

REGLAS OFICIALES DE POKÉMON UNITE

NO ES NECESARIO COMPRAR NI EFECTUAR PAGOS DE NINGÚN TIPO PARA PARTICIPAR NI PARA GANAR. UNA COMPRA O UN PAGO NO AUMENTARÁ SUS POSIBILIDADES DE GANAR. NO APLICABLE FUERA DE LAS "ZONAS REGIONALES" DEFINIDAS EN ESTAS REGLAS, ASÍ COMO EN AQUELLOS LUGARES DONDE LO PROHÍBA LA LEY.

SI ES MENOR DE EDAD EN SU LUGAR DE RESIDENCIA, DEBE OBTENER EL PERMISO DE SU PROGENITOR O DE SU TUTOR LEGAL PARA PODER PARTICIPAR. MUCHOS SE APUNTARÁN, POCOS GANARÁN. LA RECOPIACIÓN Y EL USO DE INFORMACIÓN PERSONAL MEDIANTE LA CUAL PUEDA IDENTIFICARSE AL INDIVIDUO SE REALIZARÁN CONFORME A LAS POLÍTICAS DE PRIVACIDAD EN LÍNEA DE LA ADMINISTRACIÓN Y LOS ORGANIZADORES, TAL Y COMO SE ESTABLECE EN LA SECCIÓN DE PRIVACIDAD DE LAS PRESENTES REGLAS OFICIALES.

SU PARTICIPACIÓN CONSTITUYE SU ACEPTACIÓN TOTAL E INCONDICIONAL DE ESTAS REGLAS OFICIALES ("Reglas Oficiales"), ASÍ COMO DE LAS DECISIONES DE LA ADMINISTRACIÓN, QUE SERÁN DEFINITIVAS Y VINCULANTES EN TODOS LOS ASUNTOS RELACIONADOS CON EL TORNEO. ESTAS Reglas Oficiales SIRVEN COMO EL DOCUMENTO PRINCIPAL VIGENTE PARA TODOS LOS ELEMENTOS DE LA SERIE DEL CAMPEONATO POKÉMON UNITE 2022 (en adelante, el "Programa") Y SE APLICAN A TODOS LOS JUGADORES, EQUIPOS O CUALQUIER OTRO AFILIADO O PERSONA QUE COMPITA EN CUALQUIER ELEMENTO DEL PROGRAMA (individualmente, "Participante" y colectivamente, "Participantes").

1. ELEGIBILIDAD: NO ES NECESARIA NINGUNA COMPRA. No se requiere experiencia. La descarga de Pokémon UNITE es gratuita. Todos los jugadores deben aceptar el contrato de licencia de usuario final de UNITE. Pokémon UNITE ("Torneo") está abierto a los jugadores que hayan cumplido 16 años* antes de la fecha de inicio oficial de cualquier torneo dentro del Programa y que cumplan los siguientes criterios:

- Tener una cuenta Battliefy operativa en el momento de la inscripción y durante todo el Programa;
- Residir en una región incluida en las zonas regionales de Play! Pokémon de Japón (JP), Corea (KR), Asia Pacífico (APAC), América del Norte (NA), Europa (EU), México (MX), Centroamérica (CA), América del Sur occidental (SA-W), América del Sur oriental (SA-E), Oceanía (OCE) u India (IN). Para ver la lista completa de territorios/regiones elegibles, consulte la sección 30;
- Los jugadores de NA, EU, MX, CA, SA-W, SA-E y OCE deben tener una ID de jugador válida en una cuenta operativa de Play! Pokémon en el momento de la inscripción y durante todo el Programa ("Cuenta");

*Los siguientes países exigen una edad mínima de 18 años para participar en el Torneo: Brasil y India

Si es menor de edad en su lugar de residencia, debe obtener el permiso de su progenitor o de su tutor legal para participar. Si es menor de edad y es seleccionado como un posible ganador, su progenitor o su tutor legal deberá tramitar todos los documentos y aceptar todas las obligaciones y compromisos de un posible ganador requeridos según las presentes Reglas Oficiales, tanto en nombre del menor como en su propio nombre. El premio puede otorgarse a nombre del progenitor o su tutor legal, o directamente a su persona.

Los empleados, contratistas, ejecutivos y directores de The Pokémon Company International ("TPCi"), Battlefy, Inc. y Esports Engine, colectivamente "la Administración", o sus respectivas matrices, subsidiarias, afiliadas, representantes, consultores, contratistas, asesores legales, agencias de publicidad, de relaciones públicas, de promoción, de cumplimiento y marketing, los proveedores y los administradores de los sitios web (en adelante, colectivamente, "**Entidades del Torneo**") y los miembros de sus familias inmediatas (cónyuges, padres, hermanos e hijos, independientemente del lugar de residencia) y aquellos que viven en el mismo domicilio no son elegibles para participar en el Torneo.

Las solicitudes de exención de esta norma deben tramitarse antes de la competición. La Administración, a su exclusivo criterio, se reserva el derecho de conceder exenciones a este criterio de elegibilidad.

La Administración se reserva el derecho de verificar la elegibilidad de los jugadores en cualquier momento a su exclusivo y absoluto criterio.

2. ADMINISTRACIÓN. The Pokémon Company International, Inc. ("TPCi") y todas las demás entidades a las que TCPi otorga poderes y responsabilidades administrativas, incluidas Esports Engine ("EE") y Battlefy, a designación y criterio de TPCi. La Administración se reserva el derecho de cambiar, actualizar y modificar estas Reglas Oficiales en cualquier momento y por cualquier motivo, sin previo aviso.

3. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN. La Administración se reserva el derecho, a su exclusivo criterio, de modificar, cancelar, finalizar y/o suspender el Torneo y descalificar a cualquier persona que altere el proceso de inscripción, viole estas Reglas Oficiales o actúe de manera inadecuada o antideportiva. Sin perjuicio de lo anterior, la Administración puede eliminar a un participante que, a su exclusivo juicio, hubiese sido descalificado, tuviese una elegibilidad cuestionable o no fuese elegible para participar. Sin perjuicio de lo anterior, la Administración puede modificar, cancelar, terminar o suspender el Torneo si, según su exclusiva opinión, se produjese un incidente de cualquier índole que corrompiera o perjudicara la administración, la seguridad, la integridad, la equidad o el juego (según lo previsto) del Torneo. Si el Torneo se termina antes de la fecha de finalización indicada para el Período del Torneo, la Administración, a su exclusivo criterio, se reserva el derecho de no otorgar premios.

4. CÓMO JUGAR. Pokémon UNITE es un juego de combate estratégico por equipos de 5 contra 5. Los equipos tienen una plantilla formada por 5 jugadores que participan juntos en el Programa. El equipo que haya obtenido más puntos Aeos al final de un partido será declarado ganador.

- Los puntos Aeos pueden obtenerse derrotando al Equipo Pokémon neutral o contrario en el combate.
 - Los Pokémon incapacitados perderán energía Aeos y no podrán combatir durante un breve período de tiempo que aumentará con el nivel.
 - Para conseguir puntos, una vez obtenida la energía Aeos, hay que depositarla en las zonas de gol del equipo contrario.
- Si ambos equipos han conseguido la misma cantidad de puntos Aeos al final de un partido, el equipo que haya llegado primero a la puntuación de empate será declarado ganador.

Los jugadores serán emparejados a través de Battlefy y utilizarán Discord para las comunicaciones del juego. La página del torneo Pokémon UNITE es: <https://battlefy.com/pokemonunite>.

5. FORMATO Y ESTRUCTURA. Se utilizarán los siguientes formatos de Torneo a lo largo del Programa:

- **Ronda de Doble Eliminación ("DE"):** El primer equipo que gane dos (2) partidas ganará el partido y avanzará a la siguiente ronda de la Ronda de Ganadores. El equipo perdedor pasará a la Ronda de Perdedores. Si un equipo pierde en la Ronda de Perdedores, quedará eliminado del torneo. El

Torneo avanza hasta su finalización, cuando queda un número determinado de equipos, tal y como se define a continuación en la estructura competitiva.

- **Liga a Una Vuelta ("SRR"):** Solo se utilizará en la primera ronda de la Copa Aeos y en la Final Regional. Los equipos se dividirán en grupos y cada equipo jugará un partido contra cada uno de los equipos de su grupo. El posicionamiento final de los grupos se determinará de la siguiente manera:
 - Cada partido será una serie al mejor de 3 partidas
 - Registro de partidos ganados y perdidos del equipo ("Registro de Partidos")
 - Si dos o más equipos tienen el mismo Registro de Partidos (equipos empatados), el posicionamiento se determinará por el porcentaje de victorias en los partidos cara a cara (partidos ganados frente a equipos empatados / partidos jugados frente a equipos empatados).
 - Si dos o más equipos tienen el mismo porcentaje de victorias en partidos cara a cara, el posicionamiento se determinará por el porcentaje de victorias en partidas cara a cara (partidas ganadas frente a equipos empatados / partidas jugadas frente a equipos empatados).
 - Si dos o más equipos tienen el mismo porcentaje de victorias en partidas cara a cara, la clasificación se determinará por el porcentaje total de partidas ganadas (partidas ganadas / partidas jugadas)
 - Si los métodos antes mencionados no pueden deshacer un empate que no determina un avance a la siguiente fase, el empate se deshará por la clasificación inicial del equipo. La clasificación más alta es la 1.
 - Si los métodos mencionados no pueden deshacer un empate que determine un avance a la siguiente fase, los equipos empatados deberán jugar un desempate al mejor de una ronda.
 - El número más alto ganará todos los desempates mencionados.

Estructura competitiva: La estructura competitiva del Programa contiene cinco tipos principales de competiciones:

- **Clasificatoria Abierta:** Torneos abiertos a todos los jugadores elegibles. Las Clasificatorias Abiertas siguen un formato de ronda DE. Las Clasificatorias Abiertas tendrán un tamaño máximo de equipo de 2048 (JP y KR); 1024 (APAC, NA, MX, CA, SA-W, SA-E y EU); y 256 (OCE). La ronda DE avanzará hasta que queden 16 equipos (Copa de febrero) o 12 equipos (todas las demás).
- **Finales Mensuales:** Torneos para los 16 equipos que se clasificaron a través de la Clasificatoria Abierta de ese mes o del posicionamiento previo en la Final Mensual. Las Finales Mensuales siguen una ronda DE hasta que solo queda un equipo.
- **Copa Aeos:** Torneos para los 16 equipos que se clasificaron a través de la Clasificatoria Abierta de ese mes o el posicionamiento previo dentro de la Final Mensual. La Copa Aeos sigue un formato con (1) fase de grupos (4 grupos de 4 en SRR) con 2 equipos por grupo que avanzan a (2) una ronda DE de 8 equipos hasta que solo queda un equipo.
- **Final Regional:** Torneos para los 24 equipos que se clasificaron a través de la Clasificatoria Abierta de ese mes, los puntos de campeonato o el posicionamiento previo dentro de la Final Mensual. Las Finales Regionales siguen un formato con (1) fase de grupos (4 grupos de 6 en SRR) con 2 equipos por grupo que avanzan a (2) una ronda DE de 8 equipos hasta que solo queda un

equipo.

- **Campeonato Mundial:** Campeonato Mundial en el que los mejores equipos de todas las regiones elegibles competirán para coronar a un campeón. El reglamento del Campeonato Mundial se facilitará más adelante.

Este es el calendario de torneos para el Programa según el mercado de competición:

Torneo	Tipo	Regiones	Fechas de los torneos
Copa de febrero	Clasificatoria Abierta	Todas	19 y 20 de febrero de 2022
Finales de febrero	Finales Mensuales	Todas	26 de febrero de 2022
Copa de marzo	Clasificatoria Abierta	Todas	12 y 13 de marzo de 2022
Finales de marzo	Finales Mensuales	Todas	26 de marzo de 2022
Última Clasificatoria de la Copa Aeos	Clasificatoria Abierta	Todas	9 y 10 de abril de 2022
Copa Aeos	Copa Aeos	JP y KR	23 y 24 de abril de 2022
Copa Aeos	Copa Aeos	APAC, OCE, NA, MX, CA, SA-W, SA-E, EU	7 y 8 de mayo de 2022
Copa de mayo	Clasificatoria Abierta	Todas	14 y 15 de mayo de 2022
Finales de mayo	Finales Mensuales	Todas	28 de mayo de 2022
Última Clasificatoria de la Final Regional	Clasificatoria Abierta	Todas	4 y 5 de junio de 2022
Final Regional	Final Regional	Todas	18 y 19 de junio de 2022
Campeonato Mundial	Todas	Todas	agosto de 2022

EN EL CASO DE QUE, POR CUALQUIER MOTIVO, EL TORNEO O UNA PARTE DEL MISMO NO PUEDA REALIZARSE EN LAS FECHAS PROGRAMADAS, LA ADMINISTRACIÓN SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTAS FECHAS A SU EXCLUSIVA DISCRECIÓN.

6. CÓMO INSCRIBIRSE. Los jugadores deben crear una cuenta e inscribirse en la competición a través de Battlefy. Cada competición es un torneo propio. Si un jugador desea participar en más de un torneo,

deberá inscribirse individualmente en cada uno de ellos. La inscripción para cada torneo se cerrará el día anterior a la competición.

7. REGISTRO DE CUENTA DE PLAY! POKEMON.

- Los jugadores de NA, EU, MX, CA, SA-W, SA-E y OCE tendrán que: (i) crear una cuenta en el club de entrenadores Pokémon y (ii) entrar en Play! Pokémon para participar en cualquier evento autorizado de Pokémon UNITE. Las instrucciones se encuentran en <https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/115004365934-How-do-I-create-a-Pok%C3%A9mon-Trainer-Club-account->
- Después de crear una cuenta en el club de entrenadores Pokémon y de entrar en Play! Pokémon, los jugadores tendrán que generar su ID de jugador. Las instrucciones se encuentran en <https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/360001031234-How-do-I-generate-a-Player-ID->
- Se prohíbe a los jugadores comerciar, compartir o transferir la propiedad o el acceso a cualquiera de sus cuentas.

8. PROCESOS DE LOS PARTIDOS. Los partidos se jugarán a través del modo amistoso de Pokémon UNITE.

- Cada partido será una serie al mejor de 3 partidas.
- Cada equipo debe registrarse durante el período de registro designado para el torneo antes del comienzo de cada Torneo. Si no se registra, puede perder el derecho a participar en el evento.
- El equipo que se encuentre en la parte superior del partido visible en la ronda ("equipo anfitrión") creará el vestíbulo del partido amistoso y luego compartirá su ID de vestíbulo con sus oponentes a través de la función de chat del partido de Battlefy.
- El equipo anfitrión comenzará una vez que todos los jugadores se hayan unido al vestíbulo.
- El primer equipo que gane dos (2) partidas ganará el partido.
- Al final del partido, tanto el equipo ganador como el perdedor deben informar de los resultados del partido en Battlefy.
- Se anima a los jugadores a hacer y subir a Battlefy capturas de pantalla de sus partidos como prueba del resultado de los mismos en caso de disputa.
- Cada equipo dispondrá de 5 minutos tras el inicio de una ronda para iniciar el vestíbulo del partido o unirse a él. Si no se inicia o no se une a un partido dentro de este período de 5 minutos, se perderá el partido. Para los partidos retransmitidos (véase la sección 13, más adelante), los equipos deben seguir los plazos previstos por la Administración, que pueden ser de menos de 5 minutos para iniciar y/o unirse al vestíbulo del partido.
- Configuración del vestíbulo: Batalla personalizada

Disputas: Los resultados de los partidos se considerarán definitivos si no hay disputas pendientes dentro de la ventana designada para disputar los resultados de una partida (la "Ventana de Disputa"). La Ventana de Disputa se cierra en: (a) el inicio de la siguiente partida dentro de un partido; (b) el inicio de un siguiente partido del torneo de cualquiera de los equipos dentro de la partida o el partido respectivo; o (c) diez minutos después de la conclusión del partido, lo que ocurra primero.

La resolución final de la Administración es vinculante.

9. PUNTOS DE CAMPEONATO. A lo largo del Programa, los jugadores recibirán los puntos de campeonato correspondientes a su rendimiento en las competiciones. Estos puntos se utilizarán para la clasificación y/o la calificación para los eventos que tendrán lugar durante el Programa.

Los puntos se concederán a los jugadores individuales en función de los resultados de su equipo. Los jugadores que cambien de equipo durante el Programa mantendrán sus puntos de campeonato ganados.

Clasificación: Excepto en la Clasificatoria Abierta de febrero, que se clasificará al azar, todos los demás torneos de Clasificatoria Abierta se clasificarán por el total de puntos de campeonato que obtenga el equipo.

Consulte la sección 20 para ver el calendario de puntos de campeonato.

10. CALIFICACIÓN Y PROGRESIÓN DEL EQUIPO.

Los 4 mejores equipos: Los equipos que ocupen los puestos del 1 al 4 en las Finales Mensuales y en la Copa Aeos obtendrán el pase al torneo de la final del mes siguiente sin necesidad de competir en la Clasificatoria Abierta del mes:

- Los 4 mejores de febrero ⇒ Obtienen el pase a las finales de marzo
- Los 4 mejores de marzo ⇒ Obtienen el pase a la Copa Aeos
- Los 4 mejores de la Copa Aeos ⇒ Obtienen el pase a la final de mayo
- Los 4 mejores de mayo ⇒ Obtienen el pase a la Final Regional

Equipos sustitutos: En el caso de que un equipo que se haya calificado para un torneo se considere no apto, decida no participar o no pueda competir por cualquier otra razón, la Administración sustituirá al equipo por otro de su elección.

La Administración hará esfuerzos razonables para confirmar un equipo sustituto recurriendo al siguiente equipo calificado disponible. Para ello, la Administración puede utilizar los puntos de campeonato, el posicionamiento en torneos anteriores, la capacidad de respuesta u otros factores para determinar el siguiente equipo calificado. La Administración también se reserva el derecho de no sustituir a un equipo.

Calificación, formato del torneo y premios de posicionamiento:

Nombre del torneo	Calificación	Formato del torneo	Premios de posicionamiento
Copa de febrero	Inscripción abierta	DE	Los 16 mejores pasan a la Final de febrero
Finales de febrero	Los 16 mejores de la Copa de febrero	DE	Los 4 mejores pasan a las Finales de marzo
Copa de marzo	Inscripción abierta	DE	Los 12 mejores pasan a las Finales de marzo
Finales de marzo	Los 4 mejores de febrero Los 12 mejores de la Copa de marzo	DE	Los 4 mejores pasan a la Copa Aeos
Última Clasificatoria de la Copa Aeos	Inscripción abierta	DE	Los 12 mejores pasan a la Copa Aeos
Copa Aeos	Los 4 mejores de marzo Los 12 mejores de la Última Clasificatoria de la Copa Aeos	SRR > DE	Los 4 mejores pasan a las Finales de mayo
Copa de mayo	Inscripción abierta	DE	Los 12 mejores pasan a las Finales de mayo
Finales de mayo	Los 4 mejores de la Copa Aeos Los 12 mejores de la Copa de mayo	DE	Los 4 mejores pasan a la Final Regional
Última Clasificatoria de la Final Regional	Inscripción abierta	DE	Los 12 mejores pasan a la Final Regional
Final Regional	Los 4 mejores de mayo Los 8 equipos con la mayor cantidad de puntos de campeonato antes de la Última Clasificatoria de la Final Regional Los 12 mejores de la Última Clasificatoria de la Final Regional	SRR > DE	Equipos que pasan al Mundial: Japón: los 2 mejores equipos Corea: los 2 mejores equipos APAC: los 2 mejores equipos UE: los 2 mejores equipos NA: los 2 mejores equipos MX: el mejor equipo CA: el mejor equipo SA-W: el mejor equipo SA-E: el mejor equipo OCE: el mejor equipo IN: el mejor equipo
Finales Mundiales	Los mejores equipos de la Final Regional	<i>Por anunciar</i>	<i>Por anunciar</i>

11. RESTRICCIONES DEL TORNEO. Las siguientes restricciones se aplicarán a todas las regiones:

- Los jugadores solo pueden participar en la región donde residen.
- Los jugadores solo pueden jugar partidos en uno de los dispositivos autorizados por el Torneo: Nintendo Switch, Apple iOS y Google Android.
- Todos los jugadores de un equipo deben residir en la misma región.
- La Administración se reserva el derecho de prohibir el uso de personajes recién estrenados en la competición.
- Los cambios de nombre de los jugadores en Discord y Battlefy no estarán permitidos.
- Los jugadores solo pueden estar en un equipo en cualquier momento del Torneo.
- Los puntos de campeonato se asignan al jugador y no al equipo.

Inelegibilidad del jugador: Si en cualquier momento la Administración, a su exclusivo criterio, determina que un jugador no es elegible para participar en el Programa, la Administración, a su exclusivo criterio, puede eliminar al jugador del torneo y quitarle el acceso a todos los posibles premios.

Seguimiento de los partidos: Todos los combates de Pokémon UNITE serán supervisados por jueces ("**Personal**") que actuarán como representantes de la Administración y árbitros de los partidos. Las decisiones del Personal sobre las partidas son finales y vinculantes, y se tomarán a la sola discreción del Personal.

12. GESTIÓN DE EQUIPOS Y PLANTILLAS: Cada equipo debe tener un líder designado que servirá como punto de contacto principal y tendrá autoridad sobre los cambios en la plantilla ("**capitán del equipo**"). Los equipos pueden cambiar libremente su plantilla de jugadores entre los torneos **mensuales**, con las siguientes restricciones:

- Los equipos que queden entre los 4 mejores durante las Finales Mensuales o la Copa Aeos ("los 4 mejores") deben mantener al menos 4 de los 5 jugadores de su equipo para seguir optando al pase en el siguiente torneo. Si no se mantiene esto, se puede perder el pase.
- Dentro del mismo mes, los equipos que pasen de la Clasificatoria Abierta a las finales de ese mes deben mantener a todos sus 5 jugadores en su equipo para conservar la elegibilidad para su respectivo torneo. Si no se mantiene esto, se puede perder la oportunidad de competir en el torneo correspondiente.
- Solo los jugadores elegibles pueden ser utilizados como sustitutos de la plantilla. Los jugadores no pueden competir con más de un equipo en una misma serie mensual. Por ejemplo, un jugador no puede ser sustituto de un equipo que compita en las Finales Mensuales de marzo si ese mismo jugador compitió en la Clasificatoria Abierta de marzo en un equipo diferente.
- Los equipos que califiquen para el Campeonato Mundial no podrán cambiar su plantilla.
- Los equipos deben enviar las solicitudes de cambio de plantilla permitido a pokemonUNITE@ee.gg al menos dos semanas antes de la competición correspondiente. La Administración, a su exclusivo criterio, se reserva el derecho de aprobar o no las solicitudes de cambio de plantilla.

13. EXPECTATIVAS ADICIONALES DE LOS JUGADORES. La Administración se reserva el derecho de transmitir cualquier partido del Programa. Los jugadores no pueden rechazar las transmisiones autorizadas por la Administración. La Administración se reserva el derecho de reprogramar cualquier partido del Programa para adaptarlo a una hora de emisión específica. Los jugadores no pueden rechazar esta reprogramación. Negarse a permitir que la Administración retransmita o re programe cualquier partido puede dar lugar a sanciones, tal y como se establece con más detalle en la sección 15 más adelante.

La Administración puede requerir acciones adicionales y razonables de los jugadores para ayudar a facilitar y ejecutar la transmisión de los partidos del torneo (cada uno de los "Partidos Retransmitidos"). Se espera que los jugadores cooperen y cumplan con la Administración. Lo que se espera de los jugadores, sin limitarse a la lista siguiente, es:

- Estar en línea y listos para jugar hasta 30 minutos antes del comienzo del partido programado;
- Invitar a espectadores/observadores u otras cuentas designadas al vestíbulo del juego;
- Utilizar un servidor de comunicaciones designado por la Administración para las comunicaciones del Equipo u otras coordinaciones;
- Participación en los ensayos técnicos;
- Participación en los ensayos generales;
- Participar en entrevistas antes y después del juego;
- Poner en escena y comenzar los partidos según las instrucciones designadas o los tiempos indicados por la Administración; y,
- Cualquier otra instrucción razonable emitida por la Administración.

14. REGLAS DEL TORNEO. Los jugadores deben cumplir con todas las leyes aplicables en todo momento. Los jugadores también deberán cumplir con los más altos estándares de integridad personal y de buen espíritu deportivo y, asimismo, actuar de forma acorde con estas Reglas Oficiales y con los mejores intereses de la Administración. Los jugadores deben comportarse de manera profesional y deportiva en sus interacciones con otros jugadores y con la Administración, y evitar comportamientos que desvirtúen el juego del Torneo de cualquier manera.

Los jugadores no pueden usar gestos obscenos u ofensivos ni groserías en el nombre de su cuenta, nombre de usuario, nombre en el juego, nombres de pantalla, dirección de correo electrónico, chats/comunicaciones del Torneo, ni tampoco en el juego de las partidas filmadas ni otras comunicaciones públicas de cualquier índole. La Administración, a su exclusivo criterio, determina si el contenido es obsceno u ofensivo. Esta regla se aplica también al inglés y a los todos los demás idiomas e incluye abreviaturas o referencias ambiguas.

Se espera que los jugadores resuelvan sus conflictos de manera respetuosa y sin recurrir a la violencia, a las amenazas o a la intimidación (tanto física como no física). La violencia no está permitida nunca en ningún momento o lugar, ni contra ninguna persona, incluidos los demás jugadores, los aficionados, el personal y los directivos o representantes de la Administración.

Deportividad: Los participantes del Programa deberán cumplir con un alto estándar de comportamiento, comunicación y acción que se aplica a las comunicaciones dentro del juego, Discord, Battlefy, cualquier otra plataforma de comunicación oficial utilizada para el Programa y todas las plataformas de redes sociales. Se espera que los participantes representen el Programa de manera profesional y cortés y se les prohíbe estrictamente participar en comunicaciones o acciones que puedan considerarse vulgares,

tóxicas, antagónicas, incendiarias, que distraigan, que amenacen o que, en general, desvirtúen a la Administración en relación con el Programa en cualquier momento.

Software del Torneo: Cualquier uso intencionado, o intento de uso, por parte de un jugador de cualquier error o vulnerabilidad de seguridad del sistema en cualquier software relacionado con el Torneo, incluidos, entre otros, el videojuego Pokémon UNITE, la plataforma de rondas de Battlefy y la plataforma de chat Discord, está estrictamente prohibido y podría ocasionar la descalificación del jugador por parte de la Administración.

Trampas e integridad del torneo: Los jugadores deben competir haciendo uso de sus mejores habilidades y capacidades en todo momento. No se tolerará ninguna forma de trampa por parte de un jugador, pudiendo ocasionar la descalificación del mismo. Los jugadores tienen prohibido manipular o influir sobre cualquier partida de Torneo.

Prohibido el acoso: La Administración se compromete a proporcionar un entorno competitivo libre de acoso y discriminación. En cumplimiento de este compromiso, los jugadores tienen prohibido participar en cualquier forma de acoso o discriminación (ya sea en el Torneo o fuera del Torneo), incluyendo, entre otros, raza, color, religión, género, nacionalidad, edad, discapacidad, orientación sexual, identidad de género o cualquier otra característica o condición.

Prohibido el descrédito: Los jugadores tienen derecho a expresar sus opiniones de manera profesional y deportiva, siempre y cuando se abstengan de realizar declaraciones públicas que cuestionen la integridad o competencia de otros jugadores, de la Administración o sus respectivos agentes, afiliados y subsidiarias, representantes o proveedores de servicios. Los jugadores no podrán, en ningún momento, hacer, compartir, publicar o comunicar a ninguna persona o entidad, en ningún foro público, ningún comentario, observación o declaración que sean falsos, difamatorios, calumniosos o injuriosos sobre la Administración, los Organizadores o cualquiera de sus respectivos agentes, afiliados y subsidiarias, sus representantes o proveedores de servicios, así como de otros jugadores, del Torneo o cualquier otro producto o servicio de la Administración o sus agentes, afiliados, subsidiarias o representantes. Asimismo, los jugadores no podrán incitar a los miembros del público a participar en actividades que estén prohibidas por esta sección. Esta sección no restringe ni impide en modo alguno que un jugador cumpla con cualquier ley vigente o con una orden válida de un tribunal de jurisdicción competente o de un organismo gubernamental autorizado, siempre que dicho cumplimiento no exceda lo requerido por la ley u orden.

Apuestas y juegos de azar: Queda prohibida cualquier forma de apuesta o juego en cualquier torneo dentro del Programa. También se prohíbe a los jugadores ofrecer información privilegiada, influir o participar de alguna manera, directa o indirectamente, en apuestas o juegos de azar.

Confidencialidad: En ocasiones, la Administración puede compartir información sensible o confidencial con los Participantes. Está estrictamente prohibido compartir o distribuir información o material confidencial entregado a los Participantes por la Administración, ya sea de forma intencionada o no. La información confidencial puede incluir, sin limitarse a, la información o el material que aún no se ha divulgado al público en general, que una persona razonable sabe o debería entender razonablemente que es confidencial, o la información o el material designado como confidencial por la Administración.

Conductas ilegal o perjudiciales: Un jugador no puede participar en ninguna actividad o práctica que (i) lo lleve al descrédito, escándalo o ridículo público, o que conmocione u ofenda a una parte o a un grupo del público, o que denigre su imagen pública, o que (ii) sea, o que exista posibilidad razonable que sea perjudicial para la imagen o para la reputación, o que dé lugar a críticas públicas o repercuta

negativamente sobre la Administración, los Organizadores o cualquiera de sus respectivos agentes, afiliados, subsidiarias, representantes o proveedores de servicios, así como los otros jugadores, el Torneo o cualquier otro producto o servicio de la Administración o sus agentes, afiliados, subsidiarias o representantes. Para evitar dudas, la afiliación de jugadores con individuos, entidades o marcas que sean perjudiciales para la imagen o la reputación de la Administración, los Organizadores o sus respectivos agentes, afiliados, subsidiarias, representantes o proveedores de servicios, así como los otros jugadores, el Torneo o cualquier otro producto o servicio de la Administración o sus agentes, afiliados, subsidiarias o representantes, cuando así lo determine la Administración en su exclusivo criterio, se considerará como un incumplimiento de la presente disposición y de estas Reglas Oficiales. Una lista no exhaustiva de estos tipos de mala conducta incluye:

- Violencia real o amenaza de violencia hacia una persona, incluida la violencia doméstica, violencia de pareja, violencia en las relaciones afectivas y el abuso infantil;
- Agresión sexual y otros tipos de delitos sexuales;
- Conducta que suponga un peligro para la seguridad de otra persona;
- Crueldad con los animales;
- Robo y otros delitos contra la propiedad; y
- Delitos relacionados con la inmoralidad.

Cada jugador reconoce que la Administración podría verse obligada, de acuerdo a las leyes aplicables, a informar sobre actividades ilegales a las autoridades policiales locales o responder a consultas formales de las autoridades policiales o judiciales en jurisdicciones donde se hayan producido presuntas violaciones de la ley.

EN CASO DE QUE SE SOSPECHE EL INCUMPLIMIENTO DE ALGÚN JUGADOR DE ALGUNA DE LAS REGLAS DEL TORNEO MENCIONADAS ANTERIORMENTE, LA ADMINISTRACIÓN PODRÁ, A SU EXCLUSIVA DISCRECIÓN, DESCALIFICAR A DICHO JUGADOR EN CUALQUIER MOMENTO DURANTE EL TORNEO O EXIGIR LA DEVOLUCIÓN DE CUALQUIER PREMIO GANADO.

15. Sanciones. La Administración se reserva el derecho de considerar o aplicar sanciones en función de cada caso. La Administración considerará la totalidad de la infracción, incluyendo la gravedad, las circunstancias, los antecedentes, las consecuencias/impacto u otro factor relevante de la infracción para tomar una decisión o aplicar una sanción en el mejor interés de la integridad del Programa.

La Administración se reserva el derecho de aplicar cualquiera de las siguientes sanciones a los participantes y/o equipos que infrinjan estas Reglas Oficiales:

- Pérdida del juego;
- Pérdida del partido;
- Eliminación de un jugador o equipo del torneo (descalificación);
- Pérdida de los premios;
- Pérdida de puntos de campeonato;
- Eliminación parcial o total de los puntos del campeonato; y,
- Prohibición de participar en el Programa.

16. REQUISITOS DE PRESENTACIÓN DE LAS RETRANSMISIONES: La Administración podrá exigir a los jugadores que presenten fotografías o graben y presenten audio/vídeo a la Administración (cada una de ellas, una "**Presentación**"). La Administración puede, a su exclusivo criterio, reunir las presentaciones de los jugadores y difundirlas o mostrarlas públicamente como potestad propia de la Administración para la publicidad del Torneo, así como para una posible difusión general del Torneo por parte de la

Administración. La Administración también podría prohibir a los jugadores que transmitan sus partidas en vivo y podría exigir a los jugadores que mantengan la confidencialidad de los resultados de sus partidas hasta que la Administración los difunda públicamente. Todas las presentaciones:

- NO DEBERÁN contener material que sea (o promueva actividades que sean), a criterio exclusivo de la Administración, incitador de odio, difamatorio, calumnioso, escabroso, sexualmente explícito, obsceno, pornográfico, inapropiado, violento, automutilador (por ejemplo, relacionado con el asesinato, la venta de armas, crueldad, abuso, etc.), discriminatorio (basándose en raza, color, religión, género, nacionalidad, edad, discapacidad, orientación sexual, identidad de género o cualquier otra característica o condición), ilegal (por ejemplo, consumo de alcohol por parte de menores de edad, abuso de sustancias ilegales, piratería informática, etc.), ofensivo, amenazante, ordinario o acosador; o que contenga material que amenace a cualquier persona, lugar, negocio, grupo o a la paz mundial; o que contenga palabras o símbolos que sean ampliamente considerados como ofensivos para individuos de cierta raza, etnia, religión, orientación sexual, identidad o expresión de género, o de un grupo socioeconómico; o contenga imágenes, palabras o texto que representen desnudos, actos de violencia o actos que sean, o parezcan ser, ilegales o peligrosos o que violen o sean contrarios a las leyes, ordenamientos y regulaciones en cualquier jurisdicción donde se realice la Presentación;
- NO DEBERÁN contener material que viole o infrinja los derechos de otra persona, incluidos, entre otros, material que viole los derechos de privacidad, de imagen o propiedad intelectual, o que constituya una infracción de los derechos de autor. Sin perjuicio de lo anterior, las Presentaciones no deben incluir marcas comerciales, logotipos, insignias, señales de ubicación, fotografías, obras de arte o esculturas de terceros, excepto las de la Administración.
- NO DEBERÁN incluir mención o interpretación de ninguna producción mediática protegida por derechos de autor, incluidas, entre otras, libros, artículos, fotografías, obras de arte, música, etc., o descripciones que permitan identificar cualquier propiedad mediática que no sean las de la Administración. Las Presentaciones no deberán incluir música comercial.

EN CASO DE QUE SE SOSPECHE EL INCUMPLIMIENTO DE ALGÚN JUGADOR DE ALGUNO DE LOS REQUISITOS DE PRESENTACIÓN DE LAS RETRANSMISIONES MENCIONADOS ANTERIORMENTE, LA ADMINISTRACIÓN PODRÁ, A SU EXCLUSIVA DISCRECIÓN, DESCALIFICAR A DICHO JUGADOR EN CUALQUIER MOMENTO DURANTE EL TORNEO O EXIGIR LA DEVOLUCIÓN DE CUALQUIER PREMIO GANADO.

17. LICENCIA Y ASIGNACIÓN DE PROPIEDAD INTELECTUAL: Al enviar una Presentación, usted acepta que dicha Presentación, incluyendo todos los derechos incorporados en la misma, se consideran no confidenciales y exentos de propiedades de autoría; por consiguiente, la Administración no tendrá ninguna obligación de ningún tipo con respecto a dicha Presentación. La Administración tendrá la libertad de editar, comercializar, modificar, publicar, reproducir, usar, divulgar, difundir y distribuir la Presentación a terceros sin limitación alguna en todo medio conocido o todavía desconocido, en todo el mundo y sin límites de tiempo, para cualquier propósito, sin requerir compensación, permiso o notificación suya o de cualquier otro tercero. Por la presente, usted otorga a la Administración y a sus representantes legales, sucesores y cesionarios una licencia irrevocable y mundial para usar la Presentación a perpetuidad en cualquier forma o formato y para modificarla, y reconoce y acepta que si la Administración usa la Presentación, usted no tendrá derecho a ningún crédito, contraprestación, notificación o pago de ningún tipo. Usted renuncia a cualquier derecho moral que pueda tener sobre la Presentación y acepta que, en los usos que la Administración haga de la Presentación para cualquier propósito, todos los derechos contemplados como derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual que puedan resultar de

lo relacionado con la Presentación o del uso de la misma por la Administración serán propiedad exclusiva de la Administración. Asimismo, usted acepta que, en el caso de que la Administración utilice la Presentación, usted (o su progenitor o su tutor legal si usted es menor de edad) proveerá cualquier documento solicitado por la Administración con respecto a estas asignaciones. EN EL CASO DE QUE CUALQUIER USO DE LA PRESENTACIÓN POR LA ADMINISTRACIÓN FUESE CAUSA DE RESPONSABILIDAD CIVIL ANTE TERCEROS, USTED ACEPTA INDEMNIZAR A LA ADMINISTRACIÓN Y A SUS AGENTES, EMPLEADOS, AFILIADOS, SUBSIDIARIAS, REPRESENTANTES Y TODAS LAS PARTES RELACIONADAS POR Y CONTRA CUALQUIER DAÑO, COSTES, JUICIOS Y GASTOS (INCLUIDOS HONORARIOS DE ABOGADO RAZONABLES) EN LOS QUE INCURRA COMO RESULTADO DEL USO DE LA PRESENTACIÓN.

18. PUBLICIDAD: Salvo cuando lo prohíba la ley, al participar en el Torneo, usted otorga a la Administración, los Organizadores y sus respectivos agentes, afiliados, subsidiarias, representantes o proveedores de servicios (cuya concesión se confirmará por escrito a solicitud de la Administración) los derechos y permisos para imprimir, publicar, transmitir y usar, en todo el mundo en cualquier medio ahora conocido o desarrollado en el futuro, incluida, entre otros, la World Wide Web, en cualquier momento u horario, su nombre, nombre de usuario de cuenta, retrato, imagen, avatar, voz, rasgos distintivos, redes sociales, opiniones e información biográfica (incluidos, entre otros, el municipio natal y el estado o país) con fines publicitarios, comerciales y promocionales sin requerir consideraciones adicionales, compensaciones, permisos o notificaciones.

19. LÍMITES. UNA (1) INSCRIPCIÓN POR PERSONA (SIN IMPORTAR EL NÚMERO DE DIRECCIONES DE CORREO ELECTRÓNICO O CUENTAS DE MIEMBRO REGISTRADAS), o POR DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO (SIN IMPORTAR SI MÁS DE UNA PERSONA USA LA MISMA DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO). Solo se aceptarán las inscripciones recibidas en línea de acuerdo con estas Reglas Oficiales. No se aceptarán otras formas de inscripción: fax, correo, correo electrónico, teléfono u otras. Los materiales o datos de inscripción que hayan sido falsificados o modificados son nulos.

20. PREMIOS/SELECCIÓN DE GANADORES/VALOR DE VENTA APROXIMADO.

Recompensas digitales en el juego para el Torneo: Los jugadores participantes pueden ganar recompensas digitales en el juego por su participación o posicionamiento a lo largo del Programa. Las recompensas digitales no tienen valor real y no pueden ser canjeadas por dinero.

Puntos de campeonato: Cada jugador ganará puntos de campeonato según el posicionamiento final de su equipo al final de cada torneo (excepto India) de la siguiente manera:

Copa de febrero (por región)			
Puesto	Puntos de campeonato	Puesto (cont)	Puntos de campeonato
1 - 16	<i>Ver Finales Mensuales</i>	129 - 192*	10
17 - 24	38	193 - 256*	8
25 - 32	30	257 - 384*	6
33 - 48	24	385 - 512**	5
49 - 64	19	513 - 768**	4

65 - 96	15
97 - 128	12

769 - 1024**	3
--------------	---

* Premios de puntos de campeonato no aplicables a la región de la OCE

** Premios de puntos de campeonato no aplicables a las regiones OCE, APAC, NA, MX, CA, SA-W, SA-E y EU

Copa de marzo y mayo (por región)				
Puesto	Puntos de campeonato		Puesto (cont)	Puntos de campeonato
1 - 12	Ver Finales Mensuales		97 - 128	12
13 - 16	47		129 - 192*	10
17 - 24	38		193 - 256*	8
25 - 32	30		257 - 384*	6
33 - 48	24		385 - 512**	5
49 - 64	19		513 - 768**	4
65 - 96	15		769 - 1024**	3

* Premios de puntos de campeonato no aplicables a la región de la OCE

** Premios de puntos de campeonato no aplicables a las regiones OCE, APAC, NA, MX, CA, SA-W, SA-E y EU

Finales de febrero, marzo y mayo (por región)				
Puesto	Puntos de campeonato		Puesto (cont)	Puntos de campeonato
1	300		5 - 6	123
2	240		7 - 8	98
3	192		9 - 12	79
4	154		13 - 16	63

Última Clasificatoria de la Copa Aeos y Última Clasificatoria de la Final Regional (por región)				
Puesto	Puntos de campeonato		Puesto (cont)	Puntos de campeonato

1 - 12	<i>Ver Copa Aeos</i>
13 - 16	63
17 - 24	50
25 - 32	40
33 - 48	32
49 - 64	26
65 - 96	21

97 - 128	17
129 - 192*	13
193 - 256*	11
257 - 384*	8
385 - 512**	7
513 - 768**	5
769 - 1024**	4

* Premios de puntos de campeonato no aplicables a la región de la OCE

** Premios de puntos de campeonato no aplicables a las regiones OCE, APAC, NA, MX, CA, SA-W, SA-E y EU

Copa Aeos (por región)			
Puesto	Puntos de campeonato	Puesto (cont)	Puntos de campeonato
1	500	5 - 6	205
2	400	7 - 8	164
3	320	9 - 12	131
4	256	13 - 16	105

Final Regional (por región)			
Puesto	Puntos de campeonato	Puesto (cont)	Puntos de campeonato
1	500	7 - 8	164
2	400	9 - 12	131
3	320	13 - 16	105
4	256	17 - 24	84
5 - 6	205		

Premios monetarios: Los ganadores elegibles serán premiados con un importe en efectivo como se indica en la tabla de abajo. Todos los premios se abonan en dólares estadounidenses. Los premios en metálico solo se asignan a los mejores equipos de la Copa Aeos, la Final Regional y el Campeonato Mundial. Los premios se pagarán a los individuos del Equipo según se indica en la columna de asignación individual. El desglose de los premios es el siguiente:

Copa Aeos (por región)		
Rango	Asignación total	Asignación individual
1	10 000,00 \$	2000,00 \$
2	5000,00 \$	1000,00 \$
3	4000,00 \$	800,00 \$
4	2000,00 \$	400,00 \$
5	1250,00 \$	250,00 \$
5	1250,00 \$	250,00 \$
7	750,00 \$	150,00 \$
7	750,00 \$	150,00 \$
Total	25 000,00 \$	-

Final Regional (por región)		
Rango	Asignación total	Asignación individual
1	20 000,00 \$	4000,00 \$
2	10 000,00 \$	2000,00 \$
3	8000,00 \$	1600,00 \$
4	4000,00 \$	800,00 \$
5	2500,00 \$	500,00 \$
5	2500,00 \$	500,00 \$
7	1500,00 \$	300,00 \$
7	1500,00 \$	300,00 \$
Total	50 000,00 \$	-

Premios de viaje: Los jugadores de los 16 equipos que califiquen para obtener un puesto en el Campeonato Mundial (véase la sección 10 para más detalles) también recibirán un premio de viaje para

asistir al evento. El valor aproximado de mercado ("ARV") de cada premio de viaje no deberá exceder los cinco mil dólares estadounidenses (5000,00 \$).

Campeonato Mundial		
Rango	Asignación total	Asignación individual
1	100 000,00 \$	20 000,00 \$
2	75 000,00 \$	15 000,00 \$
3	65 000,00 \$	13 000,00 \$
4	60 000,00 \$	12 000,00 \$
5	45 000,00 \$	9000,00 \$
5	45 000,00 \$	9000,00 \$
7	25 000,00 \$	5000,00 \$
7	25 000,00 \$	5000,00 \$
9	10 000,00 \$	2000,00 \$
9	10 000,00 \$	2000,00 \$
9	10 000,00 \$	2000,00 \$
9	10 000,00 \$	2000,00 \$
13	5000,00 \$	1000,00 \$
13	5000,00 \$	1000,00 \$
13	5000,00 \$	1000,00 \$
13	5000,00 \$	1000,00 \$
Total	500 000,00 \$	

El total de todos los premios que se otorguen no debe exceder un millón setecientos mil dólares estadounidenses (1 700 000,00 \$).

Restricciones de los premios: Límite de un (1) premio por persona por evento. Todos y cada uno de los impuestos federales, estatales y locales aplicables, así como todas las tasas y gastos relacionados con la aceptación y el uso del premio que no se mencionen específicamente en este documento serán a cargo y de responsabilidad exclusiva del ganador. El premio no se puede sustituir, asignar o transferir, sin embargo, la Administración se reserva el derecho de realizar sustituciones de premios equivalentes a su criterio exclusivo con un premio de valor equiparable o superior. La Administración no repondrá ningún premio o componentes del mismo que se pierdan o roben. El premio no se puede usar en combinación

con ninguna otra promoción u oferta. En el Torneo solo se puede ganar el número de premios establecido en estas Reglas Oficiales.

Excepto donde esté legalmente prohibido, se requerirá que cada posible ganador cumplimente y devuelva (o que lo cumplimente su progenitor o su tutor legal, en el caso que el posible ganador fuese menor de edad en su lugar de residencia), dentro de los diez (10) días posteriores a la fecha de envío de la notificación, una declaración jurada de elegibilidad, de exención de responsabilidades y de autorización para publicidad ("**Declaración Jurada**") para reclamar su premio. Si después del primer intento de contactar con el posible ganador, o si el posible ganador no pudiese firmar y remitir la Declaración Jurada dentro del período de tiempo requerido, o en el caso de que un posible ganador sea descalificado por cualquier motivo, se considerará que dicho ganador ha perdido el premio y la Administración, a su exclusivo criterio, determinará la disposición del premio (por ejemplo, puede optar por donar el premio a otra entidad, a su exclusivo criterio).

21. ERRORES DE INSCRIPCIÓN / INSCRIPCIONES NO DEVUELTAS: Ni la Administración ni los Organizadores son responsables por las inscripciones perdidas, tardías, incompletas, dañadas, robadas, inválidas, ininteligibles o extraviadas, que serán descalificadas. Ni la Administración ni el Organizador son responsables de la falta de disponibilidad o interrupciones de cualquier servicio o equipo utilizado en relación con el Torneo, incluyendo, entre otros, (1) interrupciones en cualquier red, servidor, Internet, sitio web, teléfono, satélite, ordenador u otras conexiones, (2) fallos de cualquier teléfono, satélite, hardware, software u otro equipo, (3) transmisiones confusas, extraviadas o desordenadas, o congestión de tráfico, u (4) otros errores de cualquier índole, ya sean humanos, técnicos, mecánicos o electrónicos, o (5) la captura incorrecta o inexacta de la inscripción u otra información, así como la imposibilidad de capturar dicha información.

Una vez enviadas, las presentaciones e inscripciones se convierten en propiedad exclusiva de la Administración y no serán reconocidas ni devueltas. Los posibles ganadores podrían estar obligados a mostrar pruebas para su identificación. La Administración puede requerir que el posible ganador presente pruebas de que él/ella es el titular autorizado de la cuenta de la dirección de correo electrónico o contraseña asociada con la inscripción ganadora.

22. POSIBLES GANADORES. TODOS LOS POSIBLES GANADORES ESTÁN SUJETOS A LA VERIFICACIÓN POR PARTE DE LA ADMINISTRACIÓN, CUYAS DECISIONES SON FINALES. LA ADMINISTRACIÓN SERÁ LA QUE DETERMINARÁ EXCLUSIVAMENTE CUALQUIER FORMA DE VERIFICACIÓN. NINGÚN JUGADOR SERÁ GANADOR DE NINGÚN PREMIO A MENOS QUE SE HAYA VERIFICADO LA ELEGIBILIDAD DE DICHO JUGADOR Y SE HAYA NOTIFICADO AL JUGADOR QUE LA VERIFICACIÓN ESTÁ COMPLETA. LA ADMINISTRACIÓN NO ACEPTARÁ CAPTURAS DE PANTALLA, DECLARACIONES JURADAS O EVIDENCIAS DE HABER GANADO COMO ALTERNATIVAS AL PROCESO DE VALIDACIÓN ESTABLECIDO. CUALQUIER INSCRIPCIÓN QUE SE EFECTÚE DESPUÉS DE QUE EL SISTEMA HUBIESE FALLADO POR CUALQUIER MOTIVO PODRÍA CONSIDERARSE UNA INSCRIPCIÓN DEFECTUOSA Y NULA.

Los posibles ganadores serán notificados por correo electrónico (o correo postal urgente) en los quince (15) días laborables posteriores al final del Período del Torneo, a la dirección proporcionada en el formulario de inscripción.

Un posible ganador será descalificado si (i) no cumple con estas Reglas Oficiales (o si se determina que no es elegible), (ii) no responde a la notificación de premio dentro de los diez (10) días de su comunicación (o recepción, si se envía por correo postal), o si el aviso de premio enviado por correo electrónico, después de tres (3) intentos, se devuelve porque no se puede entregar o (iii) el premio no se puede entregar por algún otro motivo. Si la Administración notifica, o intenta entregar un premio o intenta contactar a un

posible ganador, y dicho posible ganador fuese posteriormente descalificado, entonces la Administración, haciendo uso razonable de sus criterios comerciales, determinará, a su exclusivo criterio, la disposición del premio (por ejemplo, puede optar por donar el premio a otra entidad, a su exclusivo criterio).

Ganar un premio depende del cumplimiento de todos los requisitos establecidos en este documento. Los ganadores son los responsables exclusivos de todos y cada uno de los gastos (por ejemplo, comidas y gratificaciones) relacionados con la participación en el Torneo (incluida la aceptación de cualquier premio) que no se especifican en este documento.

23. CONDICIONES ADICIONALES. La participación constituye la aceptación total e incondicional del participante de estas Reglas Oficiales y de las decisiones de la Administración, que son definitivas y vinculantes en todos los asuntos relacionados con el Torneo.

La Administración se reserva el derecho de realizar una verificación de antecedentes de todos y cada uno de los registros de cualquier posible ganador o acompañante de viaje, incluidos, entre otros, los registros judiciales civiles y penales así como otros informes policiales, y los posibles ganadores y sus acompañantes de viaje aceptan someterse a dichas verificaciones de sus antecedentes. En la medida que lo requiera la ley, el ganador o acompañante de viaje autorizará esta verificación de antecedentes. La Administración podría también tomar todas las medidas necesarias para corroborar cualquier información proporcionada a la Administración por el ganador o compañero de viaje en una entrevista. En ese sentido, el ganador o compañero de viaje estará obligado a proporcionar los contactos y la información necesarios para que la Administración pueda llevar a cabo dicha investigación. La Administración se reserva el derecho (a su exclusivo criterio) de descalificar a un ganador o acompañante de viaje en función de la verificación de antecedentes, y de seleccionar un suplente.

ADVERTENCIA: CUALQUIER PERSONA QUE INTENTE DELIBERADAMENTE PERJUDICAR EL FUNCIONAMIENTO LEGÍTIMO DE ESTE TORNEO, O ALTERAR O DAÑAR EL SITIO WEB, PODRÍA ESTAR SUJETA A SANCIONES CIVILES O PENALES, ASÍ COMO MULTAS, Y LA ADMINISTRACIÓN SE RESERVA EL DERECHO DE RECLAMAR INDEMNIZACIONES POR DAÑOS Y PERJUICIOS A DICHA PERSONA EN LA MEDIDA MÁXIMA QUE PERMITA LA LEY.

24. EXENCIONES E INDEMNIZACIONES. Al participar en este Torneo y/o recibir un premio, los jugadores aceptan eximir e indemnizar a la Administración, a los Organizadores y a cada una de sus respectivas compañías relacionadas, así como a todos sus respectivos ejecutivos, directores, empleados y agentes (colectivamente, las "**Partes eximidas**") por cualesquiera responsabilidades, lesiones, muertes, pérdidas o daños que sufriese el participante o cualquier persona o entidad, incluidos, entre otros, los daños a bienes personales o inmuebles, causados en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, por la participación en este Torneo (o por las actividades relacionadas) o por la aceptación, la posesión, el uso o el mal uso de un premio.

25. LIMITACIONES DE RESPONSABILIDAD. LAS PARTES EXIMIDAS NO CARGARÁN RESPONSABILIDAD DE NINGÚN TIPO Y USTED LAS EXIME DE CUALQUIER RESPONSABILIDAD POR CUALQUIER INFORMACIÓN INCORRECTA O INEXACTA (SEA ESTA PRODUCIDA POR ERRORES DE LOS JUGADORES O POR CUALQUIER EQUIPO, HARDWARE, SOFTWARE O PROGRAMACIÓN ASOCIADOS CON EL TORNEO), LESIONES, PÉRDIDAS O DAÑOS DE CUALQUIER TIPO A PERSONAS, INCLUYENDO LESIONES PERSONALES O MORTALES, O DAÑOS A LA PROPIEDAD, CAUSADAS EN SU TOTALIDAD O EN PARTE, DIRECTA O INDIRECTAMENTE, POR LA ACEPTACIÓN, LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL USO DE UN PREMIO, INSCRIPCIÓN O PARTICIPACIÓN EN ESTE TORNEO O EN CUALQUIERA ACTIVIDAD RELACIONADA CON EL TORNEO, O CUALQUIER RECLAMACIÓN BASADA EN DERECHOS PUBLICITARIOS, DIFAMACIÓN O INVASIÓN DE PRIVACIDAD, O

ENTREGA DE MERCANCÍAS. LAS PARTES EXIMIDAS NO SERÁN RESPONSABLES SI EL TORNEO NO PUEDE REALIZARSE SEGÚN LO PLANIFICADO, O SI NO SE PUEDE OTORGAR UN PREMIO POR CANCELACIONES, RETRASOS O INTERRUPCIONES DEBIDOS A CASOS DE FUERZA MAYOR, ACTOS DE GUERRA, DESASTRES NATURALES, AMENAZAS DE CRISIS O CRISIS MANIFIESTAS DE SALUD PÚBLICA (INCLUYENDO, ENTRE OTROS, EPIDEMIAS Y PANDEMIAS, Y CUALQUIER PARALIZACIÓN U ORDEN DE MANTENERSE EN EL DOMICILIO RELACIONADAS CON EL MISMO), ASÍ COMO CONDICIONES METEOROLÓGICAS O ACTOS TERRORISTAS. LAS PARTES EXIMIDAS NO SON RESPONSABLES DE LA FALTA DE DISPONIBILIDAD O LAS INTERRUPCIONES DE CUALQUIER SERVICIO O EQUIPO UTILIZADO EN RELACIÓN CON EL TORNEO, INCLUYENDO, ENTRE OTROS, (1) INTERRUPCIONES EN CUALQUIER RED, SERVIDOR, INTERNET, SITIO WEB, TELÉFONO, SATÉLITE, ORDENADOR U OTRAS CONEXIONES, (2) FALLOS DE CUALQUIER TELÉFONO, SATÉLITE, HARDWARE, SOFTWARE U OTRO EQUIPO, (3) TRANSMISIONES CONFUSAS, EXTRAVIADAS O DESORDENADAS O CONGESTIÓN DE TRÁFICO, U (4) OTROS ERRORES DE CUALQUIER TIPO, YA SEAN HUMANOS, TÉCNICOS, MECÁNICOS O ELECTRÓNICOS, O (5) LA CAPTURA INCORRECTA O INCORRECTA DE LA INSCRIPCIÓN U OTRA INFORMACIÓN O LA IMPOSIBILIDAD DE CAPTURAR DICHA INFORMACIÓN. AL PARTICIPAR EN ESTE TORNEO, USTED ACEPTA QUE LAS PARTES EXIMIDAS NO ASUMEN RESPONSABILIDAD ALGUNA POR NINGUNA LESIÓN, DAÑO O PÉRDIDA DE NINGÚN TIPO, INCLUYENDO DAÑOS DIRECTOS, INDIRECTOS, INCIDENTALES, CONSECUENTES O PUNITIVOS A PERSONAS, INCLUIDA LA MUERTE, O DAÑOS A LA PROPIEDAD DERIVADOS DEL USO Y EL ACCESO A CUALQUIER PLATAFORMA DE SOFTWARE O SITIO WEB ASOCIADO CON ESTE TORNEO O LA DESCARGA O IMPRESIÓN DE MATERIAL DESCARGADO DE DICHO SITIO WEB O PLATAFORMA DE SOFTWARE.

SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, TODO LO RELACIONADO CON ESTE TORNEO, INCLUYENDO CUALQUIER SITIO WEB O PLATAFORMA DE SOFTWARE ASOCIADO CON ESTE TORNEO Y TODOS LOS PREMIOS, SE PROPORCIONAN "TAL CUAL", SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO, ENTRE OTRAS, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZACIÓN, LA ADECUACIÓN A UN PROPÓSITO EN PARTICULAR O LA NO INFRACCIÓN. ALGUNAS JURISDICCIONES PODRÍAN NO PERMITIR LAS LIMITACIONES O EXCLUSIONES DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS INCIDENTALES O RELEVANTES O EXCLUSIONES DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS, POR LO QUE ALGUNAS DE LAS LIMITACIONES O EXCLUSIONES ANTERIORES PODRÍAN NO SER APLICABLES. COMPRUEBE SI LAS LEYES LOCALES CONTIENEN RESTRICCIONES O LIMITACIONES CON RESPECTO A LAS AQUÍ CITADAS LIMITACIONES O EXCLUSIONES.

26. CONFLICTOS/ELECCIÓN DEL DERECHO APLICABLE. Estas Reglas Oficiales se rigen e interpretan de acuerdo con las leyes del Estado de Washington, excluyendo sus disposiciones sobre conflictos de leyes, tal como se aplican en los acuerdos formalizados por residentes de Washington y celebrados exclusivamente dentro del Estado de Washington, siendo así que usted se somete a la jurisdicción personal de Washington. Usted acepta irrevocablemente que los tribunales estatales y federales ubicados en el estado de Washington (EE. UU.) tendrán jurisdicción exclusiva sobre cualquier disputa que pueda surgir por estas Reglas Oficiales o en relación a las mismas en lo referente a cualquier reclamación presentada contra esta entidad por usted, siendo así que no tendrá jurisdicción exclusiva sobre cualquier reclamación presentada en su contra por esta entidad. Usted accede a aceptar el servicio de proceso por correo postal en el estado o país en el que se encuentra el domicilio que nos ha especificado. LAS PARTES RENUNCIAN AL JUICIO POR JURADO.

27. PRIVACIDAD. La información de identificación personal que envíen los jugadores como parte de este Torneo se utilizará para administrar el Torneo, seleccionar a los ganadores de premios y otorgar dichos premios, siendo tratada conforme a la política de privacidad de TPCi, disponible en su sitio web <https://www.pokemon.com/us/privacy-notice/>, y de acuerdo con la política de privacidad en línea de Discord, publicada en su sitio web <https://discord.com/privacy>, la política de privacidad de Esports Engine

en <https://assets.esportsengine.co/docs/privacy.pdf> y la política de privacidad en línea de Battlefy publicada en su sitio web <https://battlefy.com/policies/privacy-policy>.

28. LISTAS DE GANADORES. Para ver la lista de ganadores del Torneo, visite Pokemon.com. La lista de ganadores estará disponible una vez que se haya completado la validación del ganador.

29. COPYRIGHT. ©2022 Pokémon. ©1995 – 2022 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2022 Tencent. TM, ® Nintendo. Todos los derechos reservados.

30. ZONAS REGIONALES

Japón

Corea del Sur

Norteamérica:

Canadá, Estados Unidos de América (incluido Puerto Rico)

Europa:

Austria, Bélgica, República Checa, Dinamarca, Finlandia, Francia, Alemania, Guernsey, Isla de Man, Irlanda, Italia, Jersey, Luxemburgo, Malta, Países Bajos, Noruega, Polonia, Portugal, España, Suecia, Suiza, Reino Unido

México

Centroamérica:

Colombia, República Dominicana, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Nicaragua

América del Sur occidental:

Argentina, Bolivia, Chile, Perú

América del Sur oriental:

Brasil, Paraguay, Uruguay

Asia-Pacífico:

Hong Kong, Indonesia, Malasia, Filipinas, Singapur, Tailandia, Taiwán

Oceanía:

Australia, Nueva Zelanda

India:

Excluyendo Andhra Pradesh, Assam, Nagaland, Odisha, Telangana y Sikkim