacidad de la Oficina de la Liga (la “Política de privacidad de la Liga Overwatch”) correspondiente a su región aplicable. Al firmar el presente Formulario de aceptación y prestar conformidad a sus términos y condiciones, usted acepta también los términos de la política de privacidad de la Liga Overwatch. A continuación se incluyen las políticas de privacidad de cada región:</p> <p>https://overwatchleague.com/en-us/legal/privacy-policy</p> <p>https://overwatchleague.com/de-de/legal/privacy-policy</p>	

<https://overwatchleague.com/en-gb/legal/privacy-policy>
<https://overwatchleague.com/es-es/legal/privacy-policy>
<https://overwatchleague.com/es-mx/legal/privacy-policy>
<https://overwatchleague.com/fr-fr/legal/privacy-policy>
<https://overwatchleague.com/it-it/legal/privacy-policy>
<https://overwatchleague.com/pt-br/legal/privacy-policy>
<https://overwatchleague.com/pl-pl/legal/privacy-policy>
<https://overwatchleague.com/ru-ru/legal/privacy-policy>
<https://overwatchleague.com/ko-kr/legal/privacy-policy>
<https://overwatchleague.com/ja-jp/legal/privacy-policy>
<https://overwatchleague.com/zh-tw/legal/privacy-policy>
<https://www.overwatchleague.cn/legal/privacy-policy>

Puede solicitar permiso a la Oficina de la Liga a través de scoutingreport@overwatchleague.com para acceder a su información o actualizarla. A su vez, puede exigir que se elimine o se deje de recolectar, procesar o utilizar dicha información, o bien solicitar una copia de su información.

✘ Por medio del presente formulario reconozco y acepto que tengo derecho a negarme a prestar consentimiento para que la Oficina de la Liga recolecte mi Información personal, en cuyo caso no podré participar en el Proceso de selección de jugadores.

Aceptar

Rechazar

Difusión de mi Información personal a terceros:

Por medio del presente contrato reconozco y acepto que mi información será difundida a terceros de la siguiente manera:

- Terceros que recibirán la Información personal: Equipos de la Liga identificados como tales en la política de privacidad de la Liga Overwatch.
- Detalles de Información personal difundidos: Nombre, Battle Tag, dirección de correo electrónico, fecha de nacimiento, conocimiento de idiomas, uso de redes sociales, experiencia en el juego y preferencia de rol, predisposición y voluntad para mudarse al extranjero, datos de actividad en el juego, datos accesibles y comunicaciones generadas por registrarse en Battle.net, o bien jugar a Overwatch o cualquier otro videojuego de Blizzard Group
- Propósito de la difusión: Analizar y seleccionar posibles candidatos para cada equipo
- Período de retención de la información por parte de terceros: hasta que expire o se rescinda (i) el contrato de licencia celebrado entre la Oficina de la Liga y Blizzard para el juego Overwatch; o (ii) la voluntad del tercero de participar como equipo en la Liga (la opción que se produzca primero).

✘ Por medio del presente formulario reconozco y acepto que tengo derecho a rechazar la difusión de mi Información personal a terceros o a retirar el consentimiento de dicha difusión, en cuyo caso no podré participar en el Proceso de selección de jugadores.

Aceptar

Rechazar

Licencia para utilizar mi nombre, semejanza, etc.:

Por medio del presente formulario, otorgo a la Oficina de la Liga la licencia y el derecho (junto con el derecho a otorgar sublicencias) perpetuos sin percepción de regalías u otro tipo de ingreso en todo el mundo para copiar, exhibir, distribuir, editar, emplear, almacenar o utilizar de cualquier otra manera mi nombre, alias, BattleTag (o alias secundarios), ID de Battle.net, logotipo, iniciales, semejanza, imagen, fotografía, animación, avatar, autógrafo, voz, representaciones en video o película, imagen pública, datos y estadísticas de actividad en el juego, información biográfica, historia personal y toda transmisión del juego. A su vez, Blizzard tendrá derecho y licencia para crear obras derivadas de dicho material en todo medio presente y futuro vinculado a (a) el Proceso de selección de jugadores; (b) la explotación de medios u otros derechos relacionados con el Proceso de selección de jugadores, la Liga y sus equipos e esports del juego en general; y (c) la comercialización, patrocinio y publicidad del Proceso de selección de jugadores, la Liga, cualquiera de sus equipos, el juego y los esports en general.

Aceptar

Rechazar

Limitaciones sobre la responsabilidad:

ACEPTO QUE LA RESPONSABILIDAD DE ACTIVISION BLIZZARD, INC., BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC., LA OFICINA DE LA LIGA, BLIZZARD ENTERTAINMENT LIMITED, SUS AFILIADOS Y RESPECTIVOS REPRESENTANTES, DIRECTORES Y EMPLEADOS (LOS ANTERIORES, EN CONJUNTO, “**BLIZZARD GROUP**”) POR LESIONES, PÉRDIDAS O DAÑOS INCURRIDOS COMO PRODUCTO DEL PROCESO DE SELECCIÓN DE JUGADORES O DE LA EXPLOTACIÓN DE CUALQUIERA DE LOS DERECHOS CEDIDOS ANTERIORMENTE SE VERÁN LIMITADOS A MIS DAÑOS DIRECTOS Y NO PODRÁN SUPERAR LOS \$1,500.00 USD, SUMA QUE CONSTITUIRÁ MI ÚNICO REMEDIO JUDICIAL, INDEPENDIENTEMENTE DE LA FIGURA JURÍDICA INVOCADA PARA ESTABLECER LA RESPONSABILIDAD DE CUALQUIER MIEMBRO DE BLIZZARD GROUP POR LOS DAÑOS, LESIONES O PÉRDIDAS OCASIONADOS. EN EL CASO DE QUE HUBIERA MÚLTIPLES DENUNCIAS, ÉSTAS NO AMPLIARÁN EL LÍMITE IMPUESTO SOBRE EL REMEDIO JUDICIAL. RECONOZCO EN LA MAYOR MEDIDA QUE PERMITA EL DERECHO APLICABLE QUE SOY CONSCIENTE DE LOS RIESGOS Y PELIGROS VINCULADOS A LAS COMPETENCIAS DE ESPORTS Y A JUGAR EN EL NIVEL PROFESIONAL. POR ESTE MOTIVO, ACEPTO VOLUNTARIAMENTE Y ASUMO COMPLETAMENTE DICHOS RIESGOS Y PELIGROS, JUNTO CON LA POSIBILIDAD DE INCURRIR EN LESIONES PERSONALES, MUERTE Y DAÑO O PÉRDIDA MATERIAL POR PARTICIPAR EN LAS ACTIVIDADES ANTERIORES.

Aceptar

Rechazar

Difusión de mi Información personal al extranjero (para los residentes de la República de Corea):

Por medio del presente formulario reconozco y acepto que, inmediatamente luego de prestar mi consentimiento, mi Información personal será difundida a entidades extranjeras a través de la transferencia electrónica de informes de búsqueda de talentos de la siguiente manera:

- Recolección y uso de Información personal por parte de entidades extranjeras:
 - Parte que recolecta y utiliza Información personal: The Overwatch League, LLC (ubicada en Estados Unidos, contacto a través de privacy@overwatchleague.com), The Overwatch League B.V. (ubicada en Países Bajos, contacto a través de privacy@overwatchleague.com) y sus afiliados
 - Propósito de la recolección y el uso de la información: Analizar los datos del jugador y recomendarle una oportunidad para participar como jugador de la Liga
 - Detalles de Información personal difundidos: Edad, nombre, fecha de nacimiento, dirección de correo electrónico, conocimiento de idiomas, descripción personal, uso de redes sociales, experiencia en el juego y preferencia de rol, predisposición y voluntad para mudarse al extranjero, Battle Tag, ID de Battle.net, datos de actividad en el juego, datos accesibles y comunicaciones generadas por registrarse en Battle.net, o bien jugar a Overwatch
 - Período de retención: hasta que expire o se rescinda el contrato de licencia celebrado entre la Oficina de la Liga y Blizzard para el juego Overwatch
- Difusión de Información personal a terceros extranjeros:
 - Terceros que recibirán la Información personal: Equipos de la Liga identificados como tales en la política de privacidad de la Liga Overwatch
 - Detalles de Información personal difundidos: Nombre, Battle Tag, fecha de nacimiento, dirección de correo electrónico, conocimiento de idiomas, uso de redes sociales, experiencia en el juego y preferencia de rol, predisposición y voluntad para mudarse al extranjero, datos de actividad en el juego, datos accesibles y comunicaciones generadas por registrarse en Battle.net, o bien jugar a Overwatch
 - Propósito de la difusión: Analizar y seleccionar posibles candidatos para cada equipo
 - Período de retención de la información por parte de terceros: hasta que expire o se rescinda (i) el contrato de licencia celebrado entre la Oficina de la Liga y Blizzard para el juego Overwatch; o (ii) la voluntad del tercero de participar como equipo en la Liga (la opción que se produzca primero).

※ Por medio del presente formulario reconozco y acepto que tengo el derecho a rechazar la difusión de mi Información personal al extranjero y a retirar el consentimiento sobre dicha difusión, en cuyo caso no podré participar en el Proceso de selección de jugadores.

Aceptar

Rechazar

Otros términos y condiciones:

El presente Formulario de autorización estará regido por las leyes del Estado de Nueva York. Por tanto, se desestimarán los principios sobre la elección del derecho aplicable. El presente Formulario de autorización tendrá efecto sobre las siguientes personas y será vinculante para ellas: yo, mis herederos, parientes más cercanos, albaceas, curadores y representantes o cesionarios admitidos. Acepto que no podré ceder, delegar o transferir de manera alguna los derechos y obligaciones contraídos en el presente Formulario de autorización. Si alguna de las disposiciones del presente Formulario de autorización resultara tan amplia que fuera inaplicable, dicha disposición será interpretada en la medida en que permita su aplicabilidad. La celebración del presente Formulario de autorización no se encuentra sujeta a declaraciones o representaciones orales o escritas realizadas por personas o entidades vinculadas a la Liga. Si soy menor de edad donde resido (en la República de Corea, menor de 19 años), el padre, madre o tutor que firma más adelante (“**Tutor**”) manifiesta conformidad a los términos y condiciones del presente Formulario de autorización. El tutor manifiesta y garantiza que tiene el derecho a celebrar el presente Formulario de autorización, junto con el derecho a firmar el presente Formulario de autorización en nombre del menor en calidad de su padre, madre o tutor. El tutor deberá indemnizar y defender a Blizzard Group ante toda denuncia vinculada al uso y difusión de datos o información personal del menor, el uso de la semejanza del menor y la falta de autoridad legal del tutor para firmar el presente Formulario de autorización en nombre del menor. Toda disputa que pudiera surgir en relación con el Formulario de autorización será resuelta de manera definitiva por arbitraje de acuerdo con las Reglas de Arbitraje de la Cámara de Comercio Internacional ante un único árbitro designado según lo dispuesto en dichas Reglas de Arbitraje. El arbitraje se llevará a cabo en el Condado de Los Ángeles, California, Estados Unidos. El veredicto del árbitro será definitivo y vinculante y podrá ser tramitado ante cualquier tribunal de jurisdicción competente. La presente cláusula de arbitraje no impedirá que la Oficina de la Liga solicite y obtenga medidas cautelares de carácter temporario o permanente ante un tribunal de jurisdicción competente. **EL PRESENTE ACUERDO A SOMETERSE A ARBITRAJE IMPLICA QUE YO O MI TUTOR RENUNCIAMOS EXPLÍCITAMENTE AL DERECHO DE PRESENTAR DEMANDAS JUDICIALES Y DE REALIZAR UN JUICIO POR JURADO**

Firma del jugador:

X _____

Si usted es menor de edad en su país de residencia (en la República de Corea, menor de 19 años) -- Firma y aclaración del padre, madre o tutor:

Nombre: _____

Firma: _____