



VALORANT

Niveles de competición de la comunidad

	Organizador	Plataforma / Tamaño	Objetivo del organizador	Contribución de Riot
Torneos pequeños Eventos pequeños sin producción dirigidos por los participantes	Jugadores, cibercafés, organizadores de la comunidad.	El total de premios no supera los 10000 \$ (o la cantidad equivalente en la región) o los 12000 \$ si los premios no son en metálico. Evento local (sin participantes internacionales).	Juego social organizado por diversión.	No contribuye con su propiedad intelectual.
Torneos medianos	Negocios y marcas de tamaño medio, organizaciones de esports e influencers.	El total de premios no supera los 50 000 \$ (o la cantidad equivalente en la región); sin implicaciones garantizadas en el panorama global de los esports de VALORANT.	Monetizar y/o favorecer el crecimiento de una marca o un negocio.	Varía en función de lo acordado con el equipo regional.
Torneos grandes Preludio al juego competitivo	Organizadores de esports a gran escala (como ESL, Dreamhack u OGN).	Competiciones oficiales semiprofesionales; forman parte del ecosistema competitivo global.	Monetizar y/o favorecer el crecimiento de una marca o un negocio y contribuir al ecosistema global de esports de VALORANT.	Varía en función de lo acordado con el equipo global.

VALORANT

Guía para competiciones de la comunidad

I. PROCESO DE SOLICITUD

Torneos pequeños

1. No se requiere una solicitud.
2. Al cumplir las directrices indicadas en esta guía, se recibe automáticamente una licencia de la comunidad.

Torneos medianos

1. Se requiere una licencia personalizada.
2. Se debe enviar una solicitud al equipo de esports de Riot de la región.

Torneos grandes

1. Se requiere una licencia personalizada.
2. Se debe enviar una solicitud al equipo de esports de Riot global (por ejemplo, LAX).

II. MARCAS REGISTRADAS O AFILIACIONES

Torneos pequeños

1. Está permitido utilizar el nombre de VALORANT para promocionar la competición.
2. No está permitido usar las palabras "campeonato / championship", "campeones / champions", "temporada / season" o "liga / league" en el nombre de la competición.
3. No está permitido el uso de logos o marcas registradas de Riot (incluido el logo del juego, las marcas de ligas de esports ya sean profesionales o amateur y el nombre de Riot Games, Inc., Riot Games o Riot) para promocionar la competición o la página web de la misma. Tampoco está permitido sugerir que la competición o la página web cuentan con la aprobación o el respaldo de Riot o están afiliadas a ella de alguna manera.
4. Es obligatorio incluir el siguiente aviso de forma clara y visible en la página web de la competición y en todos los materiales relacionados: "Esta competición no está afiliada con ni promocionada por Riot Games, Inc. o los esports de VALORANT".

Torneos medianos y grandes

1. Está permitido utilizar el nombre de VALORANT para promocionar la competición.
2. No está permitido usar las palabras "campeonato / championship", "campeones / champions", "temporada / season" o "liga / league" o cualquier otra palabra que implique que el torneo es parte de un circuito oficial de esports de Riot sin contar con autorización por parte de Riot.
3. Riot se reserva el derecho de permitir el uso de creaciones artísticas, logos y marcas registradas de los esports de Riot o VALORANT (como logos del juego, marcas de ligas de esports profesionales o amateur y el nombre Riot Games, Inc., Riot Games o Riot) para promocionar la competición o su página web. De forma adicional, Riot puede proveer logos y creaciones artísticas de VALORANT de la comunidad para uso promocional.
4. Riot puede incluir el evento en el calendario oficial de Riot Games.

III. CUOTA DE INSCRIPCIÓN

Todos los torneos

1. Está permitido cobrar una cuota de inscripción para participar en la competición. Todos los ingresos procedentes de las inscripciones se utilizarán únicamente para financiar la competición (para elementos como el recinto, el alojamiento web, los comentaristas, etcétera) o se añadirán al premio de la competición.
2. Está permitido recurrir al *crowdfunding* para financiar la competición, pero todas las contribuciones procedentes de esa fuente han de destinarse a los premios de la competición o a cubrir sus costes.

IV. PREMIOS

Torneos pequeños

1. El total de premios no debe exceder los 10000 \$ (o la cantidad equivalente en la región) o los 12000 \$ si los premios no son en metálico.
2. El total de premios (incluido el valor de premios que no sean en metálico) en todas las competiciones organizadas a lo largo de un año no debe exceder los 100 000 \$ (o la cantidad equivalente en la región) sin contar con la aprobación previa de Riot.

Torneos medianos

1. El total de premios no debe exceder los 50 000 \$ (o la cantidad equivalente en la región).
2. El total de premios (incluido el valor de premios que no sean en metálico) en todas las competiciones organizadas a lo largo de un año no debe exceder los 200 000 \$ (o la cantidad equivalente en la región) sin contar con la aprobación previa de Riot.
3. Riot puede contribuir en los premios.

Torneos grandes

1. Riot puede contribuir en los premios.

V. RETRANSMISIÓN

Torneos pequeños

1. Está permitido retransmitir la competición online y hacer stream en cualquier plataforma online deseada siempre y cuando se cumplan los parámetros establecidos en nuestra [política legal](#).
2. No se permite cobrar el acceso a la retransmisión de ningún modo.
3. Si la competición se retransmite online, el organizador será responsable de asegurar que el chat del servicio empleado se modere de forma adecuada para prevenir la aparición de un ambiente obsceno, abusivo o cruel.
4. Además, es necesario desactivar la opción de "Mostrar sangre" de los ajustes de VALORANT.
5. Todos los demás canales de retransmisión (como la televisión lineal) están prohibidos.

Torneos medianos y grandes

1. Han de cumplirse los términos de retransmisión establecidos en la licencia personalizada.
2. Si la competición se retransmite online, el organizador será responsable de asegurar que el chat del servicio empleado se modere de forma adecuada para prevenir la aparición de un ambiente obsceno, abusivo o cruel.
3. Además, es necesario desactivar la opción de "Mostrar sangre" de los ajustes de VALORANT.
4. Si Riot promociona la competición, participa en los premios y/o ayuda a monetizar el evento de alguna forma, es posible que se requiera promocionar las redes sociales o los canales de Riot durante la retransmisión.

VI. PATROCINADORES Y COLABORADORES

Torneos pequeños

1. Se puede contar con el patrocinio de cualquier producto o empresa que no aparezca en la lista de patrocinadores prohibidos, incluida más abajo.
2. Las contribuciones totales de los patrocinadores para cada torneo de la organización no deben superar un valor de 10 000 \$ (o la cantidad equivalente en la región). Además, la organización no puede recibir más de 100 000 \$ (o la cantidad equivalente en la región) al año por parte de patrocinadores para torneos de VALORANT.

Torneos medianos y grandes

1. Se puede contar con el patrocinio de cualquier producto o empresa que no aparezca en la lista de patrocinadores y anunciantes prohibidos, incluida más abajo.
2. Riot puede ayudar a monetizar el evento con patrocinios; en ese caso, una parte preestablecida de los ingresos obtenidos se destinará al premio de la competición.

Lista de patrocinadores y anunciantes prohibidos:

- Cualquier otro videojuego, desarrolladora o distribuidora de videojuegos.
- Cualquier consola de videojuegos.
- Cualquier otro deporte o torneo, liga o evento de videojuegos.
- Plataformas de apuestas, casas de apuestas deportivas y casinos.
- Operadores de esports de fantasía (incluidos los deportes de fantasía diarios).
- Cualquier medicamento que requiera receta o no sea de venta libre, incluidos productos como los aceites de cannabidiol, etcétera.
- Armas de fuego, munición o accesorios.
- Pornografía o productos pornográficos.
- Tabaco o productos asociados.
- Productos alcohólicos (o productos analcohólicos comercializados por empresas de productos alcohólicos) u otros productos similares cuya venta o uso esté regulado por la legislación aplicable.
- Empresas vendedoras o plataformas de venta de objetos virtuales falsos o ilegales.
- Empresas vendedoras o plataformas de ventas de bienes o servicios que violan los términos de servicio de Riot Games.
- Criptomonedas o cualquier otro elemento o mercado financiero sin regular.

- Campañas políticas o comités de acción política.
- Organizaciones benéficas que promuevan creencias religiosas o políticas concretas o de dudosa reputación (Cruz Roja, Asociación Americana contra el Cáncer, Stand-Up to Cancer y otras organizaciones benéficas similares se consideran de buena reputación).
- En caso de duda, es necesario solicitar una autorización explícita por escrito por parte de Riot.

Riot se reserva el derecho de realizar cambios a la lista de patrocinadores prohibidos. Revisar la lista para mantenerse al día de cambios y actualizaciones es responsabilidad del organizador.

VII. MERCHANDISING

Torneos pequeños

1. No se permite la venta de merchandising de Riot, VALORANT, los esports de VALORANT o similar.

Torneos medianos y grandes

1. Riot tiene la opción de proveer o permitir la venta de merchandising de Riot, VALORANT, los esports de VALORANT o similar.

VIII. DERECHOS AL CONTENIDO DE RIOT GAMES

Todos los torneos

1. A cambio de la licencia de competición de la comunidad otorgada por Riot, el organizador acepta que Riot tiene la opción de promocionar la competición y que puede utilizar los resultados de la misma para seleccionar a jugadores para competiciones patrocinadas por Riot.
2. Por otro lado, al operar o patrocinar una competición que hace uso de la licencia de competición de la comunidad, el organizador acepta otorgar a Riot todos los derechos del contenido retransmitido, momentos destacados, vídeo, contenido estático, noticias y todo el resto de contenido generado por la competición de forma gratuita y permanente. Riot podrá copiar, modificar, distribuir y exhibir de forma pública dicho contenido, así como otorgar sublicencias a quien considere.

IX. OTRAS CUESTIONES LEGALES

Todos los torneos

1. Es responsabilidad del organizador (y de cualquier patrocinador o entidad de terceros involucrados en la competición) adherirse a todas las leyes y regulaciones aplicables, así como a nuestras políticas internas, que podrán modificarse ocasionalmente. Si cierto derecho no se otorga en alguna política de Riot, ese derecho no existe.
2. La competición ha de cumplir todas las leyes y regulaciones aplicables, así como las políticas de cualquier servicio de terceros empleado para hacer stream o retransmitir la competición.

Siempre y cuando se cumplan todas las directrices descritas en esta política (la "Guía"), nuestra [política legal](#) y nuestros [términos de servicio](#), Riot Games, Inc. ("Riot") garantiza al organizador una licencia personal, no exclusiva, no válida para sublicencia, intransferible, revocable y limitada ("Licencia de competición de la comunidad") para organizar y operar una competición de VALORANT (la "Competición"), pero se reserva el derecho de actuar o poner freno a dicha competición en cualquier momento si viola o malinterpreta de algún modo estas directrices, los [términos de servicio](#) o cualquier otra de nuestras políticas, si promociona o representa algo que vaya en contra de los [valores](#) de la empresa o emplea nuestra propiedad intelectual ("PI") de forma inapropiada.

Abril de 2020