

TÉRMINOS Y CONDICIONES GENERALES DEL TORNEO DE E-SPORTS "ODYSSEY CUP" EDICIÓN 2025

PREÁMBULO

El presente documento establece los Términos y Condiciones (en adelante, "T&C") que regirán la participación en el torneo competitivo online de League of Legends ("Juego") denominado "Odyssey Cup" (en adelante, "el Torneo"). Este evento es organizado conjuntamente por Samsung Electronics Colombia S.A. (en adelante, "Samsung" u "Organizador Principal"), Movistar GameClub, y South GG (conjuntamente denominados "Colaboradores"), y será gestionado operativamente por Game Hub Arena (en adelante, "el Gestor Operativo").

El Torneo tiene como finalidad primordial fomentar la participación activa de la comunidad de videojugadores (gamers) en la República de Colombia, proporcionando una plataforma competitiva profesional, organizada e inclusiva para jugadores de diversos niveles de habilidad. El desarrollo del Torneo se llevará a cabo en el periodo comprendido entre el 8 de mayo de 2025 y el 12 de junio de 2025, sin embargo, el pre-registro y registro del Torneo se realizarán desde el 16 de abril de 2025 y hasta el 7 de mayo de 2025.

Se hace constar que el presente Torneo cuenta con la debida licencia y autorización emitida por Riot Games, Inc. para el uso de su propiedad intelectual (League of Legends) y la organización de eventos competitivos comunitarios, conforme a sus políticas y cláusulas aplicables, en especial respecto al Juego. No obstante, se aclara expresamente que Riot Games, Inc. no actúa como organizador, patrocinador, ni tiene participación directa en la ejecución o gestión de este Torneo.

La participación en el Torneo implica la lectura, comprensión y aceptación plena e incondicional de todos los puntos estipulados en estos T&C.

1. DEFINICIONES

Para efectos de claridad e interpretación de los presentes T&C, los siguientes términos tendrán el significado que se les atribuye a continuación:

1.1. **Torneo:** Se refiere al evento competitivo "Odyssey Cup" de League of Legends, edición 2025, objeto de estos T&C.

1.2. **Organizador Principal:** Samsung Electronics Colombia S.A.

1.3. **Colaboradores:** Movistar GameClub y South GG.

1.4. **Gestor Operativo:** Game Hub Arena, entidad responsable de la administración técnica y logística de las fases online del Torneo y de la plataforma de competición.

1.5. **Plataforma:** El sitio web y sistema online gestionado por Game Hub Arena (www.gamehubarena.com/odysseycup) utilizado para el registro, gestión de equipos, comunicación y desarrollo de las partidas online del Torneo.

1.6. **Participante:** Toda persona natural que cumpla con los requisitos de elegibilidad y complete exitosamente el proceso de inscripción como miembro de un Equipo, en virtud de lo establecido en estos T&C.

1.7. **Equipo:** Agrupación de cinco (5) Participantes registrados formalmente en el Torneo.

1.8. **Capitán:** Participante designado por cada equipo como responsable principal de la **gestión del equipo en la plataforma**, lo que incluye:

- El **registro inicial del equipo** en la plataforma oficial del torneo.
- El **registro de los 5 integrantes titulares** del equipo, incluido él mismo.
- La **invitación de los jugadores** a unirse al equipo dentro de la plataforma, si esta lo requiere.
- La **comunicación oficial con la organización del torneo**, incluyendo confirmaciones, reportes de resultados, problemas técnicos o logísticos, y cualquier otra información relevante.

El capitán será el **único vocero autorizado** del equipo ante la organización del evento.

1.9. **T&C:** El conjunto de términos y condiciones aplicables al Torneo, detalladas en este documento, así como cualquier anexo o modificación comunicada oficialmente por el Organizador, los Colaboradores o el Gestor Operativo.

1.10. **BO1, BO3, BO5:** Abreviaturas de "Best of 1", "Best of 3", "Best of 5", refiriéndose al formato de partidas donde se declara ganador al mejor de una, tres o cinco partidas, respectivamente.

2. ELEGIBILIDAD Y PROCESO DE INSCRIPCIÓN

2.1. **Requisitos de Participación:** Para ser elegible como Participante en el Torneo, se deberán cumplir indispensablemente los siguientes requisitos: a. Ser persona natural mayor de dieciocho (18) años, edad cumplida al momento de iniciar el proceso de inscripción. b. Disponer de la capacidad y disponibilidad horaria para participar activamente en las fechas y horarios que sean comunicados por el Organizador, los Colaboradores o el Gestor Operativo para cada fase del Torneo. c. Poseer acceso a una conexión a internet estable y adecuada para la competición online, así como tener una cuenta válida y activa en el servidor correspondiente de League of Legends. d. Aceptar y adherirse a todos los puntos establecidos en estos T&C. e. El Torneo está abierto a jugadores de distintos perfiles, incluyendo casuales, profesionales e influencers, buscando un entorno inclusivo pero competitivo. f. Inscribirse como Participante en un grupo de cinco (5), donde cada uno de los Participantes del Equipo tiene que cumplir con lo establecido en estos T&C.

2.2. **Proceso de Inscripción:** a. La inscripción será gratuita por Equipo y deberá realizarla el Capitán, el cual diligenciará los datos de los demás miembros del Equipo. b. Fase de Pre-registro: los interesados deberán realizar un pre-registro inicial en la página web oficial designada por Samsung <https://www.samsung.com.co/odyssey-cup/>. c. Obtención de

Código: tras el pre-registro, el Participante recibirá un código único y exclusivo al correo electrónico que usó para realizar el pre-registro. d. Registro en la Plataforma: el Capitán designado por el Equipo deberá ingresar a la Plataforma (www.gamehubarena.com/odysseycup), redimir el código único proporcionado por el Organizador y proceder a la creación formal del Equipo. e. Conformación del Equipo: el Capitán deberá invitar a los cuatro (4) miembros restantes del Equipo a través del enlace funcionalidad dispuesto en la Plataforma. f. Validación: el Gestor Operativo validará la información suministrada y confirmará la inscripción del Equipo una vez completados todos los pasos y verificados los requisitos. g. Responsabilidad del Capitán: el Capitán asume la responsabilidad de la veracidad de la información del Equipo, la correcta gestión de las invitaciones y el cumplimiento del proceso de registro conforme a las instrucciones. Este proceso estructurado busca garantizar la trazabilidad y correcta identificación de todos los Participantes.

Nota. Los datos incluidos en el registro deberán contener los mismos participantes del Equipo que fue pre-registrado. No se aceptarán cambios en el Equipo que haya sido pre-registrado.

2.3. Periodo de Inscripción: La fase de inscripción estará habilitada desde el 16 de abril de 2025 hasta el 7 de mayo de 2025. No se admitirán inscripciones fuera de este plazo.

2.4. Derecho de Admisión: El Gestor Operativo y los Organizadores se reservan el derecho de admisión y podrán denegar o revocar la inscripción o participación de cualquier Equipo o Participante que incumpla los T&C, presente comportamiento inadecuado o anticompetitivo, o intente vulnerar de alguna manera el Torneo.

3. ESTRUCTURA, FORMATO Y CALENDARIO DEL TORNEO

El Torneo se realizará en fases clasificatorias online. Las fechas, formatos, partidas y demás información importante relacionada con cada fase eliminatoria será comunicada al Capitán previo a la realización de cada fase.

4. REGLAS ESPECÍFICAS DE JUEGO Y USO DE LA PLATAFORMA

4.1. Confirmación de Disponibilidad ("Estoy Listo"): Antes del inicio programado de cada encuentro en las fases online, los Capitanes (o un miembro designado) de los Equipos contendientes deberán marcar la opción "Estoy listo" dentro de la interfaz de la partida en la Plataforma. a. **Ausencia (W.O.):** si un Equipo no marca "Estoy Listo" dentro de los primeros quince (15) minutos posteriores a la hora programada para el inicio del encuentro, será declarado perdedor por incomparecencia (WalkOver o W.O.) y quedará descalificado de esa partida o fase, según corresponda. b. **Confirmación Unilateral:** si solo un Equipo marca "Estoy listo" dentro del plazo estipulado, se le otorgará la victoria automáticamente. c. **Ausencia Bilateral:** si ninguno de los dos Equipos marca "Estoy listo" en el plazo, la Plataforma designará un ganador de forma aleatoria para permitir la continuación del bracket.

4.2. Inactividad Durante la Partida: Si una partida ya ha comenzado y se detecta inactividad injustificada por parte de un Equipo durante un periodo continuado de cuarenta (40) minutos, se le podrá asignar la derrota por abandono (W.O.).

4.3. **Empates:** El formato de juego y la configuración de las partidas no contemplan la posibilidad de empates. En cualquier circunstancia que pudiera interpretarse como tal, la Plataforma aplicará sus algoritmos internos o la decisión de los administradores del Torneo determinará un único ganador para el encuentro.

4.4. **Desconexiones y Fallos Técnicos:** El Gestor Operativo, los Colaboradores y el Organizador no asumen responsabilidad por desconexiones, interrupciones del servicio de internet de los Participantes, fallos de hardware/software particulares, o cualquier otro problema técnico ajeno al control directo sobre la Plataforma central. No se permitirán, como norma general, reinicios o reanudaciones de partidas debido a problemas técnicos individuales de los Participantes. Las decisiones sobre circunstancias excepcionales quedarán a criterio exclusivo de los administradores del Torneo.

5. CÓDIGO DE CONDUCTA Y RÉGIMEN SANCIONATORIO

6.1. **Juego Limpio:** Se exige a todos los Participantes mantener una conducta ética, deportiva y respetuosa durante todas las fases del Torneo.

6.2. **Prohibiciones Específicas:** Queda estrictamente prohibido: a. El uso de cualquier tipo de trampas (cheats), hacks, scripts, o software de terceros no autorizado que modifique el cliente de juego o proporcione ventajas injustas. b. La explotación intencionada de errores (bugs o exploits) conocidos del juego para obtener una ventaja competitiva. c. El uso de lenguaje insultante, ofensivo, vulgar, amenazante, discriminatorio (por motivos de raza, género, orientación sexual, religión, nacionalidad, etc.) o cualquier forma de acoso hacia otros Participantes, Organizadores, Colaboradores, Gestor Operativo o personal del evento. d. Cualquier comportamiento considerado antideportivo, como la colusión entre Equipos, el amaño de partidas, o la desconexión intencionada.

6.3. **Monitorización y Sanciones:** a. Todos los encuentros, especialmente en las fases online avanzadas y la final presencial, podrán ser monitoreados activamente por moderadores y administradores designados por el Gestor Operativo. b. Los moderadores tendrán la autoridad para investigar denuncias, revisar partidas (en tiempo real o grabaciones) y aplicar sanciones. c. Cualquier Participante o Equipo que incurra en las prohibiciones descritas en el numeral 6 será objeto de sanciones, que pueden incluir, según la gravedad de la falta: advertencias, pérdida de la partida, descalificación del Torneo, y/o prohibición de participación en futuros eventos organizados o gestionados por las entidades involucradas. La expulsión por uso de trampas o hacks puede conllevar un baneo permanente de la Plataforma de Game Hub Arena. d. Las decisiones de los administradores del Torneo en materia disciplinaria serán definitivas.

6.4. **Comunicación Oficial:** El sistema de chat integrado en cada sala de encuentro dentro de la Plataforma será el canal oficial y primario para la comunicación entre Equipos contendientes y con los administradores durante las fases online. Cualquier acuerdo, coordinación o disputa que ocurra fuera de este canal oficial podría no ser considerado válido por la organización.

6. LICENCIA DE USO Y DERECHOS DE IMAGEN

7.1. Licencia de Riot Games: Se reitera que este Torneo opera bajo una licencia comunitaria otorgada por Riot Games, Inc., permitiendo el uso del juego League of Legends y elementos asociados conforme a sus términos. Riot Games no es responsable de la organización ni ejecución del evento.

7.2. Derechos de Imagen y Contenido: Al participar en el Torneo, los Participantes conceden al Organizador, a los Colaboradores y al Gestor Operativo una licencia no exclusiva, mundial, por la duración del Torneo y 5 años más y gratuita para usar, reproducir, distribuir, transmitir y mostrar públicamente su nombre, imagen, alias de jugador (summoner name), estadísticas de juego, grabaciones de voz y video (incluyendo las partidas jugadas y su participación en eventos presenciales) en conexión con la promoción, ejecución, transmisión (streaming), y difusión del Torneo y sus resultados, a través de cualquier medio presente o futuro (incluyendo, sin limitación, redes sociales, sitios web, comunicados de prensa, material publicitario).

7. TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES

8.1. Al registrarse y participar en el Torneo, los Participantes consienten que los datos personales proporcionados (nombre, correo electrónico, alias de jugador, etc.) sean recolectados y tratados por el Organizador, los Colaboradores y el Gestor Operativo con la finalidad de gestionar su inscripción, participación en el Torneo, comunicación de información relevante sobre el mismo, entrega de premios y actividades promocionales relacionadas con el evento.

8.2. El tratamiento de datos se realizará de conformidad con las políticas de privacidad de cada entidad y la legislación aplicable en materia de protección de datos personales en Colombia. Los datos podrán ser compartidos entre las entidades organizadoras y gestoras estrictamente para los fines del Torneo. 8.3. La Plataforma de Game Hub Arena será el principal repositorio de los datos de registro y competición online.

8. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD

9.1. Salvo dolo o culpa grave demostrada, el Organizador, los Colaboradores y el Gestor Operativo no serán responsables por: a. Fallos técnicos, de hardware, software, o conexión a internet experimentados por los Participantes. b. Interrupciones, retrasos o cancelaciones del Torneo debidos a causas de fuerza mayor o caso fortuito. c. Errores en la introducción de datos por parte de los Participantes durante el pre-registro y/o el registro al Torneo. d. Cualquier daño o perjuicio que puedan sufrir los Participantes o terceros derivado de su participación en el Torneo, más allá de las responsabilidades legalmente irrenunciables.

9. MODIFICACIONES AL REGLAMENTO

10.1. Los Organizadores y el Gestor Operativo se reservan el derecho de modificar, enmendar o actualizar los presentes TC en cualquier momento, si se considerase necesario por razones operativas, logísticas, de premiación o para garantizar la correcta ejecución e integridad del Torneo. 10.2. Cualquier modificación será comunicada oportunamente a todos los Participantes registrados a través de los canales oficiales del Torneo (correo electrónico proporcionado en el registro y/o anuncios en la Plataforma). La continuación de la participación en el Torneo tras la comunicación de las modificaciones implicará su aceptación.

10. LEY APLICABLE Y JURISDICCIÓN

11.1. Los presentes Términos y Condiciones se regirán e interpretarán de conformidad con las leyes de la República de Colombia. 11.2. Para cualquier controversia que surja en relación con la interpretación o ejecución de estos T&C, las partes intentarán resolverla de manera amistosa. De no ser posible, se someterán a la jurisdicción de los tribunales competentes de la ciudad de Bogotá D.C., Colombia.

11. CONTACTO Y COMUNICACIONES

12.1. Para consultas generales, soporte técnico relacionado con la Plataforma, reporte de incidencias, quejas o solicitudes formales concernientes al desarrollo del Torneo, el canal oficial de comunicación es el correo electrónico del equipo de soporte de Game Hub Arena: pqr@gamehubarena.com.

12. ACEPTACIÓN

13.1. La inscripción y/o participación efectiva en cualquiera de las fases del Torneo "Odyssey Cup" constituye la aceptación plena y sin reservas por parte del Participante de todos y cada uno de los puntos contenidos en estos Términos y Condiciones.

13. SEVERABILIDAD

14.1. Si alguna de las cláusulas o disposiciones de estos T&C fuera declarada nula o inválida por una autoridad competente, dicha nulidad o invalidez no afectará la validez y exigibilidad de las restantes disposiciones, las cuales permanecerán en pleno vigor y efecto.

14. ACUERDO COMPLETO

15.1. Los presentes TC constituyen el acuerdo completo entre los Participantes y las entidades organizadoras/gestoras en relación con el objeto del Torneo, reemplazando cualquier acuerdo o entendimiento previo, verbal o escrito.

15. MODIFICACIÓN, AMPLIACIÓN Y SUSPENSIONES

16.1. Modificación: El Organizador se reserva el derecho a modificar, aclarar, o adicionar los T&C del Torneo en cualquier momento y durante la vigencia de la actividad por lo cual no se aceptará reclamación alguna en caso de que el Participante omita validar constantemente la actividad.

16.2. Ampliación: Igualmente, si fuere necesario, el Organizador podrá ampliar el término de participación en el Torneo.

16.3. Suspensión, Cancelación, Postergación: Asimismo, y hasta donde sea legalmente permitido, el Organizador se reserva el derecho de suspender, discontinuar, cancelar o posponer el Torneo en cualquier tiempo y sin expresión de causa, siempre que sea debida y oportunamente informada esta situación por un cualquier medio y en la página web indicada anteriormente, y lo hagan de acuerdo a las leyes y reglamentos aplicables, y sin que se deba pagar indemnización o suma alguna a ningún Participante alguno.