

TÉRMINOS Y CONDICIONES

TORNEO "RIFT ASCENSION"

Organizador: Cyberpuerta S.A. de C.V. en lo sucesivo, el "Organizador" y/o CYBER LEAGUE, con domicilio en Parque Industrial: Álamo Business Park, Av. Patria S/N., Col. Parque Industrial El Álamo, C.P. 44490, Guadalajara; Jalisco. Los presentes Términos y Condiciones (en lo sucesivo, los "Términos y Condiciones") regulan la participación en el torneo denominado "RIFT ASCENSION" (en lo sucesivo, el "Torneo"), cuya Gran Final Online se llevará a cabo el 3 de Octubre de 2026 en Twitch.

La participación en el Torneo implica la lectura, entendimiento y aceptación total de estos Términos y Condiciones, del Reglamento Oficial de RIFT ASCENSION (en lo sucesivo, el "Reglamento") y del Aviso de Privacidad del Organizador.

1. NATURALEZA DEL TORNEO

El Torneo es una actividad de habilidad y destreza basada en el videojuego League of Legends, en su versión para PC, organizada por CYBER LEAGUE. El Torneo se integra por las siguientes etapas:

Clasificatorias Online.

Gran Final Online.

La administración, operación y decisiones relacionadas con el Torneo corresponderá exclusivamente al Organizador y al staff oficialmente designado por éste.

2. VIGENCIA

La vigencia de los presentes Términos y Condiciones iniciará a partir de su publicación y permanecerá vigente hasta la conclusión del Torneo, incluyendo la entrega de premios y, en su caso, la atención de aclaraciones derivadas de éste.

El periodo de registro del Torneo será del 24 de agosto de 2026 a las 14:00 horas al 7 de septiembre de 2026 a las 23:59 horas, o antes si se agota el cupo disponible.

3. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

Podrán participar en el Torneo únicamente personas físicas que cumplan con todos los requisitos siguientes:

a) Tener 18 años cumplidos al momento de su registro, y contar con un documento oficial que avale la edad.

b) Ser residentes en México. El Organizador podrá solicitar en cualquier momento la documentación que estime necesaria para acreditar dicha residencia.

c) Contar con una cuenta propia y activa de League of Legends, registrada bajo su propio nombre de jugador.

d) Tener una cuenta de Riot Games creada a más tardar el 24 de julio de 2026.

e) Registrarse correctamente en la plataforma oficial habilitada para el Torneo y completar los pasos requeridos por el

Organizador. <https://www.start.gg/tournament/rift-ascension/details>

f) Unirse al servidor oficial de Discord del Torneo y cumplir con los requisitos necesarios

para obtener la validación correspondiente como jugador.

g) Proporcionar información completa, veraz y comprobable durante el registro y durante todo el desarrollo del Torneo.

h) Aceptar íntegramente estos Términos y Condiciones, el Reglamento y el Aviso de Privacidad del Organizador.

4. REGISTRO

El registro del Torneo se sujetará a lo siguiente:

a) El cupo máximo será de 64 (sesenta y cuatro) equipos con registro completo y validado por el Organizador.

b) El registro estará disponible únicamente dentro del periodo señalado en el apartado de Vigencia o hasta agotar cupo, lo que ocurra primero.

c) Para completar el registro, cada participante deberá:

llenar el formulario oficial de registro del Torneo;

ingresar al servidor oficial de Discord;

atender las indicaciones del staff del Organizador para su validación;

leer y aceptar el Reglamento, estos Términos y Condiciones y el Aviso de Privacidad.

d) El Organizador podrá rechazar, cancelar o invalidar cualquier registro que presente datos falsos, incompletos, inconsistentes o que no cumpla con los requisitos aquí previstos.

e) El registro es personal e intransferible. Cada participante podrá registrarse únicamente una vez y con una sola cuenta de League of Legends.

f) Una vez confirmado el registro, el participante no podrá modificar su nombre de usuario en Discord, nombre de equipo, ni su nombre de jugador en League of Legends durante el Torneo, salvo autorización

expresa y por escrito del Organizador.

5. CUENTAS, IDENTIDAD Y VERIFICACIÓN

El participante reconoce y acepta que:

a) Deberá competir exclusivamente con su propia cuenta de League of Legends.

b) No podrá utilizar cuentas de terceros ni permitir que un tercero participe en su nombre.

c) No podrá registrar ni operar múltiples cuentas para participar en el Torneo.

d) En caso de clasificación a la Final o cuando el Organizador así lo solicite, deberá completar el proceso de verificación que podrá incluir, de manera enunciativa más no limitativa:

identificación oficial vigente;

comprobante o evidencia del ID de jugador;

comprobación de titularidad o control de la cuenta registrada;

documentación adicional razonablemente necesaria para validar la elegibilidad.

El incumplimiento del proceso de verificación, o cualquier intento de engaño o suplantación, será causa de descalificación inmediata.

6. ESTRUCTURA GENERAL DEL TORNEO

El Torneo se desarrollará conforme al formato, reglas, sistema de competencia, criterios de desempate, rondas, check-in, reportes, dispositivos permitidos y demás lineamientos

establecidos en el Reglamento.

De forma enunciativa, el Torneo contempla:

- una etapa de Clasificatorias Online;
- una Gran Final Online;
- un sistema de eliminación directa (knockout);
- la clasificación de los mejores participantes a las rondas subsecuentes y, finalmente, a la Final.

Toda la operación competitiva del Torneo se regirá por el Reglamento. En caso de contradicción entre el Reglamento y estos Términos y Condiciones, prevalecerá lo dispuesto en el Reglamento respecto de aspectos competitivos, operativos y técnicos, y prevalecerán estos Términos y Condiciones respecto de aspectos generales de participación, elegibilidad, premios, uso de imagen, tratamiento de datos y demás disposiciones legales aplicables.

7. GRAN FINAL ONLINE

Los participantes que clasifiquen a la Gran Final Online deberán estar disponibles en la fecha y horario que determine el Organizador. Asimismo, podrán ser requeridos para participar en una entrevista remota o para enviar material conforme a las especificaciones que les sean notificadas por el Organizador, con la finalidad de generar contenido relacionado con el Torneo.

La Gran Final Online se celebrará el 3 de octubre de 2026.

El Organizador no cubrirá gastos de ningún tipo.

8. PREMIOS

Los premios del Torneo serán los siguientes:

- 1er lugar: \$15,000.00 MXN en crédito Cyberpuerta.
- 2do lugar: \$7,500.00 MXN en crédito Cyberpuerta.
- 3er lugar: \$5,000.00 MXN en crédito Cyberpuerta.
- 4to lugar: \$2,500.00 MXN en crédito Cyberpuerta.

Los premios son personales e intransferibles y no podrán ser canjeados por dinero en efectivo.

En caso de que, por causas ajenas al Organizador, alguno de los premios no pueda ser entregado exactamente en los términos aquí señalados, el Organizador podrá sustituirlo por otro de valor comercial similar o equivalente, sin responsabilidad adicional alguna.

Distribución de premios por equipo

Los montos correspondientes a cada posición ganadora serán distribuidos exclusivamente entre un máximo de cinco (5) integrantes del equipo ganador, en partes iguales.

En caso de que un equipo cuente con jugadores suplentes, reservas o cualquier número adicional de integrantes superior a cinco (5), éstos no generarán derecho a una porción adicional del premio ni modificarán la distribución del monto correspondiente.

El crédito Cyberpuerta asignado a cada uno de los cinco (5) jugadores ganadores será personal, individual, intransferible y no acumulable entre participantes. Cada jugador deberá recibir su parte del premio en una cuenta Cyberpuerta registrada a su propio nombre.

No estará permitido transferir, ceder, concentrar ni combinar el crédito, ni solicitar que sea depositado en la cuenta de un tercero.

9. ENTREGA DE PREMIOS

La entrega de premios de manera digital se sujetará a lo siguiente:

- a) Los premios consistentes en crédito Cyberpuerta serán depositados en la cuenta de Cyberpuerta que el ganador tenga registrada a su nombre, una vez que el Organizador haya validado los resultados finales, así como la identidad, elegibilidad y documentación que, en su caso, sea requerida.
- b) Para efectos de la entrega del premio, el ganador deberá proporcionar una cuenta válida de Cyberpuerta creada a su nombre. Dicha cuenta deberá corresponder al mismo titular ganador del Torneo y deberá estar vinculada al mismo correo electrónico utilizado para su registro en el Torneo. En caso de discrepancia, el Organizador podrá solicitar información o documentación adicional para validar la titularidad y procedencia de la cuenta.
- c) El Organizador podrá solicitar al ganador identificación oficial, comprobantes, datos de contacto, así como cualquier otra documentación razonablemente necesaria para validar la entrega del premio.
- d) Una vez validada de forma satisfactoria toda la información y documentación requerida, el depósito del crédito Cyberpuerta se realizará en un plazo máximo de 30 (treinta) días hábiles.
- e) El crédito Cyberpuerta será personal e intransferible, no podrá ser canjeado por dinero en efectivo y únicamente podrá ser utilizado conforme a las condiciones operativas aplicables de la plataforma Cyberpuerta.
- f) El crédito tendrá una vigencia de 12 (doce) meses contados a partir de la fecha en que sea depositado en la cuenta del ganador. Una vez vencido dicho plazo, cualquier saldo no utilizado se entenderá como expirado, sin responsabilidad para el Organizador.
- g) En caso de que el ganador no proporcione la información o documentación requerida, no complete satisfactoriamente el proceso de validación o incumpla estos Términos y Condiciones o el Reglamento, el Organizador podrá suspender o cancelar la entrega del premio correspondiente.
- h) El Organizador podrá establecer un plazo razonable para que el ganador atienda los requerimientos relacionados con la entrega del premio. En caso de no hacerlo dentro de dicho plazo, el premio podrá considerarse no reclamado.
- i) El ganador reconoce y acepta que el premio consistente en crédito Cyberpuerta no exime del cumplimiento de obligaciones fiscales, tributarias o de cualquier otra naturaleza que pudieran derivarse de su obtención, recepción, uso o aprovechamiento. El Organizador no será responsable por el pago de impuestos,

contribuciones, derechos, aprovechamientos, cargas fiscales ni cualquier otro gasto o erogación que se genere con motivo del premio o de la compra de productos realizada mediante el uso del crédito, siendo todo ello responsabilidad exclusiva del ganador.

10. OBLIGACIONES DE LOS PARTICIPANTES

Todos los participantes deberán:

- a) Cumplir en todo momento con el Reglamento, estos Términos y Condiciones y las instrucciones del staff oficial del Torneo.
- b) Mantener una conducta respetuosa hacia el Organizador, el staff, patrocinadores, invitados, creadores de contenido, demás participantes y público en general.
- c) Participar con juego limpio, sin realizar trampas, hacks, exploits, suplantación, colusión, stream sniping, uso de software no permitido, desconexiones intencionales ni cualquier otra conducta que comprometa la integridad competitiva del Torneo.
- d) Utilizar únicamente dispositivos y configuraciones permitidas por el Reglamento.
- e) Presentarse puntualmente a check-in, partidas, rondas y actividades programadas, cuando corresponda.
- f) Reportar incidencias o controversias únicamente a través de los canales oficiales definidos por el Organizador y dentro de los plazos establecidos.

11. DESCALIFICACIÓN Y SANCIONES

El Organizador podrá, a su exclusiva discreción, imponer advertencias, pérdida de puntos, descalificación de partidas, descalificación del Torneo, suspensión temporal de futuros torneos o prohibición permanente de participación a cualquier participante que:

- a) Incumpla estos Términos y Condiciones o el Reglamento.
- b) Proporcione información falsa, alterada o incompleta.
- c) Incurra en conducta antideportiva, fraudulenta, abusiva, ofensiva, discriminatoria o violenta.
- d) Realice actos que afecten el correcto desarrollo del Torneo.
- e) No cumpla con procesos de verificación, check-in o asistencia cuando le sean requeridos.
- f) Intente obtener una ventaja indebida por medios técnicos, humanos o de cualquier otra naturaleza.

Las decisiones del Organizador respecto de sanciones, resultados, validaciones, desempates, incidencias, interpretación del Reglamento y cualquier aspecto del Torneo serán finales y obligatorias.

12. CANCELACIÓN, SUSPENSIÓN O MODIFICACIONES

El Organizador podrá cancelar, suspender, reprogramar o modificar total o parcialmente el Torneo, sus etapas, formatos, horarios, reglas, premios, sedes, fechas, canales de comunicación o cualquier otro elemento relacionado con éste, cuando exista causa justificada, caso fortuito, fuerza mayor, requerimientos operativos, razones de seguridad, actualizaciones del videojuego o cualquier circunstancia que así lo haga necesario.

Cualquier modificación será informada por los canales oficiales del Torneo y surtirá efectos a partir de su publicación.

El Organizador se reserva el derecho de actualizar, modificar o complementar en cualquier

momento los presentes Términos y Condiciones, siendo dichas modificaciones obligatorias a partir de su publicación en los canales oficiales del Torneo.

13. USO DE IMAGEN, NOMBRE Y CONTENIDO

Por el solo hecho de participar en el Torneo, los participantes autorizan al Organizador y a sus afiliadas, subsidiarias, cesionarias, patrocinadores y aliados comerciales relacionados con el Torneo, de manera gratuita y no exclusiva, a utilizar su nombre, nickname, voz, imagen, retrato, fotografía, video, clips de juego, declaraciones y demás materiales o registros captados con motivo de su participación, para fines de documentación, producción, comunicación, difusión, archivo, promoción y publicidad del Torneo o de otros eventos del Organizador, en cualquier medio conocido o por conocerse, sin que ello genere pago, regalía o compensación adicional alguna.

Esta autorización se otorga por tiempo indefinido y para cualquier territorio, siempre dentro del marco legal aplicable.

14. PROPIEDAD INTELECTUAL

Todos los derechos de propiedad intelectual relacionados con League of Legends, sus elementos

gráficos, marcas, contenidos y software pertenecen a sus respectivos titulares.

La participación en el Torneo no confiere a los participantes ningún derecho de uso, explotación o licencia sobre marcas, nombres comerciales, logotipos, contenidos audiovisuales o cualquier otro activo de propiedad intelectual del Organizador, del videojuego, de patrocinadores o de terceros, salvo autorización expresa y por escrito de su respectivo titular.

15. DATOS PERSONALES

Los datos personales recabados con motivo del registro y participación en el Torneo serán tratados conforme al Aviso de Privacidad del Organizador, disponible en los medios oficiales que éste ponga a disposición de los participantes.

Al registrarse y participar, el participante reconoce haber leído y aceptado el Aviso de Privacidad aplicable.

16. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD

El Organizador no será responsable por:

- a) Fallas de conexión, internet, electricidad, servidores, plataformas, software o hardware de los participantes o de terceros.
- b) Problemas técnicos del videojuego, actualizaciones, bugs, mantenimiento o caídas de servicio.
- c) Daños, pérdidas, robos o desperfectos en dispositivos, cuentas, accesorios u otros bienes de los participantes.
- d) Gastos en que incurran los participantes para registrarse o competir.
- e) La imposibilidad de participar derivada del incumplimiento de requisitos por parte del propio participante.

Cada participante interviene bajo su propia responsabilidad.

17. CANALES OFICIALES Y ACLARACIONES

Toda comunicación oficial relacionada con el Torneo, incluyendo registro, horarios, reglamento, incidencias, resultados, avisos y aclaraciones, se realizará a través de los canales oficiales que determine el Organizador, incluyendo Discord y/o cualquier otra plataforma que se informe oportunamente.

Las dudas, incidencias o controversias deberán ser reportadas por los medios oficiales y dentro de los plazos que establezca el Reglamento.

18. LEGISLACIÓN APLICABLE Y JURISDICCIÓN

Estos Términos y Condiciones se regirán e interpretarán conforme a las leyes vigentes de los Estados Unidos Mexicanos.

Para la interpretación, cumplimiento y ejecución de los presentes Términos y Condiciones, los participantes y el Organizador se someten expresamente a la jurisdicción de los tribunales competentes de Guadalajara Jalisco, México, renunciando a cualquier otro fuero que pudiera corresponderles por razón de sus domicilios presentes o futuros o por cualquier otra causa.

19. ACEPTACIÓN

La inscripción, validación y participación en cualquiera de las etapas del Torneo implican la aceptación total de estos Términos y Condiciones, del Reglamento y de las decisiones del Organizador