



## **COMUNICADO OFICIAL: Penalización a Quantum Gravity Gaming por fallas al código de conducta.**

Ciudad de México, 13 noviembre 2020

### **HECHOS**

Se nos ha dado visibilidad del acoso llevado a cabo por Jaime Durán, Propietario y Director Deportivo de Quantum Gravity Gaming, participante en la Copa Off-season, hacia jugadores de otro equipo de la misma copa. Se hizo la investigación pertinente y se encontró que parte del acoso fue hecho después de que QGG había sido invitado a participar en esta competencia, con declaraciones que han pasado más allá de lo deportivo, usando información personal de los mismos jugadores, e incluso insultos contra su persona.

### **MOTIVACIÓN NORMATIVA**

#### **9. Código de conducta**

**9.1 Conductas o acciones no permitidas.** Las siguientes acciones están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones a discreción de los Árbitros:

- **Obscenidad.** Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.
- **Acoso.** Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.

**9.3 Infracciones.** Luego de descubrir que cualquier miembro de un equipo ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, la LVP puede, sin limitación de su autoridad, emitir sanciones a su consideración.

### **SANCIÓN**

El equipo Quantum Gravity Gaming pierde los dos primeros bans en su siguiente juego de Copa Off-season y, en caso de reincidencia, el equipo y los implicados pueden quedar descalificados de dicha copa y otras competencias de LVP, ya que el acoso no está permitido en ninguna de nuestras competiciones y no será tolerado.

El Código de conducta es una parte fundamental para el desarrollo de una escena y competencia sana en la región. Todos los miembros de los equipos participantes de nuestras competencias son un ejemplo, por lo que están obligados a cumplir la normativa y a comportarse de forma profesional en todo momento.

Sobre todo, los dueños de las organizaciones son el mayor ejemplo, ya que su visión y valores son transmitidos a todos los miembros de su organización. Es necesario que entiendan que cualquier acción suya, buena o mala, puede repercutir en su equipo.

Rúbrica:

Equipo Deportivo

Liga de Videojuegos Profesional

