

REGLAMENTO OFICIAL TORNEO CLASIFICATORIO PAMESCO – HONOR OF KINGS 2025

1. INTRODUCCIÓN

Este reglamento fue desarrollado específicamente para regular el torneo clasificatorio de la Copa PAMESCO Amapá 2025 Honor of Kings, organizado por la **Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE** y dirigido por NYXE. Las reglas oficiales han sido integradas, y diseñadas respetando los principios de integridad deportiva, igualdad competitiva y el reglamento general de PAMESCO. Todas las decisiones tomadas por el árbitro oficial del torneo son definitivas e incuestionables, excepto cuando haya un procedimiento de protesta oficialmente previsto.

1.1. Aplicabilidad.

1.1.1. Efectividad de las reglas: Las reglas oficiales rigen la conducta de los jugadores, incluidos, entre otros: los **jugadores** como individuos y/o el **entrenador**. Es decir, los **miembros de cada equipo** que han sido admitidos para jugar en el torneo clasificatorio de la Copa PAMESCO Amapá 2025 Honor of Kings. Así mismo, se indican que el reglamento rige la conducta de todos los equipos admitidos para jugar en el torneo clasificatorio de la Copa PAMESCO Amapá 2025 Honor of Kings. Al seguir las reglas oficiales, los miembros del equipo ayudarán a promover el interés y la lealtad de los fanáticos a largo plazo, lo que beneficia a todos los participantes del torneo clasificatorio de la Copa PAMESCO Amapá 2025 Honor of Kings.

1.2. Aceptación y acuerdo.

1.2.1. Cada **miembro del equipo** inscrito al torneo clasificatorio de la Copa PAMESCO Amapá 2025 Honor of Kings debe como condición de participación, aceptar el cumplir en todo momento con las reglas oficiales aquí estipuladas.

1.2.2. Todos los equipos son responsables de su propio estatus en los torneos para evitar problemas o penalizaciones por desconocimiento del contenido aquí establecido. El desconocimiento de cualquiera de estas reglas no excusa a ningún individuo y a su equipo.

1.2.3. Modificaciones. El campo y la industria de las competencias de deportes electrónicos profesionales están cambiando rápidamente, y las reglas oficiales tendrán que evolucionar en tiempo real para seguir el ritmo de esos cambios. En consecuencia, a su entera discreción, los organizadores (a) pueden actualizar, modificar o complementar las reglas oficiales de vez en cuando; y (b) pueden interpretar o aplicar las reglas oficiales mediante la publicación de boletines, avisos, videos explicativos, publicaciones en línea, correos electrónicos y otras comunicaciones electrónicas que brinden instrucciones y orientación a los miembros del equipo.

2. HORARIO, ESTRUCTURA Y PREMIO

2.1. Definición de términos.

2.1.1. Juego. La sala será creada por un miembro organizador de NYXE e invitará a los jugadores a la partida hasta que se determine un equipo ganador por uno de los siguientes métodos, lo que ocurra primero: (a) completar el objetivo final (*destrucción de una base*), (b) rendición del equipo, (c) desclasificación del equipo, o (d) un miembro organizador de NYXE considera que un equipo ha ganado, por cualquiera de las anteriores.

2.1.2. Partida. Las partidas podrán ser BO3 | BO5, dependiendo de diferentes factores, como por ejemplo, la cantidad de equipos inscritos o el plazo del torneo a desarrollarse.

2.1.3. BO3 | BO5 Se determina como el máximo de juegos en una partida, o como la cantidad mínima de victorias por juego para definir al equipo ganador;

BO3: Mejor de tres: Partida con hasta tres juegos. El ganador será el equipo que gane dos juegos;

BO5: Mejor de cinco: Partida con hasta cinco juegos. El ganador será el equipo que gane tres juegos;

2.1.4. Ronda. Grupo de partidas, dependiendo de la etapa en que ocurren simultáneamente, donde los equipos se enfrentan dos a dos, y siempre habrá un equipo perdedor y un equipo ganador.

2.1.5. Bracket de eliminación directa. Formato en el que los equipos se emparejarán, de modo que el equipo ganador avance a la siguiente ronda y el equipo perdedor sea eliminado del torneo.

2.1.6. Bracket de eliminación doble. Formato en el que los equipos se emparejarán, de modo que el equipo ganador avance a la siguiente ronda a través del UPPER BRACKET y el equipo perdedor, si esta es su primera derrota, sea trasladado al LOWER BRACKET. Una vez en el LOWER BRACKET, el equipo tendrá una segunda oportunidad para avanzar a la siguiente ronda, pero una derrota en este bracket implica que el equipo perdedor será eliminado del torneo.

2.1.7. Bracket ROUND-ROBIN. Formato en el que los equipos competirán contra los demás equipos al menos una vez, en el desarrollo de torneo y conlleva un sistema de puntos.

2.2. Horario general.

2.2.1 El horario será ajustado y organizado por NYXE, según la cantidad de equipos inscritos a participar, por lo cuál, no podrá ser modificado durante el desarrollo del torneo.

2.3. Estructura de los torneos en general.

2.3.1. Habrá un total **mínimo** de 8 equipos, y **máximo** de 16 equipos para los torneos generales.

2.3.2. Durante el tiempo que se desarrollen los torneos, cada equipo jugará ya sea un BO3 o BO5 contra los otros equipos, dependiendo del formato. Los juegos y el horario de los partidos se definirán después de las partidas jugadas en las jornadas.

2.3.3. La clasificación de la competencia se determinará por un sistema de puntos, si así lo requiere el formato.

2.3.4. El sistema de puntos dependerá del formato que se establezca.

PARTIDOS BO3: Se otorgarán 3 puntos al equipo por ganar un partido, 1 punto por un empate y 0 puntos por perder.

2.3.5. Solo los 2 mejores equipos avanzarán a la final.

2.3.6. Solo los mejores equipos aseguran un lugar para las semifinales y finales.

2.4. Reglas de clasificación general.

Con el apoyo de:



Miembros de:



En el caso de que los equipos empaten durante los torneos en curso según sus puntos acumulados.

2.4.1. Desempate en general.

a. Si varios equipos tienen el mismo número de puntos, se definirá mediante una partida de eliminación directa.

2.4.2. Reglas del partido del desempate en general.

2.4.2.1. Reglas generales.

a. Todos los partidos de desempate serán determinados según la fecha en que se realicen.

b. Todos los partidos dependerán del formato que se establezca ya sea BO1 o BO3, excepto las semifinales que serán BO3, y la final que será BO5.

2.4.3. En caso excepcionales u otras circunstancias imprevistas, NYXE emitirá la decisión final de la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE, a través de un comunicado oficial.

2.5. Competencia final.

Los mejores equipos ganadores en los torneos, entrarán en las grandes finales. El torneo de las grandes finales se jugará de manera virtual por los canales correspondientes para la competencia.

2.6. Premio.

2.6.1 Grandes finales.

Los ganadores del torneo serán seleccionados para participar en la regional, y los dos mejores equipos de la región van a Brasil a través de la **Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE**.

2.7. Beneficios.

2.7.1. Durante el tiempo que desarrolle el torneo se les garantizará su lugar en el mismo, sin embargo, es responsabilidad de los equipos enviar la información correctamente, sin dar lugar a suposiciones.

El equipo pierde automáticamente el derecho si:

Con el apoyo de:



Miembros de:



- a. Se retira de la competencia o no juega una ronda durante el torneo.
 - b. Infringe alguna regla de este reglamento.
 - c. Hace algo que perturba todo el entorno competitivo de los torneos. Esto incluye, entre otros, perjudicar a nuevos o antiguos jugadores, difamar algunos de nuestros torneos, etc.
- 2.7.2.** Si algún jugador ha perdido su cuenta, ha sido hackeado, o tiene alguna otra razón que le impida acceder a su cuenta personal, puede cambiar su cuenta siempre y cuando lo demuestre ante los organizadores.

3. ELEGIBILIDAD DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO

3.1. Formación.

Cada equipo debe mantener lo siguiente durante toda la duración del torneo:

- 3.1.1.** Los jugadores deben tener al menos dieciséis (16) años de edad para el primer día del torneo.
- 3.1.2.** Cinco (5) jugadores para su alineación titular, **titulares** y al menos un (1) y máximo hasta (2) suplentes, **suplentes**.
- 3.1.3.** Todos los jugadores **deben ser Colombianos**, y contar con el **pasaporte Colombiano vigente** para la final del torneo.
- 3.1.4.** Un líder oficial (capitán o gerente) será responsable de la comunicación con la organización.

3.2. Requisitos y registro.

- 3.2.1.** El equipo deberá inscribir su LISTA DE JUGADORES mediante el formato único del torneo que se colocará a disposición en la página de la **Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE** desde el día 04 de Octubre del 2025 hasta el día 07 de Octubre del 2025;
- 3.2.2.** Al concluir las fechas de inscripción, cada equipo participante deberá presentarse en el discord de la **Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE** y en el grupo de Whatsapp.

4. NOMBRES DEL EQUIPO, LOGOTIPOS DEL EQUIPO Y NOMBRES DE JUGADORES

4.1. Nombres y logotipos del equipo.

4.1.1. Los equipos no pueden tener nombres iguales o similares, los logotipos del equipo no pueden tener una apariencia similar y deben ser únicos en diseño en el mismo grupo. Además, los nombres y logotipos de los equipos solo deben contener caracteres legibles, números, un solo espacio entre palabras.

4.1.2. Los logotipos y nombres de los equipos no pueden usar ninguna imagen que tenga problemas de derechos de autor.

4.2. Nombres de jugadores.

4.2.1. Los nombres de los jugadores solo deben contener caracteres legibles, números o un solo espacio entre palabras. La longitud debe ser de 4 a 12 caracteres.

4.2.2. No se permitirán caracteres especiales adicionales para nombres de equipo, logotipos o nombres de jugadores. Los nombres de equipos, logotipos y nombres de jugadores no pueden contener: vulgaridades u obscenidades; u otros contenidos que puedan causar confusión.

4.2.3. NO se permiten cambios en los nombres de equipo, logotipos y nombres de jugadores excepto bajo circunstancias atenuantes durante el desarrollo de torneo, y deben ser informados mediante el grupo de Whatsapp. Los cambios de nombres de equipo, logotipos y nombres de jugadores solo se podrán realizar ANTES del inicio del torneo. NO habrá cambios de jugadores registrados previamente.

5. REGLAS PARA EL ROSTER ACTIVO

5.1. Roster/planilla activa.

Los titulares y suplentes forman el **roster activo**. Ningún individuo puede simultáneamente ocupar dos o más de los roles mencionados anteriormente.

5.2. Plantilla de juego y sustituciones.

5.2.1. Cada equipo debe enviar su alineación predeterminada según el formato de inscripción, incluidos cinco miembros de los titulares y los suplentes. Esto se considerará como la designación de cada equipo en los juegos del torneo.

5.2.3. TORNEO.

5.2.3.1. Por defecto, las operaciones del torneo siempre asumirán que los cinco titulares de cada equipo serán los que jueguen y participen en el torneo.

5.2.3.4. Se espera que los equipos transmitan cualquier información a los miembros organizadores NYXE si alguno de sus jugadores experimenta alguna enfermedad, lesión o aflicción lo antes posible antes del inicio de su próximo partido.

5.2.4. En caso de una emergencia, se le dará a un equipo cierto tiempo para encontrar un suplente inmediato previa aprobación de los miembros organizadores de NYXE. En casos donde un equipo no pueda encontrar un jugador suplente dentro de los 10 minutos antes de que comience el partido, el equipo se retirará.

6. CAMBIO DE PLANTILLA

6.1 Reglas generales de cambio de lista.

6.1.2. Requisito de lista activa.

No existirán cambios en la lista previamente registrada ante la **Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE** durante el torneo.

7. PROCESO DEL PARTIDO

7.1 Preparación del partido.

7.1.1. Todos los miembros de un equipo que están programados para participar en un juego, deberán estar a tiempo para los preparativos previos al partido que le corresponde durante el torneo.

7.1.2 Se dará un plazo de cinco (5) minutos de espera que comienzan a partir del ingreso de todos los jugadores de cualquier equipo, para que ambos se presenten e inicien sus respectivos enfrentamientos.

7.2 Responsabilidades.

7.2.1. Procedimiento de pausa inicial.

7.2.2. A los equipos solo se les permiten dos (2) pausas por juego justificadas.

7.2.3. Si los jugadores desean hacer una pausa, al menos un miembro del equipo debe poder escribirlo en el grupo de Whatsapp.

7.2.4. Una vez que la partida ha sido pausada, el jugador que lo detuvo debe informar el motivo. Si la pausa no es razonable el organizador de NYXE se reserva el derecho de penalizar al jugador y/o al equipo, de acuerdo con la gravedad de la interrupción causada por la pausa.

7.2.5. Las únicas razones aceptables para una PAUSA son las siguientes:

7.2.6. Problemas de red.

7.2.7. Desconexiones completas.

7.2.8. Pérdida total o parcial del control del héroe debido al retraso.

7.2.9. Gran retraso que provoca retrasos en la entrada.

7.2.10. Retrasos en la entrada del teléfono o caídas de FPS.

7.2.11. Para casos de emergencia (como pérdida de electricidad), los equipos tendrán hasta 15 minutos para adaptarse a su situación.

7.2.12. Si el equipo no puede continuar participando después de este total de 20 minutos, perderá el juego.

7.2.13. Si tienen el próximo juego y no pueden resolver su situación 10 minutos después del inicio programado del juego, también perderán este juego y otorgarán una victoria completa al equipo contrario.

7.3 Línea base del procedimiento posterior al partido.

7.3.1. Confirmar los resultados tanto por el grupo de Whatsapp como por las redes sociales establecidas.

7.4 Prohibición del juego.

Todas las reglas que prohíben los juegos de azar en los diferentes videojuegos, según lo dispuesto en estas reglas oficiales.

Con el apoyo de:



Miembros de:



8. DEL SERVIDOR Y OTROS.

8.1. Configuración previa al partido.

8.1.1. Creación del vestíbulo del juego.

El organizador de NYXE creará la sala oficial de la partida. Los moderadores indicarán a los jugadores que se unan a un lobby de juego tan pronto como se haya creado.

8.2. Descalificación.

Si un equipo no está completo con la planilla de 5 miembros para que participen en el juego, NYXE lo considerará una derrota. El equipo ganador tendrá el máximo de puntos.

Ejemplo, 1:0 para BO1, 2:0 para BO3, 3:0 para BO5.

No se registrarán otros datos de un juego perdido.

8.3. Configuración del juego.

8.3.1 Configuración general/del juego.

8.3.2. Mapa. El prediseñado para los jugadores.

8.3.3. Tamaño del equipo: 5.

8.3.4. Máx. de personas permitidas en el canal de voz de Discord de la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE para el torneo, incluyendo el entrenador (si tienen), y el moderador NYXE: 7. Se les recomienda usar el canal de voz, excepto si los equipos presentan inconvenientes, y los capitanes realizan una solicitud a los organizadores de NYXE.

8.4. Fase de picks/baneos y selección lateral.

8.4.1. Selección de drafts.

8.4.1.1. El entrenador podrá ayudar a su equipo en la selección del draft pick, luego, al iniciar la partida deberá permanecer en silencio hasta que el juego termine.

8.5. Selección del servidor.

8.5.1. El servidor para el torneo será Colombia.

9. REGLAS DEL JUEGO

9.1 Aplazamiento.

En el caso de una dificultad técnica que lleve a los organizadores de NYXE a declarar un reinicio, ellos, a su entera discreción, pueden solicitar una revancha o un aplazamiento del juego.

9.2 Proceso posterior al juego.

9.2.1 Resultados.

NYXE, confirmará y registrará el resultado del juego.

a. Próximo partido. Se informará a los jugadores de su posición actual en la competición, incluido su próximo partido programado, en el grupo de Whatsapp o cualquier otro medio dispuesto para ello.

10. CÓDIGO DE CONDUCTA

10.1 Conducta de la competencia.

10.1.1. Juego injusto.

Las siguientes acciones se considerarán un juego injusto y estarán sujetas a sanciones a discreción de NYXe.

10.1.1.1 Colusión. Se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores, entrenadores principales, equipos y/o confederados para perjudicar a los jugadores del mismo equipo, oponentes y/o los organizadores. La colusión incluye, pero no se limita a, actos como:

10.1.1.2. Juego suave, que se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores para dañar e impedir el juego de otra manera a un nivel no razonable para la competencia en un juego.

10.1.1.3. Enviar o recibir señales, electrónicas o de otro tipo.

10.1.1.4. Perder deliberadamente un juego por dinero de premio, o por cualquier otra razón, o intentar inducir a otro jugador a hacerlo.

10.1.1.5 Rendición temprana por uno o más jugadores del mismo equipo, sin justa causa.

10.1.2. Integridad competitiva.

Se espera que los equipos jueguen de buena manera, en todo momento dentro de cualquier partida durante el torneo de la **Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE**, y que eviten cualquier comportamiento inconsistente con los principios de buena deportividad, honestidad o juego limpio. En aras de la claridad, la composición del equipo y la fase de picks/baneos no se tendrán en cuenta al determinar si se ha violado esta regla.

10.1.3. Hacking.

La piratería se define como cualquier modificación del videojuego por cualquier jugador, equipo o persona que actúe en nombre de un jugador o un equipo, para obtener una victoria injusta.

10.1.4. Comportamiento insultante.

Comportamiento insultante. Un miembro del equipo no puede tomar ningún gesto dirigido a un oponente, fanático o funcionario, ni incitar a ninguna otra(s) persona(s) a hacer lo que sea despectivo para la raza, la etnia, el género, la religión o la capacidad cognitiva de una persona (*o discapacidad en cuanto a lo que sea aplicable*).

Además, la blasfemia excesiva o los gestos obscenos dirigidos a un oponente, fanático o funcionario, o incitando a cualquier otra(s) persona(s) a hacer lo mismo, serán severamente penalizados. Esto se aplica antes, durante y después del partido, y más allá.

10.1.6. Engaño.

Participar en un engaño deliberado con la intención de obtener una ventaja injusta, según lo determinado únicamente por la **Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE**, está categóricamente prohibido. Cualquier equipo descubierto que intente engañar al personal del torneo y organizadores se enfrentará a repercusiones significativas, según lo considere apropiado la **Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE**.

10.2 Etiqueta y discurso en las redes sociales.

10.2.1. Los participantes del torneo incluidos clubes, jugadores, entrenadores u otros miembros en cualquier lugar como los lugares privados y públicos, en línea y fuera de la misma, plataformas de juegos, redes sociales, plataformas de transmisión en vivo, informes de medios, etc. deben cumplir con las normas requeridas, y no deben hacer

ninguna discriminación incluyendo raza, color, género, orientación sexual, idioma, creencias religiosas, opiniones políticas, etc.; la personalidad despectiva de otros incluyendo pero no limitado a: nombres, apellidos, retratos, reputación, honor, privacidad, etc.; contenido que sea excesivo o moralmente controvertido, hechos fabricados y cualquier otro discurso, comportamiento que puede afectar al torneo, la **Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE** y sus partes relacionadas involucradas, donde causen daños; impactos negativos y comentarios de riesgo, la **Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE** tendrá derecho a imponer castigos severos basados en la naturaleza y las consecuencias del comportamiento, así mismo podrá imponer sanciones legales.

10.2.2. Los actos de discurso mencionados anteriormente incluyen, entre otros:

10.2.2.1. Comportamiento abusivo.

No se tolerará el abuso incluidos, los miembros del equipo contrario o los miembros de la audiencia en cualquier ocasión incluidas, entre otras, las redes sociales, la transmisión en vivo y en cualquier momento. Los miembros del equipo y su fanática deben tratar con respeto a todas las personas que asistan a un partido virtual, a los organizadores de NYXE y a la **Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE**.

10.2.2.2. Discurso profano y hostil.

Un miembro del equipo no puede usar un lenguaje que sea obsceno, grosero, vulgar, insultante, amenazante, abusivo, calumnioso, difamatorio, ofensivo u objetable; promover, incitar al odio o a una conducta discriminatoria, dentro/cerca del partido, en cualquier momento. Un miembro del equipo no puede usar este tipo de lenguaje en las redes sociales o durante ningún evento dirigido al público, como la transmisión.

10.2.2.3. Difamación hacia la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE y partes involucradas.

Declaraciones sobre la **Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE**, NYXE o relacionados. Los miembros del equipo no pueden hacer, emitir, autorizar o respaldar ninguna declaración o acción que tenga, o esté diseñada para tener, un efecto perjudicial contra los organizadores, o relacionados.

10.3 Comportamiento no profesional.

10.3.1. Responsabilidad bajo el código.

A menos que se indique expresamente lo contrario, los delitos e infracciones de las reglas oficiales son punibles, sea que se hayan cometido o no intencionalmente. Los intentos de cometer tales delitos o infracciones también son punibles.

10.3.2. Acoso.

El acoso está prohibido. El acoso se define como actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tienen lugar durante un período de tiempo considerable, o un caso singular y atroz, que tiene la intención de aislar o aislar a una persona y/o afectar la dignidad de la persona.

10.3.3. Acoso sexual.

El acoso sexual está prohibido. El acoso sexual se define como avances sexuales no deseados. La evaluación se basa en si una persona razonable consideraría la conducta como indeseable u ofensiva. Hay tolerancia cero para cualquier amenaza/coacción sexual o la promesa de ventajas a cambio de favores sexuales.

10.3.4. Discriminación y denigración.

Los miembros del equipo no pueden ofender la dignidad o integridad, una persona privada o un grupo de personas a través de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, el color de la piel, el origen étnico, nacional o social, el género, el idioma, la religión, la opinión política o cualquier otra opinión, situación financiera, el nacimiento o cualquier otro estado, la orientación sexual o cualquier otra razón.

10.3.5. Actividad criminal.

Un miembro del equipo no puede participar en ninguna actividad que esté prohibida por las leyes comunes, el estatuto o el tratado y que conduzca o pueda considerarse razonablemente probable que conduzca a una condena en cualquier tribunal de jurisdicción competente.

10.3.6. Comportamiento contrario a la moralidad.

Los miembros del equipo no pueden participar en ninguna acción que NYXE considere inmoral, vergonzosa o contraria a la moral y la ética tradicionales.

10.3.7. Soborno.

Ningún miembro del equipo puede ofrecer ningún regalo o recompensa a un jugador, entrenador, gerente, NYXE, por los servicios prometidos, prestados o que se prestarán al derrotar o intentar derrotar a un equipo competidor.

10.3.8. Regalos.

Ningún miembro del equipo puede aceptar ningún regalo, recompensa o compensación en relación con el juego competitivo del torneo, incluidas las derrotas o el intento de derrotar a un equipo de la competencia o lanzar/arreglar un partido. La única excepción a esta regla será en el caso de una compensación basada en el rendimiento pagada a un miembro del equipo por el patrocinador.

10.3.9. Incumplimiento.

Ningún miembro del equipo puede rechazar o no aplicar las instrucciones o decisiones razonables de NYXE.

11.1 Sujeción a la sanción.

11.1.1. Cualquier persona que se haya involucrado o intentado participar en cualquier acto que NYXE crea, a su entera y absoluta discreción, constituye un juego injusto, estará sujeta a una sanción. La naturaleza y el alcance de las sanciones impuestas debido a dichos actos quedarán a la entera y absoluta discreción NYXE.

11.2 Sanciones.

11.2.1. Tras el descubrimiento de cualquier miembro del equipo o un equipo completo, que cometa cualquier violación de estas reglas, la **Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE**, sin limitación de su autoridad, emitir las siguientes sanciones:

11.2.1.1. Advertencia(s) verbal(es) o escrita(s).

11.2.1.2. Multa(s) o confiscación del premio.

11.2.1.3. Suspensión(es) para asistir a los torneos.

11.2.1.4. Descalificación(es) para los torneos.

11.4 Derecho de publicación.

NYXE tendrá derecho a publicar una declaración que indique que un equipo y/o un miembro del equipo ha sido penalizado por la **Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE**. Cualquier miembro del equipo y/o equipo al que se pueda hacer referencia en dicha declaración renuncia por la presente a cualquier derecho de

acción legal contra la **Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE**, los organizadores de NYXE y/o cualquiera de sus delegados.

12. ESPÍRITU DE LAS REGLAS

12.1 Finalidad de las decisiones.

Todas las decisiones con respecto a la interpretación de estas reglas, la elegibilidad del jugador, la programación y puesta en escena del torneo, y las sanciones por mala conducta, recaen en la **Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE**, cuyas decisiones son definitivas. **Las decisiones de la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE con respecto a estas reglas no pueden ser apeladas y no darán lugar a ninguna reclamación** por daños monetarios, ni a ningún otro recurso legal o equitativo.

13. INFORMACIÓN PERSONAL.

Al participar en el torneo, usted da su consentimiento a la **Federación Colombiana de Deportes Electrónicos FEDECOLDE** y organizadores de **NYXE**, los derechos para procesar información personal y documentos internamente de acuerdo con la ley de protección de datos para los fines que se enumeran a continuación:

- a. Organización, seguimiento del estado de registro y elegibilidad de cada participante del torneo;
- b. Organización, ejecución y seguimiento de la situación del pago del premio a los participantes ganadores, cuando corresponda;
- c. Cualquier proceso adicional para el que los participantes hayan dado su consentimiento para el uso de sus datos.