

LIGA INTERUNIVERSITARIA DE ESPORTS UNIVERSITY GAME MASTERS 2026

League of Legends — 5 vs 5

REGLAMENTO OFICIAL Y BASES DEL TORNEO 2026

Organizado por Aegis Esports — Colabora Gamer Guild

Documento Confidencial — Para uso exclusivo de participantes y colaboradores

Índice

Tabla de contenido

Índice	2
1. Introducción y Objetivos	4
1.1 Ámbito de Aplicación	4
2. Inscripción y Requisitos de Participación	4
2.1 Condiciones de Elegibilidad	4
2.2 Registro de Equipos	4
2.3 Proceso de Inscripción	4
2.4 Cuota de Inscripción	5
2.5 Nombre de Invocador	5
2.6 Cambios de Roster	5
3. Formato de la Competencia	5
3.1 Estructura General	5
3.2 Fase de Grupos	6
3.3 Fase de Doble Eliminación	6
3.4 Gran Final	6
3.5 Modalidad de Partidas	6
4. Calendario del Torneo	7
4.1 Fechas Clave	7
4.2 Cambios de Horario	7
5. Normativa de Partidas	8
5.1 Servidor de Juego	8
5.2 Lobby Oficial	8
5.3 Puntualidad y Asistencia	8
5.3 Transmisiones Externas y Co-Streaming	8
5.4 Penalizaciones por Retraso	9
5.5 Selección de Campeones (Draft)	9
5.6 Intercambio de Campeones	9
5.7 Inicio de la Partida	10
5.8 Sustituciones	10
5.9 Reporte de Resultados	10
6. Reglas del Juego	10
6.1 Uso de Pausas	10
6.2 Desconexiones	10
6.3 Restricciones de Elementos del Juego	11
6.4 Prohibición de Exploits y Bugs	11
6.5 Victoria Otorgada	11
7. Comunicación y Conducta	11
7.1 Canales de Comunicación	11

7.2 Código de Conducta	11
7.3 Comunicación Oficial con la Organización.....	12
8. Árbitros y Administradores	12
8.1 Autoridad de los Árbitros	12
8.2 Funciones del Árbitro.....	12
8.3 Alcance de las Decisiones.....	12
9. Sanciones y Medidas Disciplinarias	12
9.2 Principios Generales	12
9.2 Tipos de Sanciones	12
9.3 Tabla de Infracciones	13
10. Premios y Certificaciones.....	13
10.1 Premiación	13
10.2 Certificados de Participación	13
11. Disposiciones Generales	14
11.1 Aceptación del Reglamento.....	14
11.2 Derechos de Transmisión.....	14
11.3 Derecho de Modificación	14
11.4 Confidencialidad	14
11.5 Contacto Oficial	14

1. Introducción y Objetivos

La Liga Interuniversitaria de Esports — University Game Masters es una competencia estructurada dirigida a estudiantes universitarios activos, organizada por Aegis Esports en colaboración con Gamer Guild. El presente documento constituye el Reglamento Oficial del torneo y es de cumplimiento obligatorio para todos los participantes, equipos, representantes y organizadores.

Todos los participantes deben leer, comprender y estar de acuerdo con este reglamento antes de inscribirse o participar en cualquier evento del circuito.

1.1 Ámbito de Aplicación

Este reglamento aplica a todos los eventos y partidas del circuito University Game Masters 2026, incluyendo fase de grupos, fase de doble eliminación y gran final presencial. La organización se reserva el derecho de modificar o complementar este reglamento en cualquier momento, notificando a los participantes con la mayor brevedad posible.

2. Inscripción y Requisitos de Participación

2.1 Condiciones de Elegibilidad

Para participar en el torneo, cada jugador debe cumplir obligatoriamente con todos los requisitos siguientes:

- Ser estudiante universitario activo al momento de inscribirse, con matrícula vigente en una institución de educación superior reconocida en Chile.
- No se permitirán nombres inapropiados
- Poseer una cuenta de League of Legends activa en el servidor LAS (Latinoamérica Sur), de uso personal e intransferible.
- No estar sancionado por Riot Games con una restricción que le impida participar en torneos oficiales.
- Cuatro jugadores del roster deben pertenecer a la misma universidad.

2.2 Registro de Equipos

Cada equipo deberá cumplir con la siguiente composición al momento de inscribirse:

Rol	Cantidad	Obligatorio
Jugadores titulares	5	Sí
Jugadores suplentes	Mínimo 1, máximo 2	Sí (al menos 1)
Representante / Capitán	1 (puede ser jugador)	Sí

El representante del equipo es el único autorizado para comunicarse con la organización en nombre del equipo. Toda comunicación oficial se realizará a través de el canal de discord.

2.3 Proceso de Inscripción

1. Completar el formulario de inscripción oficial proporcionado por la organización.
2. Adjuntar certificado de alumno regular vigente de cada jugador.
3. Indicar los nombres de invocador de todos los jugadores registrados.
4. Abonar la cuota de inscripción de \$20.000 CLP por equipo dentro del plazo establecido.
5. Esperar confirmación oficial de la organización.

Período de inscripción: desde el 1 de mayo hasta el 17 de mayo de 2026. La confirmación de equipos inscritos se publicará el 19 de mayo.

2.4 Cuota de Inscripción

La cuota de inscripción es de \$20.000 CLP por equipo (contempla 5 jugadores titulares y hasta 2 suplentes). Este valor es fijo e independiente del número de suplentes registrados. No se realizarán devoluciones una vez confirmada la inscripción del equipo.

2.5 Nombre de Invocador

El nombre de invocador de cada jugador declarado al momento de inscribirse es el que se utilizará en todas las partidas oficiales. Queda prohibido modificar el nombre de invocador sin autorización expresa de la organización una vez iniciado el torneo.

La organización se reserva el derecho de revisar y evaluar los nombres de invocador registrados por los participantes antes del desarrollo del torneo. No se permitirá el uso de nombres que sean considerados ofensivos, discriminatorios, obscenos, sexualmente explícitos, violentos, inciten al odio, promuevan conductas ilegales o resulten inapropiados para transmisiones públicas y entornos universitarios.

Asimismo, se considerarán inadecuados aquellos nombres que, aun evitando filtros automáticos de Riot Games mediante modificaciones creativas, abreviaciones, símbolos o alteraciones ortográficas, mantengan una connotación ofensiva o impropia según el criterio de la organización.

La organización podrá exigir el cambio inmediato del nombre de invocador de cualquier jugador antes del inicio del torneo. Mientras el cambio no haya sido realizado y validado por la organización, el jugador no podrá participar en encuentros oficiales.

2.6 Cambios de Roster

Los equipos podrán realizar cambios en su roster únicamente antes del inicio de la Fase de Doble Eliminación. Para efectuar un cambio, el representante del equipo deberá notificar a la organización con un mínimo de 48 horas de anticipación a la jornada en que el nuevo jugador pretenda participar. Ningún cambio de roster está permitido una vez iniciada la Fase de Doble Eliminación.

3. Formato de la Competencia

3.1 Estructura General

El torneo University Game Masters 2026 se desarrolla en tres fases consecutivas:

Fase	Formato	Clasifican
Fase de Grupos	Round Robin (todos contra todos)	Todos
Fase de Doble Eliminación	Bracket de doble eliminación	Top 4 a Gran Final
Semis y Gran Final	Evento presencial — Bo3	Campeón del torneo

3.2 Fase de Grupos

Los equipos inscritos y confirmados serán distribuidos en grupos para competir en formato Round Robin simple (todos contra todos dentro del grupo). Cada enfrentamiento de la Fase de Grupos se disputará al mejor de un mapa (Bo1).

- Proyección: hasta 16 equipos de estudiantes universitarios.
- El número definitivo de grupos y su composición se comunicarán mediante sorteo público el 20 de mayo a las 18:15 (transmisión en vivo).
- Cada victoria otorga 1 punto. Cada derrota otorga 0 puntos.
- En caso de empate en puntos entre dos equipos al finalizar la fase de grupos, se considerará ganador al equipo que haya obtenido la victoria en el enfrentamiento directo entre ellos.

3.3 Fase de Doble Eliminación

Los equipos clasificados desde la Fase de Grupos avanzan a la Fase de Doble Eliminación. En esta fase, cada equipo dispone de dos vidas: una derrota envía al equipo al bracket de perdedores, y una segunda derrota elimina al equipo definitivamente.

- Todos los encuentros de esta fase se disputarán al mejor de un mapa (Bo1), excepto la Gran Final.
- Un equipo que llegue a la gran final desde el bracket inferior deberá ganar dos sets contra el equipo del bracket superior para alzarse campeón (si el equipo del bracket superior gana el primer set, la serie termina).
- Los enfrentamientos se realizarán en línea a través del servidor Santiago.

3.4 Gran Final

La Gran Final es un evento presencial transmitido en vivo. Se disputará en formato al mejor de tres mapas (Bo3). El lugar, horario exacto y logística del evento presencial serán comunicados oportunamente.

- El equipo campeón será el primero en ganar 2 mapas.
- En la Gran Final se realizará ceremonia de premiación con entrega de trofeos y certificados.

3.5 Modalidad de Partidas

Fase	Modalidad	Formato de serie
Fase de Grupos	En línea	Bo1
Fase de Doble Eliminación	En línea	Bo1
Semis y Gran Final	Presencial	Bo3

4. Calendario del Torneo

4.1 Fechas Clave

Etapa	Fecha(s)	Horario
Inicio inscripciones	01/05	—
Cierre de inscripciones	17/05	23:59 hrs
Confirmación de equipos	19/05	—
Sorteo Fase de Grupos (Live)	20/05	18:15 hrs
Inicio Fase de Grupos	21/05	19:00 hrs
Ronda 1 Grupos	21/05	19:00 – 23:00 hrs
Ronda 2 Grupos	22/05	19:00 – 23:00 hrs
Ronda 3 Grupos	23/05	19:00 – 23:00 hrs
Sorteo Doble Eliminación (Live)	25/05	18:15 hrs
Inicio Doble Eliminación	27/05	18:15 hrs
Ronda 1 — 8vos Winner	28/05	19:00 – 23:00 hrs
Ronda 2 — 4tos Winner + 4tos Loser A	30/05	19:00 – 23:00 hrs
Ronda 3 — 4tos Loser B	02/06	19:00 – 23:00 hrs
Ronda 4 — Semi Winner + Semi Loser A	08/06	15:00 hrs
Ronda 5 — Final Winner + Semi Loser B	08/06	15:00 hrs
Rondas 6 y 7 — Loser Final A y B	09/06	15:00 hrs
Gran Final Presencial	09/06	15:00 hrs

Duración total del torneo: 4 semanas (aproximadamente 1 mes). Mínimo de partidas garantizadas por equipo: 5.

4.2 Cambios de Horario

La organización se reserva el derecho de modificar fechas y horarios según lo estime necesario para garantizar el correcto desarrollo del torneo. Cualquier cambio será notificado a los equipos a la brevedad posible a través de los canales oficiales (Discord y redes sociales).

5. Normativa de Partidas

5.1 Servidor de Juego

Todas las partidas oficiales del torneo se disputarán en el servidor oficial LAS (Latinoamérica Sur) de League of Legends, con el último parche disponible. La organización comunicará oportunamente cualquier restricción de campeón o elemento del juego.

- Todo campeón nuevo estará automáticamente restringido durante un período mínimo de 3 semanas desde su lanzamiento en el servidor en vivo.
- Los campeones sometidos a rework (actualización mayor) quedarán sujetos a revisión por parte de la organización antes de ser habilitados.
- Un campeón no será habilitado si ya ha comenzado una jornada de competencia en ese parche.

5.2 Lobby Oficial

Todos los lobbies de partidas oficiales serán creados y administrados por la organización. Los ajustes del lobby serán:

Parámetro	Configuración
Mapa	Grieta del Invocador
Tipo de partida	Torneo de reclutamiento
Tamaño de equipo	5 jugadores por lado
Modo	Bo1 (Fase de Grupos y Doble Eliminación) / Bo3 (Gran Final)
Servidor	LAS — Santiago
Nombre del lobby	Definido por la organización
Contraseña	Definida por la organización

5.3 Puntualidad y Asistencia

Para partidas en línea, los jugadores deben estar listos para unirse al lobby un mínimo de 10 minutos antes de la hora oficial del encuentro. Para la Gran Final presencial, todos los miembros del roster activo deben llegar al recinto con al menos 90 minutos de anticipación.

Si un equipo no completa los 5 jugadores en el lobby dentro de los 15 minutos posteriores a la hora oficial de inicio, se declarará abandono y se otorgará la victoria al equipo rival.

5.3 Transmisiones Externas y Co-Streaming

La organización se reserva de manera exclusiva los derechos oficiales de transmisión, retransmisión y difusión audiovisual del torneo University Game Masters 2026. Sin perjuicio de lo anterior, los equipos participantes podrán realizar transmisiones externas de sus partidas únicamente bajo las condiciones establecidas en la presente sección.

Las partidas que estén siendo transmitidas oficialmente por la organización no podrán ser retransmitidas simultáneamente por jugadores, coaches, streamers externos ni terceros no autorizados, salvo aprobación expresa y previa de la organización.

En el caso de partidas que no cuenten con transmisión oficial por parte del torneo, estas solo podrán ser retransmitidas si existe acuerdo previo entre ambos equipos participantes y aviso a la organización.

Una vez autorizada la retransmisión, los jugadores o coaches podrán realizar transmisiones personales siempre que se cumplan todas las siguientes condiciones:

- La transmisión no debe incluir conductas antideportivas, lenguaje ofensivo ni contenido inapropiado.
- No podrá utilizar overlays, gráficos o elementos visuales que induzcan a pensar que se trata de una transmisión oficial del torneo.
- Debe indicarse claramente en la descripción o título de la transmisión que corresponde a una retransmisión no oficial.
- Está estrictamente prohibido compartir información estratégica en tiempo real que pueda otorgar ventajas competitivas indebidas.
- El coach no podrá transmitir ni compartir comunicaciones internas del equipo durante partidas oficiales en curso.
- La transmisión no podrá incluir contenido que perjudique la imagen de la organización, patrocinadores, universidades participantes o del torneo.

La organización podrá solicitar en cualquier momento la finalización de una transmisión externa si considera que esta afecta la integridad competitiva, vulnera derechos de transmisión, incumple el reglamento o perjudica el desarrollo del torneo.

El incumplimiento de estas disposiciones podrá derivar en advertencias, suspensión del permiso de retransmisión, pérdida de partida o sanciones disciplinarias mayores según la gravedad del caso.

5.4 Penalizaciones por Retraso

Tiempo de retraso	Penalización
Hasta 5 minutos	Aviso. El partido inicia normalmente.
Entre 5 y 10 minutos	Pérdida del 3er y 5to ban.
Entre 10 y 15 minutos	Pérdida del 3er y 5to ban + 3 minutos de pausa descontados.
Más de 15 minutos	Pérdida de la partida por incomparecencia.

5.5 Selección de Campeones (Draft)

El proceso de selección y veto de campeones se realizará dentro del cliente del torneo. Se aplican las siguientes reglas:

- El equipo con mayor puntaje acumulado tendrá la facultad de escoger Red side / Blue side (1, 3, 5 en Bo3). El equipo con menor puntaje elige en los mapas pares (2, 4).
- En caso de empate en seed, se realizará un sorteo por parte de la organización para determinar la elección de lado del primer mapa.
- Si un jugador selecciona un campeón por error, deberá notificarlo a un árbitro antes de que expire el temporizador de selección. El árbitro reiniciará el proceso con las mismas selecciones hasta el error ocurrido.
- El bloqueo o selección incorrectos de campeón, runas o hechizos de invocador no otorgan derecho a remake, salvo que se demuestre fehacientemente que el error es atribuible al juego.

5.6 Intercambio de Campeones

Los equipos deben completar todos los intercambios de campeones dentro de los 20 segundos previos al inicio de la partida. Los intercambios realizados fuera de este plazo se considerarán inválidos y los jugadores deberán utilizar el campeón que tenían antes del intento de intercambio.

5.7 Inicio de la Partida

Una vez que ambos equipos confirmen estar listos, el árbitro autorizará el inicio de la partida. Ninguna partida puede iniciarse sin la aprobación expresa de la organización. Los jugadores no pueden abandonar un lobby entre la finalización del draft y el inicio efectivo de la partida.

5.8 Sustituciones

Está permitida la sustitución de un único jugador entre mapas dentro de una serie Bo3 (Gran Final). El representante del equipo debe notificar el cambio al árbitro antes del inicio del siguiente mapa.

5.9 Reporte de Resultados

Al finalizar cada partida oficial, el capitán o representante del equipo ganador será responsable de reportar el resultado a la organización mediante el canal oficial designado en Discord.

El reporte deberá incluir obligatoriamente una captura de pantalla (SS) del historial de partida donde sea visible el resultado final y los nombres de invocador de los jugadores participantes.

La captura deberá enviarse dentro de un plazo máximo de 15 minutos posteriores al término de la partida. El incumplimiento de esta obligación podrá generar retrasos en la validación del resultado y, en caso de disputa, la organización resolverá utilizando la información y evidencia disponible.

La organización podrá solicitar evidencia adicional en caso de inconsistencias, reclamos o problemas de verificación. La falsificación, alteración o manipulación de resultados será considerada una infracción grave y podrá derivar en sanciones disciplinarias, incluyendo pérdida de la partida o descalificación del torneo.

6. Reglas del Juego

6.1 Uso de Pausas

Cada equipo dispone de 7 minutos en total con un máximo de 3 pausas por partida en las fases en línea. En la Gran Final presencial, los equipos disponen de 2 tiempos técnicos por mapa de 60 segundos cada uno (tiempos de descanso tácticos).

- Las pausas deben solicitarse a través del chat del juego mediante el comando /pausa.
- Los jugadores no pueden mover ni controlar a su campeón durante una pausa.
- Superar el tiempo de pausa asignado y no quitarla puede resultar en sanción.
- Pausar la partida sin justificación válida puede ser sancionado.
- Los jugadores no pueden reanudar la partida sin autorización de un árbitro.

Los problemas con el equipo del jugador (hardware, internet, electricidad) no son razón válida para pausar más allá del tiempo permitido. Cada jugador es responsable de su configuración técnica.

6.2 Desconexiones

Si un jugador se desconecta durante una partida, esta debe pausarse de inmediato. Si la desconexión es voluntaria o intencional, el equipo infractor perderá la partida. Si la desconexión fue involuntaria y ocurrió dentro del primer minuto de la ronda sin que se haya causado daño, el árbitro podrá autorizar el reinicio de la ronda.

6.3 Restricciones de Elementos del Juego

La organización puede restringir en cualquier momento el uso de campeones, aspectos, objetos u otros elementos del juego que presenten errores conocidos o que afecten la integridad competitiva, tanto antes como durante una partida. El equipo que viole estas restricciones podrá ser descalificado de la partida o del torneo.

6.4 Prohibición de Exploits y Bugs

Queda terminantemente prohibido el uso y/o aprovechamiento de cualquier bug, exploit, script o programa externo que otorgue algún beneficio al jugador. Los equipos tienen la obligación de notificar a la organización sobre cualquier bug que encuentren.

Las penalizaciones por uso de exploits se aplicarán en función de la intención, el impacto sobre el resultado y la comunicación previa del árbitro, pudiendo ir desde advertencia hasta pérdida de mapa o descalificación.

6.5 Victoria Otorgada

Si una partida ha estado en juego por más de 20 minutos y se presenta una situación que justifique el reinicio de la misma, el árbitro podrá determinar victoria otorgada si considera, con un grado razonable de certeza, que uno de los equipos no puede evitar la derrota, usando como criterio la diferencia de oro, de torretas restantes o de inhibidores en pie.

7. Comunicación y Conducta

7.1 Canales de Comunicación

La comunicación en partida se realizará a través del sistema oficial de voz proporcionado por la organización (Discord u otro medio definido). No se permite el uso de software de voz de terceros sin autorización previa de la organización.

- Solo pueden estar en el canal de voz los jugadores titulares del partido y, en su caso, el coach o representante debidamente registrado.
- El coach puede observar el draft y comunicarse con el equipo durante la fase de picks y bans.
- Una vez iniciada la partida, el coach no puede comunicarse activamente con los jugadores salvo en los tiempos de descanso tácticos autorizados.

7.2 Código de Conducta

Todos los participantes, representantes y miembros de staff de los equipos deben mantener en todo momento los más altos estándares de integridad personal y comportamiento deportivo. Se exige respeto en todas las interacciones con otros competidores, árbitros, organizadores y el público.

Están expresamente prohibidos:

- Comportamiento violento, lenguaje que atente contra la dignidad de las personas, amenazas, discriminación o agresiones físicas.
- Deliberadamente perder o jugar mal para adulterar el resultado de una partida.
- Consumo de sustancias ilegales.
- Participar en apuestas sobre partidas del torneo.
- Hacer streaming o retransmitir partidas del torneo sin autorización expresa de la organización.
- Publicar resultados de partidas en redes sociales antes de que la partida en stream haya finalizado.

7.3 Comunicación Oficial con la Organización

Cualquier duda, reclamo o inconformidad deberá ser comunicada por el representante del equipo al correo oficial de la organización (aegisesportt@gmail.com) o a través de su discord oficial [Aegis Esports](#), indicando claramente el motivo y adjuntando los soportes que lo respalden. Durante las partidas, los árbitros resuelven los casos de forma inmediata. Si el equipo no queda conforme con una decisión del árbitro, podrá presentar su apelación con evidencia al correo oficial una vez finalizada la partida.

8. Árbitros y Administradores

8.1 Autoridad de los Árbitros

Los partidos serán supervisados por árbitros y administradores de campo designados por la organización, quienes tienen autoridad total para hacer cumplir las reglas del juego y del presente reglamento. Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego son definitivas.

8.2 Funciones del Árbitro

- Verificar la alineación y los nombres de invocador antes de cada partida.
- Autorizar el inicio y la reanudación de las partidas.
- Ordenar pausas y gestionar tiempos de descanso.
- Evaluar incidencias de bugs y exploits.
- Aplicar sanciones y acciones disciplinarias durante la partida.
- Confirmar el resultado final de cada partida.

8.3 Alcance de las Decisiones

Las decisiones del árbitro sobre el juego, incluyendo remake, reanudación y resultado, son definitivas y no pueden ser apeladas en el momento. El árbitro no puede cambiar una decisión si el juego ha progresado de forma significativa tras haberla tomado. Para reclamaciones formales tras la partida, véase la sección 7.3.

9. Sanciones y Medidas Disciplinarias

9.2 Principios Generales

Las sanciones se aplicarán tomando en cuenta la gravedad de la infracción, la intención del infractor y las circunstancias agravantes o atenuantes. Las violaciones repetidas están sujetas a penalizaciones escalonadas. Múltiples sanciones pueden combinarse por una sola infracción cuando las circunstancias lo justifiquen.

9.2 Tipos de Sanciones

Tipo	Descripción
Advertencia	Aviso formal. No implica penalización inmediata en el juego.
Pérdida de ban	El equipo pierde uno o más de sus bans en el draft.
Pérdida de pausa	Se descuenta tiempo de pausa al equipo infractor.
Pérdida de partida	Se otorga la victoria al equipo rival.
Descalificación del torneo	Eliminación permanente de la competencia.
Multa económica	Aplicable sobre el premio obtenido (de corresponder).

Tipo	Descripción
Suspensión	Prohibición de participar durante un número determinado de jornadas o torneos.

9.3 Tabla de Infracciones

Infracción	Sanción mínima	Sanción máxima
Incomparecencia sin justificación	Pérdida de la partida	Descalificación del torneo
Retraso (5-10 min)	Pérdida del 3er y 5to ban	Pérdida del 3er y 5to ban
Retraso (más de 15 min)	Pérdida de la partida	Pérdida de la partida
Uso de exploits/bugs	Advertencia	Descalificación del torneo
Suplantación de identidad	Descalificación del torneo	Suspensión futura
Mal comportamiento / lenguaje ofensivo	Advertencia	Suspensión de partidas
Amañar partidas / apuestas	Descalificación del torneo	Suspensión indefinida
Streaming no autorizado	Advertencia	Multa
Publicar resultado antes del stream	Advertencia	Multa
No cumplir instrucciones del árbitro	Advertencia	Pérdida de partida
Uso de cuenta de tercero	Descalificación del torneo	Suspensión indefinida
Uso de programas externos (hacks)	Descalificación del torneo	Suspensión indefinida

En circunstancias atenuantes o agravantes, la organización se reserva el derecho de modificar los términos de sanción. Las sanciones económicas se descontarán del premio obtenido por el equipo.

10. Premios y Certificaciones

10.1 Premiación

Los premios del torneo University Game Masters 2026 serán comunicados oficialmente previo al inicio de la competencia. La entrega de premios se realizará en la Gran Final presencial.

Posición	Premio
1er lugar (Campeón)	Trofeo + Certificado + \$200.000
2do lugar	Medallas + Certificado
3er/4to lugar	Certificado de participación destacada
Todos los participantes	Certificado oficial de participación

Los premios en efectivo o en especie serán informados una vez confirmados los patrocinadores del evento. Los equipos descalificados no son elegibles para recibir premios de ningún tipo.

10.2 Certificados de Participación

La organización emitirá certificados oficiales de participación para todos los jugadores que hayan disputado al menos una partida oficial del torneo. Los certificados serán entregados en formato digital firmado por la organización.

11. Disposiciones Generales

11.1 Aceptación del Reglamento

Al inscribirse en el torneo, todos los jugadores, representantes y miembros de staff de los equipos declaran expresamente que han leído, comprendido y aceptado en su totalidad el presente reglamento, así como las disposiciones del Código de Conducta Global de Riot Games.

La participación en el torneo implica además la aceptación de:

- Los Términos de Servicio de League of Legends y Riot Games.
- Las políticas de transmisión y uso de imagen de la organización.
- Las normas de propiedad intelectual aplicables al juego.

11.2 Derechos de Transmisión

La organización se reserva el derecho exclusivo de transmitir, retransmitir y archivar todas las partidas del torneo. Los equipos y jugadores autorizan expresamente el uso de su imagen, voz y nombre para fines de transmisión y contenido digital relacionado con el torneo, sin derecho a compensación adicional.

11.3 Derecho de Modificación

La organización se reserva el derecho de modificar las normas del presente reglamento en cualquier momento y a su criterio exclusivo, con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competición. Los cambios serán notificados a los equipos a la brevedad posible.

11.4 Confidencialidad

Los equipos y sus miembros deben guardar estricta confidencialidad respecto a toda información estratégica u organizativa que la organización ponga en su conocimiento, en relación con el torneo. Esta información no debe ser compartida con terceros ajenos al equipo.

11.5 Contacto Oficial

Canal	Datos
Email	aegisesportt@gmail.com
Discord	AegisEsportscl
Instagram	@aegisesportscsl @gamer_guild_cl
Organización	Aegis Esports — Gamer Guild

