

## **TÉRMINOS Y CONDICIONES PARA PARTICIPAR EN EL TORNEO "Heroes of the Storm Legion Championship"**

---

EL TORNEO **HEROES OF THE STORM LEGION CHAMPIONSHIP** ES ORGANIZADO POR LAS EMPRESAS Lenovo Sucursal Argentina S.R.L. con domicilio en Mexico 2051, Martínez, Provincia de Buenos Aires, Argentina, Lenovo Agencia en Chile, con domicilio en Apoquindo 4502, OF.403, Las Condes Santiago de Chile, Chile, Lenovo (Asia Pacific) Limited Sucursal Colombia, con domicilio en Carrera 9 # 76 – 49 Bogota, Colombia, Lenovo Mexico, S. de R.L., con domicilio en Paseo de los tamarindos 400ª piso 27, Bosques de las Lomas, 05120 Cuajimalpa, Ciudad de México y Lenovo (Asia Pacific) Limited Sucursal del Perú con domicilio en Calle Dionisio Derteano N° 144, piso 16, San Isidro (Edif. Roche, junto a Scotiabank), Lima, Perú (a quien en lo sucesivo se le denominará en conjunto e indistintamente "Lenovo") . EL TORNEO ESTÁ ABIERTO A TODOS LOS JUGADORES QUE:

- (I) TENGAN ACTIVA SU CUENTA DE BATTLE.NET; CUALQUIER PERSONA QUE TENGA UNA COPIA LEGAL DE HEROES OF THE STORM
- (II) AQUELLOS QUE, AL COMIENZO DE ESTA COMPETICIÓN, TENGAN LA MAYORÍA DE EDAD ESTIPULADA EN SU PAÍS DE RESIDENCIA, O AQUELLOS QUE SUPEREN LA EDAD DE TRECE AÑOS Y TENGAN UN PERMISO ESCRITO DE SUS PADRES O TUTORES LEGALES;
- (III) RESIDIR EN ARGENTINA, CHILE, COLOMBIA, MÉXICO O PERÚ.

Cualquier empleado de Lenovo y familiares, afiliados de la compañía, subsidiarias, agentes, consultores privados, agencias de publicidad y promoción, y familiares directos (pareja, padres, hijos, hermanos y sus respectivas parejas, independientemente de donde residan) y compañeros de lugar de residencia, relacionados o no, de cada individuo no son aptos para participar o ganar cualquiera de los premios en este torneo. Todas las leyes y regulaciones aplicables afectan. Un individuo únicamente podrá ganar 1 premio durante el torneo.

### **1. Generales**

---

#### **1.1. Medios de Difusión**

La actividad será difundida a través de varios medios, entre ellos, digital, medios masivos y especializados en gaming vía online. Las publicaciones se harán durante la fecha de convocatoria (**25 de Agosto a 9 de Septiembre de 2017**), (Lenovo podrá variar estas fechas y horario si lo cree conveniente y en la página web se notificará inmediatamente), las

cuales dirigen el tráfico a la página web [www.legionchampionship.com](http://www.legionchampionship.com) para la inscripción de los equipos. En dicha página estará disponible el presente documento de términos y condiciones para su consulta en cualquier momento del torneo.

## **1.2 Game Masters**

**1.2.1** Cualquier persona autorizada por Blizzard Entertainment y Lenovo para administrar el heroes of the storm legion championship basándose en este documento de reglas será denominado como Game master a partir de ahora.

**1.2.2** Cada Game master podrá ser reconocido por el prefijo "GM" adjunto en su nombre dentro de los canales de comunicación del torneo.

## **1.3 Compromiso**

**1.3.1** Todos los jugadores deben ser dueños legales de su cuenta de Heroes of the Storm, la cual debe estar alojada en el Servidor Americano de Battle.net para poder competir en el **heroes of the storm legion championship**.

**1.3.2** Para participar en la competición los jugadores deben aceptar total conocimiento de las reglas del **heroes of the storm legion championship** y aceptar las decisiones de los Game masters con base al reglamento. La aplicación de las reglas es una responsabilidad del Game master. Cualquier decisión del Game Master puede reemplazar o adaptar el reglamento para mantener el espíritu competitivo y el desarrollo efectivo del torneo. Los jugadores deberán seguir las instrucciones de los Game master siempre.

**1.3.3** Cada uno de los participantes reconoce el derecho de Blizzard Entertainment y Lenovo para modificar o ajustar el reglamento en cualquier momento.

**1.3.4** Cada uno de los participantes deberá competir de manera respetuosa hacia sus competidores como también hacia los Game masters. Insultos, comportamientos desleal y falta de respeto en general hacia cualquier miembro que forme parte del **heroes of the storm legion championship** no serán tolerados y recibirán castigos acordes a la acción, ya sea mediante pérdida de puntos, descalificación de torneo o suspensión permanente de todas las competiciones organizadas por Lenovo.

**1.3.5.** Pre acordar resultados, confabular contra el correcto desarrollo del torneo y/o abandonar la competencia sin motivos de fuerza mayor son consideradas faltas gravísimas y serán castigadas con la suspensión permanente de los involucrados.

**1.3.6.** Cada equipo deberá estar disponible en los canales de comunicación del torneo y del juego hasta que el torneo clasificatorio finalice o hasta que el equipo quede eliminado. El máximo tiempo de espera para comenzar una serie es de 10 minutos, después de ese tiempo el equipo ausente (o ambos) recibirán un Walk-Over (WO) por uno de los game master. Si es que un equipo necesitara ausentarse por más de 10 minutos por una emergencia, esta ausencia tiene que tener una justificación válida y deberá ser aprobada por los Game Master del torneo para autorizar al jugador. De ser aprobada, el equipo rival deberá acatar la situación.

**1.3.7** Cada participante reconoce la importancia de completar de manera correcta la información requerida en la forma de registro del torneo.

**1.3.8** La comunicación directa con los equipos que logren clasificar a Fases de Grupos o Finales presenciales se realizará a través de e-mail. Cada equipo reconoce la importancia de revisar sus correos electrónicos de manera frecuente para mantenerse al tanto de las instrucciones y/o requisitos de información necesaria para mantener una correcta coordinación y realización del torneo (transmisiones, viajes, etc).

**a.** Cada uno de los participantes reconoce que se asegurará de revisar sus correos electrónicos de manera completa y responsable, analizando su casilla de spam o asegurándose de que sus correos no están siendo bloqueados.

**b.** Cada uno de los participantes está de acuerdo con que su nombre, seudónimo, fotografía, edad, además de otro tipo de información similar pueda ser utilizada en la producción de materiales que promueva al jugador, torneo o transmisión. Blizzard Entertainment y Lenovo están a disposición de los jugadores para clarificar cualquier duda que pueda haber referente a esta regla.

**c.** Cada uno de los participantes deberá mantenerse "En Línea/Ocupado" para evitar cualquier tipo de dudas respecto a su ubicación durante la realización del torneo.

**d.** La llave de cada clasificatorio tendrá equipos sembrados (revisar regla 3.4 Equipos Sembrados) y el resto serán distribuidos de manera aleatoria.

**1.3.9** La plataforma oficial del torneo es **legionchampionship.com**. Cada equipo deberá tener la página del torneo abierta en todo momento para que puedan ver los avisos referentes a sus juegos y no perderse el tiempo de registro antes de participar.

**a.** La organización no se hará responsable por equipos que no hicieron su registro o no apretaron el botón de "estoy listo" a tiempo debido a que no estaban alerta al torneo, ya sea

porque se encontraban navegando en otra pestaña, revisando otras aplicaciones o jugando casualmente durante el torneo.

**b.** Los equipos deben mantenerse informados referente a quienes serán sus siguientes rivales en el torneo. Para esto deberán actualizar de manera periódica su página de torneo y/o preguntar a través de los canales de comunicación oficiales sobre el estado de cada ronda y sus futuros rivales. En la página web del torneo se encontrará toda la información actualizada para que pueda ser consultada por los equipos.

## **1.4 CUENTA DE JUEGO**

**1.4.1** Cada jugador está obligado a proveer la información de la cuenta en el Servidor Americano de Battle.net (Nick y Battletag; por ejemplo, LEGIONARIO#1234) que utilizará durante su participación en el **heroes of the storm legion championship**. ID REAL no serán aceptados y entregarlo puede resultar en una descalificación inmediata del torneo.

**1.4.2** En caso de que un jugador ocupe una cuenta nueva en el torneo, será responsabilidad del jugador actualizar la información correspondiente. El uso de una cuenta diferente a la cual uso para el registro en el el torneo puede significar la descalificación inmediata del **heroes of the storm legion championship**.

**1.4.3** El uso de cuentas "smurf" o "barcodes" no está permitido. Estas cuentas son usadas frecuentemente para no revelar la verdadera identidad del jugador. Utilizar una cuenta de estas características significará que el jugador será descalificado del **heroes of the storm legion championship**. Si esta falta llegase a repetirse en otra temporada el jugador quedará anulado de todo tipo de torneos de Lenovo.

**1.4.4** Al participar en el **heroes of the storm legion championship**, los jugadores reconocen el hecho de que su cuenta será visible por terceros.

## **2. Equipos**

El **Heroes of the storm legion championship** está establecida regionalmente, en la modalidad de competencia online con final presencial en México para los 8 mejores equipos. Cada país (Argentina, Chile, Colombia, México y Perú) tendrá su fase online independiente, conformada por equipos formados por hasta cinco (5) jugadores, y un (1) sustituto. Los jugadores formarán equipos y añadirán los jugadores que sean necesarios para completar su alineación. Los equipos de cada país pueden ser conformados por un máximo de 2 jugadores extranjeros al país de residencia. Todos los jugadores deben pertenecer a los países conformantes del Heroes of the storm legion championship (nombrados anteriormente).

Ninguno de los miembros del equipo puede estar asociado con más de un (1) equipo en el Heroes of the storm legion championship.

### **2.1. Capitanes**

Los equipos deben elegir un Capitán

- Quien sea elegido como capitán del equipo debe ser registrado en la página de registro de la clasificatoria correspondiente.
- El rol del Capitán es ser el punto de contacto entre la Organización del torneo y su equipo.
- El contacto para coordinar pago de premios siempre será realizado con el Capitán elegido por el equipo.
- Información requerida para viajes y coordinar el funcionamiento del Heroes of the storm legion championship será pedida directamente al Capitán del equipo.

### **2.2. Titulares**

Cada Equipo debe inscribirse y tener al menos cinco (5) jugadores para cada partido a disputar.

Los cinco jugadores del equipo serán designados como la "planilla activa". Solo los integrantes que se encuentren en la planilla activa al final de cada temporada (o pre-temporada) serán considerados como los ganadores de cualquier premio que haya sido obtenido por el equipo.

### **2.3. Sustitutos**

Al momento de inscripción los equipos podrán inscribir a un 6º integrante, el cual será considerado como el sustituto oficial del equipo.

- El sustituto oficial es el único jugador que puede reemplazar a otro integrante de la planilla activa en caso de ser necesario.
- El sustituto oficial no puede formar parte de otro equipo, ya sea como jugador activo o como sustituto.
- Si un equipo tiene dos o más miembros de su planilla activa no disponibles para jugar, sus puestos deberán ser ocupados por el sustituto y la cantidad de jugadores de inteligencia artificial (bots) necesarios para llenar la planilla.
- El jugador sustituto adicionado no debe haber formado parte de otro equipo de la heroes of the storm legion championship.

- Los cambios deben ser informados a los Game masters del torneo y sólo serán efectivos una vez que hayan sido autorizados oficialmente.
- El jugador sustituto sólo puede jugar durante las fases en línea del torneo, éste no hará parte de la final presencial en México.
- Sólo la planilla activa (es decir, los 5 jugadores titulares) se adjudica la clasificación a la final presencial en México.

Los equipos solo pueden consistir de 5 jugadores (o 6 si es que tienen un sustituto), **LOS EQUIPOS NO PUEDEN CAMBIAR SU COMPOSICIÓN DURANTE EL DESARROLLO DEL CAMPEONATO.**

#### **2.4. Nombre del Equipo**

El nombre del equipo deberá ser aprobado por los Game Masters. Los nombres de Equipos podrán ser rechazados en cualquier momento si no reflejan los estándares profesionales para la Heroes of the storm legion championship. Se les solicitará a los equipos afectados jugar con otro nombre aprobado.

#### **2.5. Tags de Equipos**

Los Equipos entregarán un tag de 2 a 6 caracteres de longitud. Este tag será utilizado en el marcador de resultado del juego y en otros materiales de retransmisión. Los tags de los equipos deben ser enviados a los Game Masters de el Heroes of the storm legion championship para aprobación.

#### **2.6. Patrocinio**

Los equipos podrán adquirir patrocinios libremente, pero deberán seguir las restricciones de patrocinios de Blizzard y Lenovo (ver sección 11.5).

#### **2.9. Streaming**

Los jugadores podrán realizar stream de cualquier contenido de Heroes of the storm legion championship en la que estén participando si el contenido está realizado con al menos 3 minutos de retardo.

#### **2.7 Inscripciones**

Las inscripciones de los jugadores estarán abiertas desde el **25 de Agosto de 2017 a las 01:00am** (hora de Colombia) hasta el **9 de Septiembre a las 23:59pm** (hora de Colombia UTC – 5) ver anexo 1 (equivalencias en función del huso horario de Colombia). A partir de esa hora no se recibirán más inscripciones ni se permitirá agregar más integrantes al equipo. Todos

los equipos deben tener mínimo 5 integrantes, en caso de estar incompletos serán automáticamente descalificados.

### **3. Heroes of the storm legion championship - Formato de partido & Calendario**

---

#### **3.1. Etapas**

El héroes of the storm legion championship constará de 2 etapas una online y una final presencial en Ciudad de México.

Para clasificar a la final presencial en Ciudad de México existen dos caminos:

1. Coronarse campeón de la etapa online cada país.
2. Ganar el enfrentamiento entre subcampeones por subregiones de la Copa América de héroes of the storm\*. (ver 3.1.4) (ver anexo de subregiones)

**Nota:** El subcampeón de México clasifica directamente por ser parte del país anfitrión de la gran final.

#### **3.1.1 Etapa online**

La etapa online consta de **3 fases** en donde los equipos se enfrentarán entre si hasta determinar los participantes que viajaran a la final presencial en México. Las fases son las siguientes.

#### **3.1.2. Fase 1 – Formato Ronda Suiza**

Esta temporada se desarrollará desde el **11 de septiembre** del 2017 hasta el **15 de octubre** del 2017. Lenovo podrá variar estas fechas y horario si lo cree conveniente y en la página web se notificará inmediatamente. El formato de partidas será al mejor de 3 mapas (Md3)

#### **3.1.2.1 Semana 1 – 5**

Basándonos en el resultado de los equipos, estos serán emparejados entre ellos aleatoriamente, en caso de tener un número impar de equipos con el mismo resultado, el equipo que sobre se le otorgará el mismo número de puntos que el de una victoria.

#### **3.1.2.2 Desempate**

Los desempates se harán por medio del sistema BUCHHOLZ, que consiste en la suma de los puntos obtenidos por los oponentes enfrentados por el equipo. Donde se tendrá en cuenta el número de rondas ganadas dentro de una partida.

#### **3.1.3. Fase 2 – Eliminación directa top 4**

Esta etapa se desarrollará desde el **21 de octubre** hasta el **22 de octubre** del 2017. Los partidos se jugarán entre las 19:00 y las 23:00 (hora del país donde se está jugando) Lenovo

podrá variar estas fechas y horario si lo cree conveniente y en la página web se notificará inmediatamente.

### **3.1.3.1 Equipos de la Fase de eliminación**

Los equipos en el top 4 de la fase 1 (ronda suiza de cada país), avanzan a la fase de eliminación del Heroes of the storm legion championship. Los campeones de esta fase clasificarán directamente a la final presencial en México.

### **3.1.3.2 Formato de Fase de eliminación**

Los equipos serán emparejados con base a los resultados obtenidos durante la fase 1 de rondas suizas (equipos sembrados), El formato de estas partidas será al mejor de 3 mapas (Md3).

### **3.1.4. Fase 3 – Enfrentamiento subcampeones por subregión.**

Los **subcampeones** de cada país (resultantes de la fase 2 eliminación directa top 4), se enfrentarán en su respectiva subregión de la siguiente manera.

- Colombia vs Perú. (Subregión CAN Copa América Norte.)
- Argentina Vs Chile. (Subregión CAS Copa América SUR.)

**Nota:** El subcampeón de México tendrá asegurado un puesto en la gran final regional por ser parte del país anfitrión.

Estos enfrentamientos se harán en un periodo entre el 11 al 18 de noviembre del 2017. Lenovo podrá variar estas fechas y horario si lo cree conveniente y en la página web se notificará inmediatamente. El formato de estas partidas será al mejor de 5 mapas (Md5).

### **3.1.5 Etapa presencial. Gran Final – Eliminación Directa**

Esta etapa se desarrollará desde el **2 de diciembre** hasta el **3 de diciembre** del 2017 en Ciudad de México. Los partidos se jugarán entre las 9:30 y las 19:00 (horario México). Lenovo podrá variar estas fechas y horario si lo cree conveniente, a lo cual informará a los participantes a través de la página web.

## **3.2. Calendario**

### **3.2.1. lunes**

Los equipos recibirán el calendario de competición cada lunes de cada semana de la Heroes of the storm legion championship. Toda la información será publicada a través de la página web del torneo y redes sociales.

### **3.2.2. martes a Domingo**



Por defecto los partidos se jugarán de martes a domingo por conveniencia de los equipos. Los partidos deben empezar entre las 20:00 y las 23:00 (hora del país donde se está jugando) y los equipos a enfrentar deberán cuadrar el horario entre ellos con las condiciones anteriormente mencionadas y notificarle al game master. La notificación al game master debe darse hasta máximo 36 horas luego de dar los anuncios de los partidos y/o con un tiempo mínimo de 24 horas de anticipación al inicio del partido. Si los partidos serán transmitidos (el game master notificara dicha acción) el partido transmitido debe acordarse entre los equipos a enfrentar y notificar al game master con la mayor brevedad posible. Lenovo podrá variar este horario si lo cree conveniente y en la página web se notificará inmediatamente. (Después de las 36 horas los equipos que aun no hayan notificado un horario de enfrentamiento, el game master decidirá bajo su propio criterio un horario establecido que debe ser ejecutado).

### **3.2.3. Reporte de resultados.**

Todos los resultados y disputas deben ser enviados a los Game Masters de la Heroes of the Storm Legion Championship con plazo a las 12:00 AM (hora del país donde se está jugando) del día después de realizar el encuentro.

### **3.2.4. Fechas de encuentro**

El Game Master del torneo asignará un periodo con una fecha y hora límite para cada encuentro, estos deben de ser dentro del periodo designado y no superar la fecha y hora límite entregada por el game master. Los equipos que no cumplan con lo estipulado anteriormente, no se le sumará los puntos.

## **3.3. Reglas de enfrentamiento**

**3.3.1** En cada enfrentamiento de cualquier fase del **heroes of the storm legion championship**, dos equipos se enfrentarán jugando Heroes of the Storm en el servidor de Battle.net. Los enfrentamientos serán creados en modo de juego "Personalizado" (Custom) en una sala en modo "Draft de Torneo".

**3.3.2** Lenovo elegirá nueve (9) campos de batalla para el desarrollo del campeonato. Los nueve campos de batalla seleccionados pueden ser cambiados por lenovo o blizzard entertainment si es que es estimado conveniente. Los mapas habilitados son:

- Towers of Doom
- Infernal Shrines
- Battlefield of Eternity
- Sky Temple
- Tomb of the Spider Queen
- Dragon Shire

- Cursed Hollow
- Braxis Holdout
- Warhead Junction

\*Haunted Mines, Garden of Terror y Blackheart's Bay no están habilitados para su uso competitivo.

**3.3.3** Cada enfrentamiento comenzará con la selección de campo de batalla. Un equipo será elegido al azar para iniciar el proceso. El ejemplo de la secuencia de selección es la siguiente (asumiendo enfrentamiento al mejor de 3 mapas):

| Secuencia de selección de mapa |                          |
|--------------------------------|--------------------------|
| 1.                             | Equipo A bloquea un mapa |
| 2.                             | Equipo B bloquea un mapa |
| 3.                             | Equipo A elige un mapa   |

Los jugadores podrán seleccionar a cualquiera de los Heroes que tengan disponibles en sus cuentas de Battle.net.

- Para poder participar en el **heroes of the storm legion championship** los jugadores deberán tener acceso a por lo menos catorce (14) héroes.
- Héroes recién liberados para el uso público no podrán ser utilizados en el **heroes of the storm legion championship** hasta dos (2) semanas después de su lanzamiento.
- Héroes rediseñados no podrán ser utilizados en el **heroes of the storm legion championship** hasta dos (2) días después de su lanzamiento.
- Blizzard puede retirar uno más héroes por un tiempo determinado dentro de las posibilidades de selección si es que lo encuentra pertinente para el desarrollo correcto del **heroes of the storm legion championship**.

**3.3.4** Cada juego dentro de un enfrentamiento comenzará con el proceso de selección de Héroes para determinar que héroes ocupará cada equipo. Cada equipo tendrá 60 segundos por fase de selección, en la cual bloquearán y seleccionarán héroes. Si es que un equipo se demora más de ese tiempo, la selección de héroe se hará de manera aleatoria o se perderá el bloqueo. El equipo que inició bloqueando mapa, serán los

segundos en bloquear héroes durante el primer juego de una serie. La secuencia de bloqueo y selección entonces queda así:

| Secuencia de selección de héroe |                                |
|---------------------------------|--------------------------------|
| 1.                              | Equipo B bloquea un Héroe      |
| 2.                              | Equipo A bloquea un Héroe      |
| 3.                              | Equipo B selecciona un Héroe   |
| 4.                              | Equipo A selecciona dos Héroes |
| 5.                              | Equipo B selecciona dos Héroes |
| 6.                              | Equipo A bloquea un Héroe      |
| 7.                              | Equipo B bloquea un Héroe      |
| 8.                              | Equipo A selecciona dos Héroes |
| 9.                              | Equipo B selecciona dos Héroes |
| 10.                             | Equipo A selecciona un Héroe   |

En los juegos siguientes el equipo que pierda un duelo podrá elegir entre tener selección de mapa o tener primera selección de héroe.

**3.3.5** Blizzard o Lenovo pueden decidir en cualquier momento la necesidad de que un juego sea pausado, suspendido, reiniciado o abandonado ante la situación de que uno o más jugadores hayan perdido su conexión o estén sufriendo por fallas técnicas desconocidas.

**3.3.6** Todos los juegos del campeonato deberán ser configurados con privacidad "pública", y sin "registro de historia de juego"

#### **3.4 PAUSAS**

**3.4.1** Los equipos tienen permitido pausar tres (3) veces por juego. El monto de tiempo pausado no puede exceder más de 10 minutos por juego.

**3.4.2** Los Game masters se reservan el derecho de des-pausar un juego en cualquier momento o de extender el tiempo pausado permitido cuando sea estimado correspondiente.

**3.4.3** Cualquier equipo que sea identificado abusando de las pausas recibirá una sanción. El abuso de la pausa también resultará en una derrota inmediata en el juego que estaba siendo disputado dentro de la serie. Blizzard y Lenovo se reservan el derecho de imponer sanciones más grandes sobre este tema.

### **3.5 RETRASOS Y WALK-OVERS (W.O)**

**3.5.1** El máximo tiempo de espera desde que la llave clasificatoria haya sido creada, o el primer contacto con el oponente se haya realizado, será de 10 MINUTOS. Después de este periodo de tiempo, el equipo (o ambos equipos) que no tengan a sus 5 jugadores listos para jugar recibirán un W.O por parte de un game master;

**3.5.2.** Una captura de pantalla mostrando al equipo tratando de hacer contacto con su equipo oponente debe ser entregada a un game master para justificar el W.O. Esta captura de pantalla tiene que mostrar claramente el tiempo en que el equipo intento contactar al adversario junto a la indicación de que ya han pasado más de 10 minutos. La captura tiene que estar en buena resolución y mostrar correctamente el chat y el tiempo.

**3.5.3** El uso del chat de discord, tratar de agregar el battletag de los jugadores del otro equipo y usar los canales oficiales de comunicación del torneo son parte de los recursos que puedes usar para buscar comunicarte con tu oponente.

**3.5.4** La propiedad de Check-in de legionchampionship.com es un método automático para proceder con los W.O. Las situaciones descritas arriba son consideradas medidas de seguridad en caso de que el sistema de la página falle.

**3.5.5** La organización no se hace responsable por problemas de navegador relacionados con los avisos y notificaciones de la propiedad de Check-in de Legionchampionship.com. A pesar de que la página se actualiza de manera automática, recomendamos que actualices constantemente para evitar cualquier clase de problema.

**3.5.6** Es decisión de Blizzard Entertainment y/o Lenovo la suspensión, pausa, cambio o cancelación de una partida debido a factores externos.

### **3.6 SUPER CUENTAS PARA FINALES PRESENCIALES**

**3.6.1** Los equipos que participen en Finales de Temporada deberán utilizar super cuentas que serán provistas por Blizzard Entertainment para la realización de la Final.

**3.6.2** Estas cuentas son PROPIEDAD DE BLIZZARD ENTERTAINMENT y cualquier tipo de mal uso de ellas, apropiación indebida o modificación de datos será castigada con la expulsión de los jugadores involucrados de todas las competencias oficiales de Blizzard.

### **3.7 ASPECTOS Y MONTURAS VETADAS**

**3.7.1** La siguiente lista de aspectos y monturas no pueden usarse en el **heroes of the storm legion championship**:

Aspectos:

- Maraudin' Muradin (Muradin acechador)
- Cyberhawk Kael'thas (Kael'thas Ciberhalcón)
- Archangel Diablo (Diablo Arcángel)
- Striker Li-Ming (Lii-Ming Rematadora)

Monturas

- Countess Kerrigan (Condesa Kerrigan - Murcielago)
- Crimson Count Arthas (Arthas Conde Carmesí - Gárgola)

## **4. Asistencia a la Gran final**

---

### **4.1. Asistencia a la gran final**

Cada uno de los cinco jugadores titulares de los equipos ganadores de cada país tendrá incluido: Viaje ida y vuelta que será desde el aeropuerto más cercano a su lugar de residencia hasta la ciudad de México D.F, en el caso de equipos en México, dependiendo de la ubicación del jugador, el transporte puede ser tanto aéreo como terrestre. Para los demás países participantes será aéreo. Solo podrán asistir los 5 titulares de cada equipo.

#### **4.1.1 Documentación**

Los participantes que sean beneficiados por este premio deben pagar por su propia cuenta el costo de las Visas, pasaportes u otros documentos requeridos por su país de origen y el país de destino (México) para la realización del viaje, los cuales deben ser enviados al Game Master con un límite de 48 horas después de finalizada la fase de eliminación top 4 o subcampeones según corresponda. Para el caso de los participantes menores de edad, éstos deberán contar con la autorización por escrito de sus padres o tutores para efectuar el viaje. Adicionalmente, cada

participante ganador debe contar con seguro de viajes y debe presentarle al Game Master su validez en el país de destino.

#### **4.1.2 Fechas de viaje**

Todos los jugadores deben llegar a la fecha, hora y lugar establecidas por Lenovo para tomar los viajes en el medio de transporte establecido por la compañía. Si algún jugador llega a perder el medio de transporte establecido con anterioridad, debe asumir por su propia cuenta el costo del transporte. En caso de no presentarse a la gran final, su equipo quedará eliminado inmediatamente.

#### **4.1.3 Fechas y Horarios de viaje**

Lenovo se reserva el derecho de escoger la aerolínea o transporte terrestre (caso de equipos en México), así como las fechas y horarios de los vuelos para todos los jugadores. Una vez confirmados los participantes y presentada la documentación necesaria se procederá a comprar los tiquetes y se enviarán al correo inscrito a cada uno de los jugadores.

#### **4.2. Hospedaje**

Cada jugador obtendrá hospedaje hasta 3 días y 2 noches en un lugar definido por Lenovo en México D.F. La distribución de las acomodaciones en el hospedaje queda a discreción de Lenovo.

#### **4.3 Menores de edad**

Si un participante es menor de edad en su país de origen, debe viajar con uno de sus padres, tutor o un guardián legal, quien debe viajar en el mismo itinerario establecido por Lenovo. El acompañante debe asumir el costo del transporte, hospedaje, alimentación y documentación necesaria para el viaje y la estadía en México D.F.

#### **4.4 Alimentación**

Incluye alimentación diaria a consideración de Lenovo (tres comidas en promedio de 10USD cada una). Lenovo se reserva el derecho de escoger el sitio y/o valor de cada comida de no menos de lo que está estipulado en el presente documento.

#### **4.5 Transporte**

Lenovo se encargará del transporte de los jugadores desde el aeropuerto de Ciudad de México al hotel, del hotel al lugar de la gran final y del hotel o lugar de la final al aeropuerto de Ciudad de México. En caso de querer hacer un recorrido diferente, el participante debe asumir el costo de este recorrido por su propia cuenta. El participante debe asumir el costo del transporte

desde su hogar hasta el aeropuerto de su ciudad y del aeropuerto de su ciudad hasta su hogar en el regreso.

#### **4.4 Gastos NO especificados**

Cualquier tipo de gasto adicional en el que incurra el participante y NO este incluido dentro del presente documento será asumido por el participante.

### **5. Estructura de partidos & Normas**

---

#### **5.1. Plantel activo**

Los equipos solo pueden disponer de 5 jugadores y 1 sustituto, estos jugadores deben de haber sido aceptados por Lenovo como elegibles para el Heroes of the storm legion championship.

#### **5.2. Cambios en el calendario**

Lenovo y el Heroes of the storm legion championship pueden hacer cambios en el calendario según considere, en caso de que esto ocurra, los equipos y jugadores serán informados inmediatamente a través de la página web y/o correos electrónicos.

#### **5.3. Online Chek-in**

Todos los miembros de un equipo que vayan a formar parte del encuentro, deben estar online y listos para jugar a la hora designada por Lenovo y la Heroes of the storm legion championship, además de tener apunto todo el hardware o software necesario para disputar el encuentro.

#### **5.4. Ejecución del reglamento**

Todas las reglas están abiertas a ser interpretadas por el Game Master asignado, y son estos los que tienen la última palabra sobre el reglamento. Las reglas pueden ser cambiadas por un Game Master de el Heroes of the storm legion championship en cualquier momento, los equipos serán informados inmediatamente en caso de que esto suceda. Los capitanes de los equipos deben reportar al Game Master cualquiera de las siguientes situaciones:

- Resultado de un encuentro.
- Cualquier pausa que ocurra durante el encuentro, la razón de la pausa y la duración aproximada.
- Cualquier violación del reglamento.

#### **5.5. Parche**

Todos los encuentros jugados en la Heroes of the storm legion championship, serán disputados bajo el parche el cual se encuentre en esos momentos en los servidores oficiales de Heroes Of The Storm de su región.

## 5.6. Veto de héroes y mapas

En el caso extremo de que se encuentre un bug en el parche actual de Heroes Of The Storm, El Game Master puede vetar un héroe o mapa, en caso de que esto ocurra, ese héroe o mapa no podrá ser escogido hasta nuevo aviso.

## 5.7. Retraso en inicio de un encuentro

Los jugadores deben iniciar el encuentro en un máximo de 10 minutos desde la hora asignada. Cualquier retraso debe de ser reportado inmediatamente al Game Master del torneo. Puntos de penalización, incluso la victoria por defecto, podrían ser algunas de las consecuencias de un retraso.

## 6. Problemas técnicos

---

Los equipos son completamente responsables de los problemas técnicos que puedan tener, incluyendo hardware, software o correcto funcionamiento de su conexión a internet. Los encuentros continuaran de forma habitual en caso de que esto ocurra y Lenovo no acepta ninguna responsabilidad por cualquier falla técnica o un funcionamiento defectuoso o cualquier otro problema con la red que esté conectado el/los jugadores durante sus sesiones de juego.

## 7. Premios de la Heroes of the storm legion championship

---

**7.1** Se otorgarán los siguientes premios (fase online por país y final presencial regional):

- El equipo que finalice en **primera posición de su país**, recibirá **\$1200 USD**. La logística entrega de premios será acordada con el game master una vez tengamos el ganador.
- El equipo que finalice en **segunda posición de su país**, recibirá **\$600 USD**. La logística entrega de premios será acordada con el game master una vez tengamos el ganador.
- El equipo que finalice en **primera posición** de la **gran final de la Heroes of the storm legion championship en México**, recibirá **\$6.000 USD** los cuales serán entregados directamente en la premiación el día del evento.
- El equipo que finalice en **segunda posición** de la **gran final de la Heroes of the storm legion championship en México**, recibirá **\$2.000 USD** los cuales serán entregados directamente en la premiación el día del evento.
- El equipo que finalice en **tercera posición** de la **gran final de la Heroes of the storm legion championship en México**, recibirá **\$1.000 USD** los cuales serán entregados directamente en la premiación el día del evento.



**7.2** El pago de los premios será realizado en no más de 90 días desde la conclusión de la Final de Temporada correspondiente, contando desde el día en que los equipos provean la información y formularios de pago necesarios. La primera opción para entregar el premio a los campeones de cada país será vía transacción electrónica, Lenovo se reserva el derecho de escoger/cambiar el medio de pago según lo requiera.

**7.3** Los pagos están sujetos a impuestos asociados a los países involucrados en la transacción y serán descontados del valor bruto del monto del premio.

**7.4** Una vez realizado el contacto para empezar el proceso del pago de premios, los equipos tendrán un plazo máximo de 180 días para enviar los datos pertinentes para realizar la transacción. Si la administración del torneo no recibe respuesta por parte del equipo luego de haber realizado el contacto, el pago será suspendido.

**7.5** El contacto para el pago del dinero obtenido será realizado con el jugador registrado como capitán del equipo al momento de inscribirse en el torneo. El equipo puede autorizar a otra persona como encargado, pero deberán comprobar la identidad de la persona y la autorización de esta mediante documentación que será pedida por los organizadores.

Los premios no son transferibles. Los montos indicados son por equipo. No se permiten sustituciones o intercambios (incluyendo dinero en efectivo) de ningún premio. Lenovo se reserva el derecho a la sustitución de estos premios por otro de igual o mayor valor. Todos los premios se entregan "TAL CUAL" y "SIN GARANTÍA DE NINGUN TIPO", expresa o implícita (incluyendo, sin limitación, cualquier garantía implícita de comerciabilidad o idoneidad para un propósito particular). Estado, impuestos locales, incluyendo el VAT que está asociado al receptor de cualquier premio, son únicamente responsabilidad del ganador.

## **8. Conducta de los jugadores**

---

### **8.1.1. Reportar conducta disruptiva**

Los equipos y jugadores son responsables de reportar cualquier falta de respeto, conducta antideportiva, cheating o cualquier otro tipo de conducta disruptiva de la Heroes of the storm legion championship.

### **8.1.2. Integridad competitiva**

Los equipos deben jugar lo mejor posible, y mantener una conducta basada en los principios del espíritu competitivo, honestidad y juego limpio. La conducta injusta incluye, pero no se limita a: Complot, hacking, exploiting, riging, desconexiones intencionadas o cualquier otro método de cheating. Los Game Masters del torneo serán los responsables de juzgar cada caso.

### **8.1.3. Blasfemias**

Un jugador no puede usar lenguaje que sea obsceno, vulgar, insultante, amenazante, abusivo, difamatorio, calumnioso u ofensivo. Del mismo modo los jugadores no pueden incitar al odio o a la conducta discriminatoria durante todo el evento.

#### **8.1.4. Comportamiento disruptivo o perturbaros**

Los jugadores no pueden tomar nunca acción ni realizar ningún gesto dirigido a otros jugadores, Game Master del torneo, fan o cualquier otra parte de la competición que sea abusivo, insultante burlón o perturbador.

#### **8.1.5. Incumplimiento**

Ningún jugador de un equipo puede negarse a cumplir con las ordenes de un Game Master del torneo.

#### **8.1.6. Sujeto a penalización**

Cualquier jugador que se vea envuelto en cualquier acto que un Game Master del torneo considere que rompe las reglas del mismo o no se alinean con el espíritu de este reglamento, puede estar sujeto a penalización. La naturaleza y alcance de la penalización serán solo responsabilidad y decisión del Game Master.

### **8.2. Cheating**

Los jugadores deben competir de la mejor forma posible todo el tiempo. Es responsabilidad de cada jugador conocer y entender las reglas de la Heroes of the storm legion championship. Cualquier forma de engaño no será tolerada. Si Lenovo determina que un jugador está intentando engañar o interferir en el buen funcionamiento de la Heroes of the storm legion championship, el participante será inmediatamente descalificado de la competición, y podrá ser vetado de futuros eventos. Se podría pedir a los jugadores que instalen software especializado en la detección de trampas o cheating en cualquier momento de la competición. Ejemplos:

- Intentar interferir en la conexión de otro participante, mediante un ataque de denegación de servicio (DDoS) o cualquier otro sistema similar.
- Cualquier acción que impida jugar a un jugador en su respectiva cuenta.

TODOS LOS JUGADORES DEBEN SER VERIFICADOS POR LENOVO Y ESTAR SEGUROS DE SU ELEGIBILIDAD ANTES DE SER DECLARADO GANADOR Y/O RECIBIR CUALQUIER PREMIO. MUESTRA DE ESTADÍSTICAS (EJEMPLO EN EL MARCADOR) DURANTE EL PERIODO DE LA HEROES OF THE STORM LEGION CHAMPIONSHIP, NO DESIGNA A NINGÚN PARTICIPANTE A PREMIO.

### **8.3. Apuestas**

Los jugadores tienen prohibido apostar, en cualquier partido o título de Lenovo.

#### **8.4. Comportamiento Antideportivo**

Si Lenovo determina que un jugador comete, o amenaza con cometer, actos violentos contra cualquier participante, representante de Lenovo, o cualquier espectador de la Heroes of the storm legion championship o se involucra en cualquier conducta antideportiva, el jugador puede ser descalificado. Lenovo se reserva el derecho, a su sola discreción, a descalificar a cualquier jugador sospechoso de manipular el buen funcionamiento la Heroes of the storm legion championship.

ATENCIÓN: CUALQUIER INTENTO DE UN USUARIO O PARTICIPANTE DE DAÑAR LA PAGINA WEB DE LA HEROES OF THE STORM LEGION CHAMPIONSHIP ES UNA VIOLACION DE LAS LEYES PENALES. LENOVO SE RESERVA EL DERECHO A SOLICITAR DAÑOS Y COSTES (INCLUYENDO, PERO NO LIMITANDO, LA TARIFA DE LOS ABOGADOS) O DE CUALQUIER OTRA PERSONA QUE PERMITA LA LEY.

#### **8.5. Restricción de patrocinio**

Lenovo quiere que usted tenga éxito en la construcción de su marca, sin embargo, para preservar la calidad e integridad del torneo, Lenovo necesita contar con algunas restricciones. El siguiente listado no será permitido en patrocinios de jugadores o equipos:

- Pornografía (o material que Lenovo pueda determinar pornográfico).
- Alcohol.
- Tabaco o cigarrillos, incluyendo productos de vapeo.
- Narcóticos o sustancias controladas similares.
- Armas de fuego.
- Apuestas, incluyendo webs de apuestas.
- Cualquier entidad que ofrezca herramientas que ofrezcan ventaja y no sean permitidas en la Heroes of the storm legion championship.
- Competidores directos o indirectos de Lenovo.

Además, Lenovo necesita preservar el derecho de tener patrocinios empresariales o patrocinadores para títulos de juegos o eventos particulares con el fin de financiar el desarrollo y expansión de " Heroes of the storm legion championship" y los eventos relacionados a ella. En consecuencia, Lenovo puede designar a ciertos patrocinadores o categorías de productos como "reservados". Los jugadores que participen en la "Heroes of the storm legion championship" y eventos relacionados a este, no podrán aceptar patrocinios de los patrocinadores reservados ni de las categorías reservadas.

#### **8.6. Penalizaciones**

La siguiente lista muestra las penalizaciones que se pueden aplicar por violar cualquier regla:

- Aviso verbal
- Pérdida de premio.
- Pérdida del juego.
- Pérdida del encuentro.
- Suspensión.
- Descalificación.

Lenovo utilizará un sistema de 3 advertencias durante sus torneos. Este consiste:

- a)** Si un jugador no respeta alguna de las reglas del torneo bajo el criterio de la administración del torneo, el equipo recibirá una advertencia.
- b)** Si un jugador provoca retrasos injustificados que afectan el desarrollo de la competición bajo el criterio de la administración del torneo, el equipo recibirá una advertencia.
- c)** Si un jugador rompe algún código de conducta bajo el criterio de la administración del torneo, el equipo recibirá una advertencia.
- d)** Durante alguna fase online o Final presencial, si un equipo recibe:
- 2 advertencias, perderán el siguiente juego como castigo.
  - 3 advertencias, perderán el match como castigo.
  - 4 advertencias, serán descalificados del campeonato.
- e)** Los jugadores pueden consultar a la administración la cantidad de advertencias que su equipo ha recibido.
- f)** Dependiendo de la gravedad de la falta y el criterio de Lenovo, un equipo puede ser descalificado inmediatamente.

## 9. Recopilación de datos personales

- Lenovo, recopilará sus datos Personales cuando usted registre su cuenta. Como finalidad principal, Lenovo utilizará esta información para contactarle en caso de ser necesario, para gestionar aspectos relativos a su participación en la presente competición, así como para hacer entrega de su premio en caso de que usted resulte ganador, Asimismo, y como finalidad secundaria, Lenovo utilizará dicha información para ofrecerle sus servicios y productos, así como para la gestión de quejas y sugerencias (ésta segunda finalidad solo será efectiva en caso de que lo hayas aceptado al momento de registrarte).
- La aceptación de los presentes Términos y Condiciones hacen constar que los participantes tuvieron a su disposición y conocen el Aviso de Privacidad de Lenovo. Si requiere mayor información puede acceder a nuestro Aviso de Privacidad completo a través del sitio <http://www.lenovo.com> de cada país participante (ver anexo 2 para URL de cada país)

- La participación en esta actividad constituye la autorización expresa e irrevocable a Lenovo para usar el nombre, imagen, fotografía, Video, en cualquier medio, en todo el mundo sin que sea necesario el pago de contraprestación adicional.
- Todo lo relacionado con esta actividad se regirá por las leyes del país de residencia del participante. Ante cualquier controversia, los participantes se someten a la competencia de los tribunales competentes en la capital del país donde residan y renuncian expresamente a cualquier fuero o jurisdicción que pudiera corresponderles en virtud de sus domicilios presentes o futuros o por cualquier otra causa.

## **10. USO DE LOS MATERIALES DE TU MARCA Y TUS DATOS PERSONALES**

**10.1** Materiales publicitarios. (a) Otorgar derechos y licencias incluye el derecho y licencia de Blizzard Entertainment, Lenovo y de cualquier asociado de los mismos, a copiar, mostrar, distribuir, transmitir, editar, guardar, proyectar y cualquier otro uso de los materiales de "tu marca", creando trabajos derivados o en conexión para: sitios web de Blizzard y sus asociados de transmisión; materiales para redes sociales; publicidad impresa y en línea; contenido para señales de televisión y radio de red, cable o local; publicidad para periódicos y revistas; pendones, posters, fotografías y postales; catálogo de productos; manuales de instrucción; comunicados de prensa, cadenas de noticias en línea; ropa, accesorios y artículos electrónicos. (b) Aceptar la no imposición de impedimentos o derechos revisión y/o aprobación de ninguno de estos materiales de publicidad. (c) Estas de acuerdo, de ser necesario, y siendo costeadado por Blizzard, con la ejecución de declaraciones juradas u otros documentos que la compañía pueda requerir para perfeccionar, confirmar o poner en efecto los derechos de Blizzard y lenovo expuestos en este reglamento.

**10.2** Propiedad de los materiales publicitarios, Feed back, estadísticas y sugerencias. (a) Entre tú y Blizzard y lenovo, tu eres el único dueño de los materiales de tu marca. (b) Entre tú y Blizzard, Blizzard y lenovo son los únicos dueños de: Materiales publicitarios (pero no materiales de tu marca que han sido incorporados o usados en otros materiales publicitarios); trabajos de autor, trabajos audiovisuales, trabajos de arte, compilaciones, datos o documentos creados por o para un miembro asociado a Blizzard y/o lenovo, y que incorpore o haga uso de todo o una parte de los materiales de "tu marca" (pero no materiales de tu marca que han sido incorporados o usados en otros materiales publicitarios); sugerencias, comentarios y cualquier otro tipo de retroalimentación que tú puedas proveer relacionada a Heroes of the Storm, El héroes of the storm legion championship y sus eventos; datos y estadísticas; cualquier derecho de propiedad intelectual en cualquiera de los anteriores puntos mencionados. (c) Aceptas no involucrarte directa o indirectamente en ningún acto que pueda poner en juego la apropiación de ninguno de los derechos de Blizzard, Lenovo y sus asociados, referentes a sus materiales publicitarios y propiedad intelectual.

**10.3** Recolección de datos personales. (a) Blizzard y Lenovo recolectarán tu información necesaria para el funcionamiento del heroes of the storm legion championship en caso de que te registres en el torneo. Tu información de Battle.net (sin limitar los derechos de Blizzard bajo la política de privacidad en línea de la empresa) será utilizada para coordinar situaciones relacionados a la operación efectiva del heroes of the storm legion championship. (b) Blizzard y Lenovo recolectarán, guardarán y usarán la información en conexión con el heroes of the storm legion championship (incluyendo información obtenida en eventos presenciales) siguiendo los lineamientos de la Política de privacidad en línea de Blizzard disponible en <http://us.blizzard.com/es-mx/company/about/privacy.html>. (c) Al aceptar este reglamento, también reconoces aceptar la Política de privacidad en línea de Blizzard.

## **11. TERMINOS Y CONDICIONES GENERALES DEL TORNEO**

**11.1** Derechos de autor de Blizzard: Estas reglas, el torneo y todos los materiales referentes a este son marca registrada de Blizzard Entertainment. Con todos los derechos reservados. Ninguna sección en este reglamento, ni la participación en el torneo otorga el derecho de usar las marcas registradas del juego o el torneo sin previo acuerdo.

**11.2** Cambios a Heroes of the Storm: Blizzard se reserva el derecho de actualizar o mejorar Heroes of the Storm en cualquier momento, ya sea para solucionar errores, alterar el balance o agregar nuevos elementos al juego. Esto no supone la suspensión ni cancelación de ninguno de sus torneos. Al registrarte en el torneo, aceptas estos potenciales cambios.

**11.3** Cambios en las reglas oficiales: Blizzard se reserva el derecho de cambiar, eliminar o agregar elementos dentro del reglamento oficial en cualquier momento. De realizarse cambios, la versión más actualizada del reglamento es la vigente y los reglamentos anteriores quedarán obsoletos.

**11.4** Lenovo puede cancelar, modificar o suspender las fases del torneo, o la participación de un jugador si es que algún virus, error, intervención humana no autorizada, abusos, o cualquier otro motivo fuera del control de Blizzard afecta la administración, seguridad y desarrollo del torneo.

**11.5** Debido a las capacidades del servidor u otros factores técnicos, Blizzard y/o lenovo se reservan el derecho de limitar el número de jugadores autorizados en cada torneo.

**11.6** Lenovo tiene la facultad para revocar una decisión tomada por un Game master, ordenando la repetición de juegos y/o series, incluso una vez finalizada la etapa del torneo correspondiente.

## **12. ACUERDO**

**12.1** El objetivo de este reglamento es facilitar el desarrollo del torneo, buscando evitar cualquier tipo de conflicto que pudiese surgir. Por esta razón, tras registrarse, el participante declara estar bajo el completo conocimiento del reglamento y la aceptación de estas, las cuales permanecerán publicadas en el sitio oficial del Heroes of the storm legion championship. Se asumirá que todos los jugadores participantes conocen el reglamento y, por ende, clamar la ignorancia de una regla en específico no será aceptado. Blizzard Entertainment y Lenovo se reservarán el derecho de modificar segmentos o secciones completas del reglamento con el propósito de mejorar la experiencia del torneo. Cualquier cambio de esta índole será comunicado de manera pertinente a los jugadores. La aceptación de este reglamento implica que los jugadores tienen la obligación de participar en procesos de Marketing y publicidad requeridos por la organización. Por último, estas reglas no establecen la existencia de un vínculo laboral entre jugadores y administración.

**12.2** Puedes plantear tus dudas e inquietudes a través de nuestras redes sociales en Facebook y Twitter, o escribiendo un correo a: [s.cruz@redbutton.com.co](mailto:s.cruz@redbutton.com.co)

## **13. Condiciones generales**

---

Como condición para poder participar en esta competencia, y en la mayor medida permitida por las leyes y reglamentos aplicables, Los jugadores acuerdan liberar y exonerar de toda responsabilidad, así como renunciar a todas las causas de acciones relacionadas con reclamos, costos, lesiones, pérdidas o daños de cualquier tipo que surjan de o en conexión con la competencia o entrega/mala entrega, aceptación, posesión, uso o incapacidad de usar cualquier premio. (Incluyendo, sin limitación, reclamaciones, costos, lesiones, pérdidas y daños relacionados con lesiones personales, muerte, daño o destrucción de bienes, derechos de privacidad o publicidad, difamación o calumnia, ya sea intencional o no intencional.) Ya sea bajo una teoría de contrato, garantía u otra teoría.

## **14. Miscelánea**

---

Los jugadores que aceptan, están ligados a este reglamento y aceptan las decisiones de Lenovo, las cuales son finales y vinculantes en todos los aspectos. Lenovo se reserva el derecho, bajo la aprobación de la Régie des alcools, des cours et des jeux, de cambiar estas Reglas Oficiales en cualquier momento, a su entera discreción, y suspender o cancelar la competición o la participación de cualquier participante en la competición por virus, bugs, intervención humana no autorizada u otras causas que afecten la administración, la seguridad o

el juego apropiado de la competición o Lenovo, o afecte al buen funcionamiento de la competición. Dicha modificación a las Reglas Oficiales, se informará a través de los mismos medios por los cuales se difundió la presente competencia. Los jugadores que violen estas Reglas Oficiales, manipulen el funcionamiento del torneo o participen en cualquier conducta que sea perjudicial o injusta para Lenovo, están sujetos a descalificación. Lenovo se reserva el derecho de bloquear a las personas cuya elegibilidad está en cuestión o que han sido descalificadas o no son elegibles para participar en el torneo. Todas las disputas que surjan de o se refieran a la Competición, a un evento de competición o a estas Reglas Oficiales, o su incumplimiento, se regirán e interpretarán bajo las leyes aplicables al país de residencia del participante y se someterán a los tribunales competentes en la ciudad capital de dicho país. Si tiene alguna pregunta sobre estas Reglas Oficiales o la Competición, envíelas por correo electrónico o envíe preguntas por escrito a la " Heroes of the storm legion championship - Solicitud de información a [s.cruz@redbutton.com.co](mailto:s.cruz@redbutton.com.co)

## **15. Otros**

---

Lenovo® es marca registrada sujeta a derechos de propiedad industrial y protegida por la legislación nacional e internacional y no podrá ser alterada, modificada, ni utilizada para fines distintos a los de esta promoción.

Liberación de responsabilidad: Al recibir cualquier premio, el ganador correspondiente acepta liberar y mantener indemne a Lenovo y a sus subsidiarias, afiliadas, proveedores, distribuidores, agencias de publicidad y de promoción, y proveedores del premio, y a cada una de sus respectivas sociedades controladoras, controladas, filiales, subsidiarias, accionistas, directivos, funcionarios, empleados y agentes (conjuntamente, las "Partes Liberadas") de y en contra de cualquier reclamación o acción, incluyendo sin limitarse a lesiones, muerte o daños o pérdida a la propiedad que surjan de la participación en la promoción o por recibir, usar o abusar de cualquier premio.

Lenovo no acepta ninguna responsabilidad por cualquier falla técnica o un funcionamiento defectuoso o cualquier otro problema con la red que esté conectado el/los jugadores. De igual manera, Lenovo no acepta ninguna responsabilidad en caso de que falle la línea telefónica o conexión a internet de los equipos durante sus sesiones de juego.



Anexo 1.

Tabla de husos horarios

| <b>husos horarios Legión Championship Series (para periodo de convocatoria)</b> |                            |
|---|----------------------------|
| País  | desvió en hora vs Colombia |
| México  | 0                          |
| Argentina   | 2 horas más                |
| Chile   | 2 horas más                |
| Perú  | 0                          |

Anexo 2.

Páginas web de Lenovo en cada país:

México: <http://www.lenovo.com/mx/es/>

Colombia: <http://www.lenovo.com/co/es/>

Argentina: <http://www.lenovo.com/ar/es/>

Chile: <http://www.lenovo.com/cl/es/>

Perú: <http://www.lenovo.com/pe/es/>