

CÓDIGO OFICIAL DE CONVIVENCIA Y REGLAS GAMER

Leyes fundamentales para el comportamiento en entornos virtuales y presenciales

El gaming es una comunidad global que une a personas de todos los trasfondos a través de la pasión por los videojuegos. Para garantizar que esta pasión se disfrute en un ambiente sano, seguro y competitivo, se establece el presente reglamento. Su cumplimiento es obligatorio tanto en servidores online como en torneos y eventos presenciales.

LEY ORO: Respeta al rival, apoya al aliado y dignifica el juego. Detrás de cada avatar hay un ser humano.

SECCIÓN 1: REGLAS DE COMPORTAMIENTO VIRTUAL (ONLINE)

El anonimato de la red no exime a ningún jugador de sus responsabilidades éticas y de respeto hacia los demás.

1.1 Uso del Chat de Voz y Texto

- **Cero Toxicidad y Acoso:** Queda estrictamente prohibido cualquier insulto, comentario racista, xenófobo, homófobo, transfobo o sexista. El lenguaje ofensivo repetitivo será motivo de reporte inmediato.
- **Moderación del Volumen:** No grites, reproduzcas música de fondo ni uses moduladores de voz molestos en los canales públicos del equipo.
- **No al Spam ni Flood:** No satures los chats de texto con mensajes repetitivos, mayúsculas sostenidas o comandos que dificulten la comunicación estratégica del equipo.

1.2 Espíritu Competitivo y Fair Play

- **Prohibición Absoluta de Trampas (Cheating):** El uso de *hacks*, *aimbots*, *wallhacks* o software de terceros para alterar el juego base está penado con la expulsión permanente de la comunidad.
- **Penalización al Abandono (Rage Quit):** No abandones las partidas competitivas a mitad del juego intencionalmente. Si te enfrentas a una derrota, hazlo con dignidad.
- **No al "Griefing" o Sabotaje:** Queda prohibido ayudar al equipo enemigo de forma deliberada, dejarse eliminar intencionalmente (*feeding*) o destruir los recursos de tus propios aliados.

SECCIÓN 2: REGLAS DE COMPORTAMIENTO PRESENCIAL (LAN Y EVENTOS)

Los eventos presenciales exigen un nivel de civismo directo y presencial, donde la interacción física requiere límites claros.

2.1 Higiene y Cuidado Personal

- **Higiene Obligatoria:** Por respeto a los jugadores que compartirán el espacio cerrado contigo durante horas, es indispensable asistir duchado, usar desodorante y vestir ropa limpia.
- **Limpieza de la Estación de Juego:** Mantén tu zona libre de basura. Los restos de comida, latas de bebidas y envolturas deben desecharse en los contenedores designados.

2.2 Interacción Física y Lenguaje Corporal

- **Respeto al Espacio Ajeno:** No toques, golpees ni invadas la silla o el escritorio de otro jugador. Respeta sus periféricos (teclados, ratones, mandos) como propiedad privada de alto valor.
- **Control del Enojo (Tilt):** Está prohibido golpear las mesas, las pantallas, lanzar periféricos o manifestar arranques de ira física. El daño al equipo del recinto o de terceros será cobrado al responsable.
- **El Saludo de Manos (GG):** Al finalizar una partida presencial, es una norma de cortesía estrechar la mano del rival o chocar puños, sin importar el resultado, exclamando un sincero "Good Game" (Bien jugado).

SECCIÓN 3: LEYES UNIVERSALES DE CONVIVENCIA GAMER

Estas leyes transversales regulan la actitud general que define a un verdadero jugador profesional y recreativo.

Ley	Descripción Fundamental
1. Inclusión	Todos tienen derecho a jugar. No se discrimina por nivel de habilidad, género, edad o plataforma de preferencia.
2. Empatía con Novatos	No te burles de los nuevos jugadores (<i>noobs</i>). En su lugar, guíalos constructivamente para fortalecer la base de jugadores del juego.
3. Privacidad	Prohibido el <i>Doxing</i> (revelar datos personales ajenos) o difundir fotos y ubicaciones de otros jugadores sin su consentimiento explícito.

3.1 El Manejo del "Trash Talk"

Se entiende que la burla ligera o competitiva (*trash talk*) forma parte del folclor de los videojuegos. Sin embargo, este tiene un límite estrictamente deportivo: **debe enfocarse únicamente en las acciones dentro del juego y jamás escalar a la vida personal, la familia, el aspecto físico o las vulnerabilidades del oponente.** En el momento en que el rival exprese incomodidad real, la dinámica debe detenerse.

SANCIONES: La violación de estas leyes conllevará desde advertencias verbales, silenciamientos de canales, penalizaciones de puntuación, hasta la expulsión permanente de torneos y servidores oficiales.