

Riot Games Esports

Código de Conducta Global

CÓDIGO DE CONDUCTA GLOBAL DE RIOT GAMES ESPORTS

| | |
|--|----------|
| 1. ANTECEDENTES Y OBJETIVOS | 4 |
| 1.1 Protección del ecosistema de los deportes electrónicos. | 4 |
| 1.2 Efecto vinculante. | 4 |
| 1.3 Consecuencias de infringir las normas. | 4 |
| 2. APLICACIÓN DE ESTE CÓDIGO DE CONDUCTA | 4 |
| 2.1 Aplicación a los Profesionales de Deportes Electrónicos. | 4 |
| 2.2 Aplicación a las Competiciones de Riot Esports. | 5 |
| 2.3 Aplicación temporal. | 5 |
| 2.4 Aplicación mundial. | 5 |
| 3. NORMAS DE CONDUCTA | 6 |
| 3.1 Obligaciones generales. | 6 |
| 3.2 Bajo rendimiento. | 6 |
| 3.3 Hacer trampas. | 6 |
| 3.4 Interferencias en el estudio y el recinto. | 6 |
| 3.5 Comunicaciones no autorizadas. | 6 |
| 3.6 Retirada y negativa a participar. | 7 |
| 3.7 Drogas y otras sustancias prohibidas. | 7 |
| 3.8 Expresiones despectivas o difamatorias. | 7 |
| 3.9 Actos soeces, provocadores o de odio. | 7 |
| 3.10 Acoso y acoso sexual. | 7 |
| 3.11 Acoso y abuso. | 8 |
| 3.12 Amenazas. | 8 |
| 3.13 Soborno. | 8 |
| 3.14 Amaño o manipulación de partidos. | 8 |
| 3.15 Apuestas. | 9 |
| 3.16 Deportes electrónicos de fantasía. | 9 |
| 3.17 Conflicto de intereses. | 9 |
| 3.18 Información falsa y falsificación. | 9 |
| 3.19 Abuso de autoridad y represalias. | 10 |
| 3.20 Represalias. | 10 |
| 3.21 Información confidencial. | 10 |
| 3.22 Actividades inmorales. | 10 |
| 3.23 Infracciones de la ley. | 11 |

| | |
|--|-----------|
| 3.24 Infracciones de los Términos de Servicio de Riot Games. | 11 |
| 4. INVESTIGACIÓN DE LAS INFRACCIONES DE NORMAS Y SUS CONSECUENCIAS | 11 |
| 4.1 Obligación de informar. | 11 |
| 4.2 Obligación de cooperar. | 11 |
| 4.3 Limitaciones temporales. | 12 |
| 4.4 Consecuencias. | 12 |
| 4.5 Acciones correctivas y servicio público. | 13 |
| 4.6 Medidas provisionales. | 13 |
| 4.7 Circunstancias agravantes y atenuantes. | 13 |
| 4.8 Intención. | 13 |
| 4.9 Intento, asistencia, confabulación o incitación a infracciones y elusión de sanciones. | 13 |
| 4.10 Sanciones de equipo y el papel del liderazgo de equipo. | 14 |
| 4.11 Índice disciplinario. | 14 |
| 4.12 Resoluciones del árbitro. | 14 |
| 4.13 Resoluciones finales. | 14 |
| 4.14 Decisiones públicas. | 14 |
| 5. OTRAS NORMAS Y MODIFICACIONES EN ESTE CÓDIGO DE CONDUCTA | 15 |
| 5.1 Términos de Servicio. | 15 |
| 5.2 Otros contratos con Riot; otras normas. | 15 |
| 5.3 Modificaciones. | 15 |
| 5.4 Idioma. | 15 |
| 5.5 Disposiciones generales. | 16 |

1. ANTECEDENTES Y OBJETIVOS

1.1 Protección del ecosistema de los deportes electrónicos.

“La experiencia del jugador es lo primero” es uno de los valores fundamentales de Riot Games. Esta máxima se aplica a todos los aspectos de nuestro negocio, incluidos los deportes electrónicos. La experiencia del jugador depende de la cooperación de todas las personas que participan en el ecosistema de deportes electrónicos. Dicho esto, la conducta de algunas personas puede dañar ese ecosistema. Las trampas, el amaño de partidos, las actitudes racistas, el acoso y cualquier otro comportamiento ilegal, poco ético o antisocial hacen que los deportes electrónicos sean menos atractivos para los fans, patrocinadores, plataformas de *streaming* y narradores. Pero, sobre todo, estos tipos de conducta hacen que los deportes electrónicos resulten menos divertidos para los jugadores. El objetivo de este Código de Conducta es fomentar un entorno seguro y fiable para los deportes electrónicos, así como codificar las normas y las prácticas vigentes diseñadas para proteger a los jugadores, equipos y fans, y a la comunidad más amplia de deportes electrónicos de Riot.

1.2 Efecto vinculante.

Este Código de Conducta es un acuerdo legal entre Usted y Riot Games, o la empresa vinculada correspondiente en su jurisdicción (“**Riot**”, “**nosotros**”, “**os**”). Usted acepta que quedará vinculado/a a este Código de Conducta al: (a) firmar un contrato o formulario de registro en el que se incorpore, vincule, haga referencia o adjunte este Código de Conducta; (b) hacer clic en “Aceptar” cuando se le ofrezca la opción de hacerlo en un proceso de registro en línea; o (c) participar en cualquier competición de deportes electrónicos profesional o semiprofesional de videojuegos de Riot Games. Usted acepta que se beneficiará, directa o indirectamente, del entorno seguro y fiable que estamos creando con este Código de Conducta.

1.3 Consecuencias de infringir las normas.

También acepta que Riot tiene derecho a: (a) supervisar el cumplimiento de este Código de Conducta, otras políticas de deportes electrónicos, los Términos de Servicio de Riot Games y cualquier otra norma específica de los torneos o los juegos; (b) investigar (o hacer que uno de nuestros representantes investigue) posibles infracciones de cualquiera de los puntos anteriores o de la ley vigente; y (c) cuando corresponda, imponer sanciones por infringir este Código de Conducta u otras normas mencionadas en el punto 1.3(a) anterior, como se describe con más detalle a continuación.

2. APLICACIÓN DE ESTE CÓDIGO DE CONDUCTA

Las disposiciones que se incluyen a continuación describen cómo se aplica este Código de Conducta (quién, qué, cuándo y dónde).

2.1 Aplicación a los Profesionales de Deportes Electrónicos.

Este Código de Conducta se aplica a los jugadores, entrenadores, preparadores, directores de equipo, propietarios de equipo y otros representantes de equipo profesionales y semiprofesionales de deportes electrónicos. También se aplica a los propios equipos y a cualquier

Profesional de los Deportes Electrónicos registrado con Riot o en cualquier competición de Riot Esports. En este Código de Conducta, estas personas se denominan “**Profesionales de los Deportes Electrónicos**”. Cada equipo que participa en la Competición de Riot Esports (tal como se define en la sección 2.2 a continuación) es responsable de garantizar que sus Profesionales de los Deportes Electrónicos cumplan este Código de Conducta.

2.2 Aplicación a las Competiciones de Riot Esports.

Este Código de Conducta se aplica a los Profesionales de los Deportes Electrónicos en cualquier competición de deportes electrónicos profesional o semiprofesional que incluya juegos de *League of Legends*, *VALORANT*, *League of Legends: Wild Rift*, *Teamfight Tactics*, *Legends of Runeterra* y cualquier otro juego propiedad o sea operado por Riot. En el presente Código de Conducta, cada una de estas competiciones de deportes electrónicos se denomina “**Competición de Riot Esports**”. El término “Competiciones de Riot Esports” y este Código de Conducta abarcan: (a) todos los actos previos e inmediatamente posteriores a las competiciones de deportes electrónicos (como actividades publicitarias, ruedas de prensa, agencias libres, ceremonias de entrega de premios o trofeos y ceremonias de inauguración y clausura); (b) clasificatorios, temporada regular y partidos de pretemporada y postemporada (como el juego de las estrellas, torneos por invitación o la serie mundial); y (c) cualquier otra competición, partido, juego, torneo o acontecimiento público que sean oficiales, cuenten con la aprobación de Riot y enfrenten a Profesionales de los Deportes Electrónicos en videojuegos de Riot.

2.3 Aplicación temporal.

Este Código de Conducta se aplica a las infracciones que se produzcan durante las competiciones de deportes electrónicos de Riot, aunque en el momento en que comienza la investigación ya no participen los Profesionales de los Deportes Electrónicos infractores. También se aplica a las infracciones que hayan ocurrido antes de que los Profesionales de los Deportes Electrónicos participaran en las competiciones de Riot Esports si dichas infracciones son particularmente graves o si las presuntas conductas se han repetido a lo largo del tiempo. En virtud de este Código de Conducta, por ejemplo, podría sancionarse a un entrenador que haya contribuido a amañar partidos en competiciones de deportes electrónicos antes de que le contrataran para entrenar a un equipo.

2.4 Aplicación mundial.

Este Código de Conducta se aplica en cualquier lugar del mundo donde se celebren competiciones de deportes electrónicos de Riot, ya sea en persona o por Internet. También puede aplicarse a competiciones de deportes electrónicos de terceros, y a circunstancias completamente ajenas a los torneos, si la presunta conducta pudiera afectar negativamente al ecosistema de deportes electrónicos de Riot o estar asociada con Riot, nuestras empresas vinculadas, nuestros videojuegos u otras propiedades, en cada caso según lo determine Riot. Las normas de este Código de Conducta se aplican durante o en las Competiciones de Riot Esports, y también se aplican a las conductas que se producen fuera de la competición, incluidos los mensajes de texto, los chats, las publicaciones en redes sociales y otras formas de comunicación, ya sean públicas o privadas.

3. NORMAS DE CONDUCTA

3.1 Obligaciones generales.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos que participen en Competiciones de Riot Esports deben cumplir en todo momento los más altos estándares de integridad personal y conducta deportiva. Los Profesionales de los Deportes Electrónicos deben comportarse de manera respetuosa en todas sus interacciones con otros competidores, entrenadores, árbitros, administradores de torneos, medios de comunicación, patrocinadores, fanáticos y otras personas. Los Profesionales de los Deportes Electrónicos también están obligados a tratar de forma profesional y responsable la propiedad de Riot Games y de terceros (incluidos los equipos de juego, las zonas de recreo, los espacios de trabajo y otras instalaciones). Los Profesionales de los Deportes Electrónicos deben acatar las decisiones y órdenes de los oficiales (incluidos los árbitros) de las Competiciones de Riot Esports.

3.2 Bajo rendimiento.

Se espera que los Profesionales de los Deportes Electrónicos desempeñen sus respectivas funciones y compitan lo mejor que puedan en todas las Competiciones de Riot Esports. Se prohíbe bajar el rendimiento de forma intencionada.

3.3 Hacer trampas.

Se prohíbe hacer trampas. “Hacer trampas” implica el uso de cualquier método, técnica o tecnología dentro o fuera del juego que afecte al resultado o dé a un jugador o equipo una ventaja injusta; por ejemplo, utilizar *hacks*, aprovechar errores de programación, utilizar trucos ilícitos o comunicarse con personas que no están jugando.

3.4 Interferencias en el estudio y el recinto.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden interferir en la iluminación, las cámaras u otros equipos del estudio utilizados en los eventos en directo. Por ejemplo, está prohibido estar de pie en sillas, mesas u otros equipos del estudio. Asimismo, está prohibido cubrir, mover, ocultar u obstruir de cualquier otra manera las imágenes oficiales de los patrocinadores del torneo. Los Profesionales de los Deportes Electrónicos deben seguir las instrucciones del personal del estudio o del evento en relación con lo anterior.

3.5 Comunicaciones no autorizadas.

Las instrucciones de entrenadores y otras comunicaciones no autorizadas durante un partido pueden dar a un equipo o jugador una ventaja competitiva injusta. Mientras se está jugando a un juego, los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden comunicarse con otros de forma no autorizada en el juego o sobre las reglas y normas propias del evento. Si en un torneo determinado es posible comunicarse durante los partidos, los Profesionales de los Deportes Electrónicos deberán usar los procedimientos o equipos que haya especificado Riot Games o el organizador. En los casos en que sea posible comunicarse, los Profesionales de los Deportes

Electrónicos solo podrán hacerlo con personas autorizadas y utilizando los auriculares y el *software* aprobados por Riot.

3.6 Retirada y negativa a participar.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos que se hayan registrado o hayan aceptado participar en una Competición de Riot Esports no podrán retirarse ni negarse a participar sin la aprobación de un responsable del torneo.

3.7 Drogas y otras sustancias prohibidas.

Se prohíbe la posesión, el uso o la distribución ilegal de alcohol o drogas, así como estar bajo los efectos de las drogas o del alcohol mientras (a) se participa en cualquier Competición de Riot Esports u otro evento amparado por este Código de Conducta, y/o (b) en instalaciones que sean propiedad de Riot o de un operador de un torneo de deportes electrónicos o que se hayan arrendado a Riot. Los Profesionales de los Deportes Electrónicos solo pueden tomar medicamentos que les haya recetado un profesional médico cualificado y en la forma, combinación y cantidad prescritas. Los Profesionales de los Deportes Electrónicos solo pueden tomar medicamentos recetados para tratar la afección para la que se les receta, y no pueden usarlos para mejorar su rendimiento en los juegos. Esta norma se aplica a los hoteles, estadios, centros de entrenamiento, restaurantes y otros lugares públicos que alberguen competiciones de Riot Esports.

3.8 Expresiones despectivas o difamatorias.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden atentar contra la dignidad o la integridad de ningún país, particular o grupo de personas a través de palabras o acciones despreciativas, discriminatorias o denigrantes por motivos de raza, color de piel, etnia, nacionalidad, origen social, género, idioma, religión, ideología política o cualquier otra opinión, situación económica, procedencia o cualquier otro estado, orientación sexual, problema de salud, antecedentes o cualquier otra razón.

3.9 Actos soeces, provocadores o de odio.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden utilizar palabras, gestos, objetos digitales o físicos ni cualquier otro medio para transmitir mensajes que sean obscenos, indecentes, provocadores, odiosos, racistas, insultantes, amenazadores, injuriosos, calumniosos, difamatorios o de otro modo ofensivos o censurables. Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden utilizar dichas comunicaciones prohibidas en las redes sociales, durante ningún evento público (como las retransmisiones) o en circunstancias que puedan estar asociadas con Riot, nuestras empresas vinculadas, nuestros videojuegos u otras propiedades.

3.10 Acoso y acoso sexual.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden participar en ningún tipo de acoso. Se entienden por “acoso” los comportamientos indeseados que disminuyen, degradan o intimidan de algún modo. Esta norma también prohíbe el “acoso sexual”, que se define como cualquier forma de insinuación sexual indeseada. Una insinuación es “indeseada” si la persona acosada considera

que la conducta es indeseable u ofensiva. El acecho, las amenazas de violencia (ya sean físicas o digitales) y la divulgación de información personal sin el permiso de la parte afectada se consideran formas de acoso, al igual que cualquier conducta que incite o fomente el abuso por parte de otros. Se prohíben todas las formas de acoso, incluso si el comportamiento no es lo suficientemente grave o generalizado como para constituir una actividad ilegal según la ley vigente.

3.11 Acoso y abuso.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden participar en ninguna forma de intimidación o abuso físico o mental. El “acoso” se define como una conducta maliciosa que toda persona sensata consideraría hostil, ofensiva y antideportiva, especialmente contra individuos vulnerables. El “abuso” consiste en tratar a una persona con crueldad o violencia, sobre todo si se hace repetidamente. Actuar sin ningún tipo de consideración por las repercusiones negativas que puedan tener los actos propios también se considera una forma de acoso y está prohibido.

3.12 Amenazas.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden amenazar a otras personas. Una “amenaza” se define como una declaración de intenciones de cometer un acto de violencia o realizar otra acción hostil contra alguien en represalia por algo hecho o no hecho.

3.13 Soborno.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden, directa ni indirectamente, aceptar, ofrecer, prometer, recibir, pedir, solicitar o dar dinero en efectivo o cualquier otra cosa de valor a ningún otro Profesional de los Deportes Electrónicos, equipo, organizador de torneo, cargo público u otra persona a cambio de un beneficio directo o indirecto en relación con una Competición de Riot Esports. A efectos de esta norma, una “cosa de valor” puede incluir préstamos, bienes digitales y físicos, y servicios profesionales. Esta norma prohíbe el “soborno activo” (es decir, ofrecer, prometer o dar un soborno) y el “soborno pasivo” (es decir, solicitar, recibir o aceptar un soborno).

3.14 Amaño o manipulación de partidos.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden amañar ni manipular de ningún modo el resultado de los partidos o las competiciones, ni pedir, animar u ordenar a otros que los manipulen. La “manipulación” se define como la influencia o alteración ilegal o indebida (incluida la falta de esfuerzo), directa o indirectamente, por un acto o una omisión, del curso, el resultado o cualquier otro aspecto de un partido (es decir, el arreglo de puntos) o una competición, independientemente de si el comportamiento se adopta para buscar lucro, conseguir una ventaja deportiva o con cualquier otro propósito. Los equipos pueden ser sancionados por las acciones de sus propietarios, jugadores, entrenadores o cualquier otro empleado o integrante. Cualquier intento de manipular una competición, aunque sea infructuoso, se considerará una infracción de esta norma.

3.15 Apuestas.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden: (a) realizar, o intentar realizar, una apuesta, directa o indirectamente, en cualquier competición, partido, juego o componente de este en el que participen; (b) participar en actividades de juegos de azar legales o ilegales que involucren cualquier videojuego propiedad de Riot Games, o instruir, permitir, provocar o permitir que otras personas realicen cualquiera de las acciones anteriores; o (c) poseer algún interés, ya sea directa o indirectamente, en cualquier empresa o entidad que promueva, negocie, organice o realice apuestas, juegos de azar, loterías o eventos o transacciones similares en competiciones de deportes electrónicos o en conexión con ellas. “Actividad de juegos de azar” se define como poner en riesgo cualquier cosa de valor (como dinero real, criptomonedas u otros activos digitales) en relación con una apuesta. Las actividades de juegos de azar pueden tener lugar en casinos, otros locales físicos o por Internet.

3.16 Deportes electrónicos de fantasía.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden: (a) participar, directa o indirectamente, en ningún certamen de fantasía legal o ilegal que dure una temporada, un torneo o un día relacionado con cualquier Competición de Riot Esports que otorgue a los ganadores algo que tenga valor en la vida real, monetario o de otro tipo; o (b) poseer algún interés, ya sea directa o indirectamente, en cualquier empresa o entidad que participe en concursos de fantasía de competiciones de deportes electrónicos. Los “concursos de fantasía” o “concursos de fantasía diarios” se definen como cualquier certamen en línea o entre iguales en el que el rendimiento en el mundo real de los participantes de deportes electrónicos determina o afecta el rendimiento virtual o el total de puntos de un equipo ficticio formado por los participantes.

3.17 Conflicto de intereses.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden verse involucrados en una situación que implique un conflicto de intereses. Un conflicto de intereses es cualquier situación en la que los intereses personales puedan, de forma real o aparente, (a) impedir que los Profesionales de los Deportes Electrónicos tomen una decisión que interese a su equipo, o (b) afectar negativamente o comprometer la integridad del deporte. Por ejemplo, si el propietario del Equipo A presta una importante suma de dinero al Equipo B y ambos equipos se enfrentan, se produciría un conflicto de intereses. Los Profesionales de los Deportes Electrónicos que aprovechen relaciones personales para conseguir información confidencial u otros beneficios injustos para sí mismos o para sus equipos infringirán esta política. Los ejemplos de conflictos de intereses proporcionados en esta Sección tienen fines ilustrativos únicamente y no son exhaustivos.

3.18 Información falsa y falsificación.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden proporcionar información falsa o engañosa a Riot ni a ninguno de nuestros organizadores de torneos u otros representantes. Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden hacer uso de ningún documento o formulario que sepan (o sospechen razonablemente) que ha sido falsificado o que contiene información falsa o engañosa. Esta norma se aplica a formularios fiscales, formularios de

registro, formularios de consentimiento de los padres y cualquier otro formulario o documento (impreso o digital). Queda prohibido, por ejemplo, redactar maliciosamente informes falsos sobre otras personas o suplantar a otros individuos o entidades.

3.19 Abuso de autoridad y represalias.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos que se encuentran en una posición de autoridad sobre otras personas (en virtud de su función como propietario, entrenador, gerente u otra) no pueden abusar de su posición con fines personales o de lucro. “Abuso de autoridad” significa usar indebidamente el poder y la autoridad inherentes al cargo que se ocupa; por ejemplo, mediante intimidación, amenazas, chantaje, coacción o abuso de confianza. Esto incluye acciones que pueden razonablemente poner en peligro la situación de otra persona en un trabajo (como la posición inicial de un jugador), socavar la capacidad de alguien para desempeñar su trabajo, amenazar el sustento económico de una persona o impedir o perjudicar el desarrollo de cualquier Competición de Riot Esports. Esto no incluye el ejercicio legítimo del poder o autoridad de supervisión de un individuo. No constituye un abuso de poder el ejercicio de la autoridad competente para evaluar el rendimiento de los jugadores, sustituir a los titulares durante los partidos y llevar a cabo funciones disciplinarias adecuadas o acciones de supervisión y liderazgo.

3.20 Represalias.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden tomar represalias contra nadie que informe de buena fe de una posible infracción de este Código de Conducta o que proporcione información veraz durante una investigación.

3.21 Información confidencial.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos pueden tener acceso a información confidencial de Riot Games o de una de sus empresas vinculadas, o bien a datos estrictamente confidenciales. Esto incluye, entre otros, (a) alineaciones de los equipos, (b) estrategias de los equipos, (c) resultados de partidos pregrabados que se retransmiten al público por medios tradicionales o por Internet en una fecha posterior, (d) información bajo secreto pendiente de ser “revelada”, e (e) información a la que los Profesionales de los Deportes Electrónicos tienen acceso durante investigaciones o procedimientos disciplinarios. Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden entregar o divulgar información confidencial o privada de Riot a otros ni utilizarla para ningún otro propósito que no sea participar en competiciones de Riot Esports. De manera similar, los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden solicitar ni facilitar este tipo de información confidencial o privada, ya sea para su propio beneficio o el de otros.

3.22 Actividades inmorales.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden participar en ninguna actividad que sea inmoral, vergonzosa o contraria a las normas convencionales de conducta ética o deportiva.

3.23 Infracciones de la ley.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos deben acatar en todo momento las leyes vigentes durante su participación en las Competiciones de Riot Esports. Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden participar (ni alentar o pedir a otros que participen) en ninguna actividad ilegal que pueda desprestigiar a Riot Games o una Competición de Riot Esports, afectar negativamente a la autoridad, el honor y el valor de la marca de Riot Games o de una Competición de Riot Esports, o perjudicar el desarrollo de una Competición de Riot Esports.

3.24 Infracciones de los Términos de Servicio de Riot Games.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos deben cumplir los Términos de Servicio de Riot Games y pueden afrontar sanciones según este Código de Conducta, además de las consecuencias establecidas en los Términos de Servicio de Riot Games. En particular, está prohibido dejar la cuenta a jugadores más avanzados, compartir la cuenta con otros jugadores y suplantar cuentas. “Suplantar cuentas” consiste en jugar con la cuenta de otro jugador o pedir, inducir, alentar u ordenar a otra persona que juegue con la cuenta de otro jugador. Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden participar en ninguna conducta que eluda (o intente eludir) el proceso de emparejamiento del modo de emparejamiento competitivo de un juego para aumentar o mejorar la clasificación o calificación de emparejamiento (“MMR”) de una cuenta de juego o Riot ID. Por ejemplo, los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden dar acceso a otro jugador a su cuenta de juego o Riot ID para mejorar su MMR. De manera similar, los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden acceder a la cuenta o al Riot ID de otro jugador para mejorar su MMR. Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden ofrecer a otros jugadores mejorar la MMR de su cuenta o Riot ID ni pedir a otros jugadores que mejoren la suya. Los Profesionales de los Deportes Electrónicos no pueden prometer ni recibir nada de valor en relación con la MMR de su cuenta o Riot ID o la MMR de otros jugadores, y no pueden hacer cola con otro jugador para mejorar la MMR de su cuenta o Riot ID o la del otro jugador.

4. INVESTIGACIÓN DE LAS INFRACCIONES DE NORMAS Y SUS CONSECUENCIAS

4.1 Obligación de informar.

Si un Profesional de los Deportes Electrónicos tiene conocimiento de que se infringe este Código de Conducta, debe informarnos de inmediato. Si la infracción ocurre durante una Competición de Riot Esports, debe informar a un organizador del torneo (como al árbitro, al personal de operaciones competitivas o a otras personas designadas).

4.2 Obligación de cooperar.

Los Profesionales de los Deportes Electrónicos deben cooperar con Riot o los representantes designados de Riot en cualquier investigación interna o externa que se realice sobre posibles infracciones de este Código de Conducta, así como cumplir cualquier instrucción, dirección, decisión o norma, incluida cualquier medida disciplinaria. Los Profesionales de los Deportes Electrónicos tienen el deber de decir la verdad y de no obstruir la investigación, engañar a los

investigadores ni ocultar pruebas. Si los Profesionales de los Deportes Electrónicos no cooperan en la investigación, Riot puede extraer conclusiones desfavorables. Los Profesionales de los Deportes Electrónicos que no cooperen en las investigaciones, no presenten los documentos solicitados u otras pruebas que se sepa que existen o no cumplan las instrucciones, indicaciones, decisiones o resoluciones, incluidas las medidas disciplinarias, podrán estar sujetos a sanciones y otros recursos por infringir la Sección 4.2.

4.3 Limitaciones temporales.

(a) Si se produce una presunta infracción de este Código de Conducta durante una Competición de Riot Esports que implica hacer trampas, bajar intencionadamente el rendimiento u otros asuntos relacionados únicamente con un juego o partido en particular, no lo investigaremos si han transcurrido más de dos años entre el término del juego o partido final de la Competición de Riot Esports y la fecha en que descubrimos la infracción.

(b) Si una supuesta infracción de este Código de Conducta implica soborno, amaño de partidos, acoso sexual o una infracción de la ley penal, no lo investigaremos si han transcurrido más de seis años entre la fecha de la presunta conducta y la fecha en que descubrimos la infracción.

(c) En el caso de otras presuntas infracciones de este Código de Conducta, no las investigaremos si han transcurrido más de cuatro años entre la fecha de la presunta conducta y la fecha en que descubrimos la infracción.

(d) Los periodos de prescripción estipulados en la Sección 4.3(a), (b) y (c) anteriores son normas generales que están sujetas a excepciones si determinamos que se ha producido una conducta particularmente grave. El inicio de una investigación por parte nuestra o de nuestra persona designada suspenderá el periodo de limitaciones aplicable. Si la infracción ha sido reiterada, el periodo de limitaciones comienza a partir del día en que se produjo el último episodio de la conducta alegada.

4.4 Consecuencias.

Las infracciones de este Código de Conducta podrán ser sancionadas con la aplicación de una o varias de las siguientes medidas disciplinarias:

- advertencia (privada o pública);
- multa;
- pérdida y devolución de premios (incluidos dinero y trofeos otorgados anteriormente);
- restricciones o prohibiciones de ingresar a un lugar;
- pérdida del juego, partido o torneo (incluida la descalificación de competiciones en curso o la exclusión de competiciones futuras);

- repetición de un juego o partido;
- pérdida de puntos de liga, puntos de circuito o puntos o clasificaciones en cualquier sistema de clasificación competitivo;
- suspensión, descalificación o prohibición de una o más Competiciones de Riot Esports;
- cambio de sede;
- limitaciones en la adquisición de nuevos jugadores de un equipo;
- evento jugado sin fanáticos ni espectadores; o
- suspensión o cancelación de la cuenta de juego de Riot.

4.5 Acciones correctivas y servicio público.

Una investigación puede dar lugar a un fallo que incluya instrucciones para tomar determinadas medidas correctivas o realizar una actividad de servicio público específica. Por ejemplo, podemos exigir que los Profesionales de los Deportes Electrónicos reciban formación sobre un tema en particular, como confidencialidad, medios de comunicación o acoso. La falta de aceptación y aplicación de las instrucciones o acciones correctivas especificadas en una resolución de Riot Games constituye una infracción de este Código de Conducta.

4.6 Medidas provisionales.

Podemos emitir medidas disciplinarias provisionales pendientes del resultado de una investigación y hasta que se tome una decisión.

4.7 Circunstancias agravantes y atenuantes.

El tipo y alcance de las medidas disciplinarias que podrán imponerse se basarán en las circunstancias específicas de cada caso, teniendo en cuenta la gravedad de la infracción, así como las circunstancias agravantes y atenuantes. Las violaciones o infracciones repetidas o múltiples y concurrentes pueden considerarse circunstancias agravantes y pueden estar sujetas a sanciones cada vez mayores. Se pueden adoptar varias medidas disciplinarias por una sola infracción.

4.8 Intención.

Las infracciones de este Código de Conducta están sujetas a medidas disciplinarias, se hayan cometido deliberadamente o no, o como parte de una broma, un truco o alguna forma de actuación en las redes sociales.

4.9 Intento, asistencia, confabulación o incitación a infracciones y elusión de sanciones.

Cualquier intento de adoptar un comportamiento que infrinja este Código de Conducta está sujeto a sanciones. Defender, alentar, confabularse o favorecer cualquier conducta prohibida por

este Código de Conducta supone una infracción. Usar otra cuenta de juego o Riot ID para intentar eludir una suspensión, descalificación o prohibición está prohibido e infringe este Código de Conducta.

4.10 Sanciones de equipo y el papel del liderazgo de equipo.

Si un videojuego concreto de Riot se juega por equipos, el equipo puede estar sujeto a medidas disciplinarias basadas en la conducta de sus Profesionales de los Deportes Electrónicos. Los propietarios, entrenadores y gerentes de un equipo pueden estar sujetos a un estándar de conducta más estricto, dado su importante papel a la hora de dar ejemplo a los demás y ayudar a crear y mantener un ecosistema de deportes electrónicos positivo.

4.11 Índice disciplinario.

En algunas jurisdicciones, los organizadores de los torneos, Riot Games o una empresa local vinculada a Riot pueden facilitar un “Índice de Sanciones” o un cuadro con las infracciones y las sanciones correspondientes. Si se proporciona o se pone a disposición de los Profesionales de los Deportes Electrónicos un índice o gráfico de este tipo, es solo con fines ilustrativos. Para decretar la sanción definitiva, analizaremos los hechos teniendo en cuenta las circunstancias agravantes y atenuantes que no se reflejen en el índice o el gráfico.

4.12 Resoluciones del árbitro.

Las decisiones tomadas por el árbitro o el organizador de torneos durante las Competiciones de Riot Esports son definitivas y vinculantes. Los Profesionales de los Deportes Electrónicos deben cumplir y aplicar las decisiones que adopten el árbitro u organizador de torneos durante el transcurso de una Competición de Riot Esports.

4.13 Resoluciones finales.

Nuestra decisión sobre la acción disciplinaria apropiada (o combinación de acciones disciplinarias) será definitiva y vinculante. Para emitir la decisión final, procuramos analizar el contexto, las infracciones anteriores, la gravedad de la infracción, la existencia de factores agravantes o atenuantes y el grado de cooperación del infractor durante la investigación. También podemos tomar en consideración la necesidad de dar ejemplo para desalentar conductas indebidas similares y salvaguardar los intereses actuales y futuros del ecosistema general de deportes electrónicos de Riot. Los Profesionales de los Deportes Electrónicos pueden beneficiarse de derechos o acciones previstos por la legislación local. Nada en este Código de Conducta limita o afecta esos derechos o acciones.

4.14 Decisiones públicas.

Podemos hacer públicas las decisiones a nuestro exclusivo criterio, que pueden incluir ciertos hechos, detalles, consecuencias u otra información que surja en relación con un fallo u otra decisión disciplinaria de Riot con respecto a una infracción o supuesta infracción de este Código de Conducta; o conducta de los Profesionales de los Deportes Electrónicos que Riot cree que entra en conflicto material con los mejores intereses del ecosistema de deportes electrónicos de Riot.

5. OTRAS NORMAS Y MODIFICACIONES EN ESTE CÓDIGO DE CONDUCTA

5.1 Términos de Servicio.

Los [Términos de Servicio de Riot Games](#), que han leído y aceptado previamente los Profesionales de los Deportes Electrónicos, rigen las partidas de todos los videojuegos de Riot. Este Código de Conducta es una de las “Normas de Usuario” a las que se hace referencia en los Términos de Servicio y se suma a las obligaciones incluidas en dichos términos. Las disposiciones de las Secciones 13 (Descargo de responsabilidad de la garantía), 14 (Limitación de responsabilidad), 15 (Ley aplicable), 16 (Resolución de disputas) y 19 (Varios) de los Términos de Servicio se aplican al presente Código de Conducta como si se copiaran íntegramente y se insertaran en esta Sección 5.1. En caso de conflicto entre los Términos de Servicio y este Código de Conducta, prevalecerá la disposición que proteja más el ecosistema de deportes electrónicos de Riot.

5.2 Otros contratos con Riot; otras normas.

Es posible que los Profesionales de los Deportes Electrónicos hayan celebrado un acuerdo de participación en un torneo u otro acuerdo escrito con Riot o una de nuestras empresas vinculadas. Este Código de Conducta es parte de las “normas” a las que se hace referencia en dichos acuerdos. En caso de conflicto entre otros acuerdos con nosotros o una de nuestras empresas vinculadas y este Código de Conducta, prevalecerá la disposición que proteja más el ecosistema de deportes electrónicos de Riot; si el contrato tiene disposiciones concretas que rigen una disputa por infracción de normas, esas disposiciones regirán y prevalecerán en caso de cualquier conflicto con este Código de Conducta y en la medida en que existan. A veces, los Profesionales de los Deportes Electrónicos deben aceptar términos adicionales de un organizador de torneos, Riot o una empresa local vinculada a Riot para participar en una Competición de Riot Esports, e incluso aceptar otras normas, como las que rigen los torneos o juegos en los que participan. Esos términos y normas adicionales son las “Normas de usuario” a las que se hace referencia en los Términos de Servicio y se suman a las obligaciones de este Código de Conducta.

5.3 Modificaciones.

Cada cierto tiempo, podemos hacer cambios a este Código de Conducta. Cuando eso ocurra, publicaremos la nueva versión en línea o se la enviaremos a los Profesionales de los Deportes Electrónicos directamente o a través de sus equipos. Estos cambios entran en vigor treinta días después de que publiquemos o enviemos por correo electrónico el Código de Conducta modificado. **LOS PROFESIONALES DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS QUE NO ESTÉN DE ACUERDO CON NINGUNO DE LOS CAMBIOS PROPUESTOS PUEDEN RETIRARSE DE LAS COMPETICIONES DE RIOT ESPORTS, Y LOS CAMBIOS PROPUESTOS NO TENDRÁN NINGÚN EFECTO EN ELLOS.** Si deciden seguir participando en las Competiciones de Riot Esports tras la entrada en vigor de los cambios, significará que los aceptan.

5.4 Idioma.

Este Código de Conducta se ha redactado originalmente en inglés. Las versiones traducidas a otros idiomas no se consideran oficiales. En caso de discrepancia entre la versión traducida y la

original, prevalecerá y se aplicará la versión en inglés, a menos que la ley vigente estipule lo contrario.

5.5 Disposiciones generales.

Si alguna disposición de este Código de Conducta se declara demasiado amplia en algún aspecto para permitir su aplicación en toda su extensión, dicha disposición se aplicará en la máxima medida permitida por la ley y se considerará que esta disposición ha sido modificada en consecuencia.

Última revisión: 27 de noviembre de 2023