



**Snapdragon**  
**PRO SERIES**  
—  **ESL** —

# **Snapdragon Pro Series**

## **Asphalt 9: Legends Reglamento**

## Prefacio

Este documento describe las reglas que deben de ser seguidas en todo momento cuando se participa en una competencia de Snapdragon Pro Series. Fallar al adherirse a estas reglas puede ser penalizado como descrito.

Se debe de recordar que siempre será la administración del torneo la que tenga la última palabra, y que las decisiones que no son específicamente apoyadas, o detalladas en este reglamento, o incluso en contra de este reglamento pueden ser tomadas en casos extremos, para preservar el juego justo y la deportividad.

Nosotros en ESL esperamos que tu como un participante, espectador, o prensa tengan una competencia disfrutable en la cual participar y nosotros haremos todo lo posible para hacer una competencia justa, divertida y emocionante para todos los que están involucrados.

Suyos sinceramente,  
El Staff de ESL

# Table of Contents

<b>Definiciones</b>	<b>6</b>
Rango de validez	6
Región	6
Privacidad	6
Sanciones	6
Definiciones y rango de sanciones	6
Puntos de sanción menores	6
Puntos de sanción mayores	7
Multas financieras	7
Bloqueos/suspensiones	7
Descalificación	7
Métodos adicionales de sanciones	7
Combinación de sanciones	7
Sanciones por ofensas repetidas	7
Bloqueos de ligas y puntos de penalización fuera de ESL	7
Partidas presenciales	7
Disciplinas	7
Organización de torneo	8
<b>General</b>	<b>8</b>
Requerimientos de participación	8
Deniego de Participación	8
Limitaciones regionales para los participantes	8
País/región de residencia	8
Detalles del jugador	8
Cuentas de juego	8
Jugar con cuentas de juego erróneas	8
Cuentas de los jugadores	9
Nombres, Símbolos, y Patrocinios	9
Personificación	9
Restricciones de patrocinadores	9
Contenido para adultos	9
Cambios a las reglas	9
Validez de reglas	9
Comunicación	9
Discord	9
Confidencialidad	9
Acuerdos adicionales	9
Información	10
Transmisión de partida	10
Derechos	10
Renunciando a estos derechos	10
Responsabilidad de jugador	10
Apruebo Transmisión/ Retransmisión	10
Observadores	10

<b>Programación</b>	<b>11</b>
Temporada 1	11
Formato	11
<b>Premio en metálico</b>	<b>11</b>
Distribución de Premios	11
Deducción de premios debido a puntos de penalización	12
Deducción de premio por multas monetarias	12
Retiro del dinero del premio	12
Transferencia del premio en metálico	12
<b>Reglas de torneo</b>	<b>12</b>
Versión de juego	12
Parche	12
Dispositivos	12
Problemas Técnicos	12
Inicio de partida	13
Puntualidad en partidas transmitidas	13
Cambios de Partidas	13
Preparaciones de Juego	13
No ser puntual para una partida transmitida	13
Abandonar/ Rendirse	13
Participantes no listos	13
Procedimientos de partida	13
Media de Partida	13
Protestas de partida	13
Definición	13
Reglas de protesta de partida	14
<b>Reglas de evento</b>	<b>14</b>
Equipo	14
Ropa	14
Administradores	14
Resumen del jugador y torneo	14
Lista de verificación técnica	14
Obligaciones de media	14
Faltar a obligaciones de media	15
Áreas de juego	15
Comida, bebidas, fumar y comportamiento	15
Media removible	15
Cámaras o dispositivos similares	15
Objetos no usados	15
Uso de Dispositivos	15
Foto y otros derechos de media	15
Ceremonia de ganadores	15
Áreas proporcionadas por ESL	16
<b>Rompimiento de reglas, sanciones y ESIC</b>	<b>16</b>
Código de conducta	16

Trampa	16
Software de trampa	16
DDoSing	16
Arreglo de Partidos	16
Abuso de información	17
Sanciones por trampa	17
Métodos para detectar trampas	17
Dopaje	17
Negarse a ser probado	17
Lista de sustancias y métodos prohibidos	17
Medicación prescrita	17
Sanciones por dopaje	17
Uso de alcohol u otras drogas psicoactivas	17
Apuestas	17
Manipulación de la competencia	18
Sanciones para la manipulación de la competencia	18
Arreglo de partidas	18
Sanciones para arreglo de partidas	18
Limitaciones para la imposición de sanciones	18
Prohibiciones del publicador o ESIC	18
Incumplimiento de netiqueta	18
Comportamiento público	19
Insultos	19
Spamming	19
Spamming dentro del juego	19
Dañar o ensuciar	19
Comportamiento antideportivo	19
Falsificar resultados de partida	19
Ringer/jugador falso	19
Engañar administradores o jugadores	19
<b>Aviso de Derechos de Autor</b>	<b>20</b>

# 1 Definiciones

## 1.1 Rango de validez

Este evento es operado como parte de ESL por ESL Gaming GmbH.

Esta es la base del reglamento que es válida para el evento, los participantes y todas las partidas jugadas dentro del rango del evento. Con su participación el participante indica que entiende y acepta todas las reglas.

## 1.2 Región

Para los torneos de Snapdragon Pro Series, el mundo se divide en 3 regiones principales que son las siguientes:

- **Norteamérica:** Estados Unidos de América, Canadá, Jamaica, México, y Puerto Rico
- **Europa y MENA:** Albania, Argelia, Andorra, Austria, Bahrein, Bélgica, Bosnia y Herzegovina, Bulgaria, Croacia, Chipre, República Checa, Dinamarca, Egipto, Estonia, Finlandia, Francia, Georgia, Alemania, Gibraltar, Grecia, Hungría, Islandia, Iraq, Irlanda, Israel, Italia, Jordania, Kazajistán, Kuwait, Kirguistán, Letonia, Líbano, Libia, Liechtenstein, Lituania, Luxemburgo, Malta, Moldova, Mónaco, Montenegro, Marruecos, Países Bajos, Noruega, Omán, Territorio Palestino, Polonia, Portugal, Qatar, Rumania, Arabia Saudita, Serbia, Eslovaquia, Eslovenia, España, Suecia, Suiza, Tayikistán, Túnez, Turquía, Turkmenistán, Ucrania, Emiratos Árabes Unidos, Reino Unido, Uzbekistán, Vaticano, y Yemen

## 1.3 Privacidad

La información personal de los jugadores será recopilada, procesada y almacenada para la participación en partidas en línea, organización y entrega de premios. La información del jugador será almacenada hasta **21.02.2023** según las políticas internas o procedimientos para contestar requerimientos legales. Todos los jugadores son informados que ESL recopilará su información personal como Controladores de Información y con respecto a las leyes de privacidad aplicables de cada país participante.

Para cualquier petición con respecto a sus derechos para su información personal por favor contacte ESL en: <https://account.eslgaming.com/privacy-policy/>

Cualquier información personal compartida con terceros puede ser procesada en línea con sus políticas de privacidad.

## 1.4 Sanciones

### 1.4.1 Definiciones y rango de sanciones

Las sanciones son dadas por violaciones a las reglas dentro de ESL. Pueden ser puntos de sanción tanto menores o mayores, multas monetarias, derrotas por defecto, suspensiones o descalificación del jugador, dependiendo del incidente en cuestión y frecuentemente combinaciones de una o más de ellas. Los participantes serán informados sobre la sanción por mail y serán dados un tiempo hasta el cual pueden apelar la decisión. Solamente los titulares de la licencia o su portavoz designado son elegibles para hacer apelaciones.

#### 1.4.1.1 Puntos de sanción menores

Los puntos de sanción menores son dados por incidentes menores tales como no subir la media del partido requerida, declaraciones de partida insuficientes, información insuficiente en la cuenta de un equipo o otro material relacionado, y así sucesivamente. Cada punto de sanción menor deduce uno por ciento (1%) del total del premio en metálico recibido por el equipo o jugador en la competición en la cuál es dado.

### 1.4.1.2 Puntos de sanción mayores

Los puntos de sanción mayores son dados en incidentes mayores como deliberadamente engañar administradores, fallar en estar listo para su partida, romper reglas repetidamente, y así sucesivamente. Cada punto de penalización mayor deduce el diez por ciento (10%) del total del premio en metálico para esa competencia.

### 1.4.1.3 Multas financieras

Las multas financieras son dadas al fallar el cumplir obligaciones que no son directamente relacionadas con el torneo, como citas con prensa/media, o sesiones planeadas para interacciones con fans.

### 1.4.1.4 Bloqueos/suspensiones

Los bloqueos o suspensiones son dados por accidentes muy severos como llamar o el uso de un jugador no permitido. Estas pueden ser dadas tanto a un jugador como a una organización.

### 1.4.1.5 Descalificación

Una descalificación sucederá en los casos más severos de violación de reglas. El participante descalificado perderá todo el premio en metálico acumulado en la competencia en cuestión y será bloqueado hasta el final de esa competencia. En competencias de equipos, la organización y todos sus miembros serán bloqueados hasta el final de esa competencia.

### 1.4.1.6 Métodos adicionales de sanciones

En casos especiales, los administradores de torneo pueden definir e idear otros métodos de sanción.

## 1.4.2 Combinación de sanciones

El listado de métodos de sanciones no son exclusivos mutuamente y pueden ser dados en combinaciones como se considere oportuno la administración del torneo.

## 1.4.3 Sanciones por ofensas repetidas

Todas las sanciones descritas en este reglamento son aplicables por ofensas primerizas. Ofensas repetidas serán usualmente sancionadas más severamente que lo listado en la sección apropiada de estas reglas, en proporción a la sanción listada ahí.

## 1.4.4 Bloqueos de ligas y puntos de penalización fuera de ESL

Bloqueos en ligas y puntos de penalización afuera de ESL normalmente no aplican hacia el ESL excepto cuando la sanción ha sido dada por el publicador/desarrollador de cualquier título dado. Algunas excepciones se pueden aplicar a la discreción del equipo de administración.

## 1.5 Partidas presenciales

El término "Partidas Presenciales" se refiere a las partidas que toman lugar en una locación pública, durante eventos, partidas en un estudio, o partidas transmitidas por ESL o por un socio oficial.

## 1.6 Disciplinas

Los juegos actualmente jugados en Snapdragon Pro Series son:

- Clash of Clans
- Brawl Stars
- PUBG Mobile
- Asphalt 9
- Clash Royale
- Free Fire
- Legends of Runeterra

Pueden haber juegos secundarios o nuevos juegos agregados en cualquier punto.

## 1.7 Organización de torneo

Este evento es organizado por ESL. ESL es operada por ESL Gaming GmbH.

ESL Gaming GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köln

Germany

<https://www.eslgaming.com/>

## 2 General

### 2.1 Requerimientos de participación

Para participar, debe de cumplir con los siguientes requisitos:

- Todos los jugadores de una temporada deben de tener 16 años o más antes de inicio del primer torneo de la temporada
- Al llegar a las Finals todos los jugadores deben de estar registrados en la plataforma de ESL Play
- No deben de ser un empleado o estar bajo empleo de ESL, Gameloft, o cualquier otra parte asociada
- No deben de haber sido un empleado o estar bajo empleo de ESL, Gameloft, o cualquier otra parte asociada en los últimos 6 meses

Si no cumples con estos requisitos serás considerado como inelegible. En el caso de que un jugador que no cumpla los requisitos clasifique a través de este reglamento, el jugador perderá el derecho para la clasificatoria y el siguiente jugador top clasificado tomará su lugar.

### 2.2 Deniego de Participación

ESL se reserva el derecho de denegar la participación de cualquier equipo o jugador por cualquier motivo y precaución.

### 2.3 Limitaciones regionales para los participantes

Cualquier equipo o cualquier jugador no puede intentar clasificar en el mismo evento para más de un país o región.

### 2.4 País/región de residencia

El país de residencia de un participante es el país en donde su lugar de residencia principal (provado por un registro legal o una visa de a largo plazo en conexión y evidencia de una habitación de largo plazo - visas de 90 días no son suficientes) se encuentra o el país del cual tenga un pasaporte vigente. La decisión puede ser hecha nuevamente por cualquier evento de ESL, pero una vez hecha esta será final e irreversible para ese evento y sus clasificatorios.

### 2.5 Detalles del jugador

Cuando pedidos, los jugadores requieren mandarnos toda la información necesaria incluyendo pero no limitada a nombre completo, detalles de contacto, fecha de nacimiento, dirección y foto.

### 2.6 Cuentas de juego

Cada miembro jugador debe de tener sus cuentas de juego registradas en su perfil de ESL. Si no tienes una cuenta de ESL Play, necesitarás crear una antes de registrar tu cuenta de juego. Los jugadores no podrán cambiar cuentas/nombre de cuentas una vez hayan comenzado su participación en la liga. Los administradores pueden en casos especiales decidir permitir cambios de cuenta/nombre.

#### 2.6.1 Jugar con cuentas de juego erróneas

No se le permite a los jugadores jugar con cuentas de juego diferentes a las que han registrado a la Cuenta de ESL de los jugadores. Una cuenta de juego incorrecta puede llevar a la eliminación de la copa/torneo por el día hasta que el problema haya sido corregido, o ningún punto hayan sido dados por juegos jugados con información incorrecta.

## 2.7 Cuentas de los jugadores

### 2.7.1 Nombres, Símbolos, y Patrocinios

ESL se reserva el derecho de prohibir el uso de nombre no deseados y/o símbolos en sus competencias. Cualquier palabra legalmente protegida o símbolo son generalmente prohibidos al menos que el dueño de permiso. Ningún anuncio o promoción a patrocinadores que son solamente o extensamente conocidos por pornografía, uso de drogas, o cualquier tema o producto adulto o maduro está permitido en conexión al torneo de ESL. El contenido generado por los usuarios será regulado por los términos y condiciones de Asphalt 9: Legends.

### 2.7.2 Personificación

Todos los jugadores deben de usar sus propias cuentas. No se le permite a los jugadores participar con cuentas extranjeras, ni fomentar a otros jugadores hacerlo. Cualquier equipo que sea encontrado tener un jugador usando otro jugador o cuenta será considerado un caso de personificación. El equipo será descalificado de la temporada y el jugador involucrado será dado entre 2 a 6 puntos de sanción dependiendo de la situación también como ser excluido de participar en el resto de la temporada en cualquier capacidad.

## 2.8 Restricciones de patrocinadores

### 2.8.1 Contenido para adultos

Patrocinadores o socios que son solamente o extensamente conocidos por pornografía, uso de drogas u otro tema y producto adulto/maduro no serán permitidos en conexión a ESL.

## 2.9 Cambios a las reglas

ESL también se reserva el derecho de hacer juicios en casos no específicamente cubiertos por el reglamento en orden de preservar el espíritu de competencia justa y deportividad.

## 2.10 Validez de reglas

Si una provisión de este reglamento es o se vuelve ilegal, inválida o inexigible en cualquier jurisdicción, que no pueda afectar a la validez o enforceabilidad en cualquier jurisdicción de cualquier provisión en este reglamento o la validez o enforceabilidad en cualquier otra jurisdicción en esta o cualquier provisión de este reglamento.

## 2.11 Comunicación

### 2.11.1 Discord

El principal método de comunicación oficial de Snapdragon Pro Series es Discord. Asegúrate de revisar nuestro servidor regularmente para que ningún anuncio importante de la liga sea perdido.

## 2.12 Confidencialidad

El contenido de comunicaciones de email, canales de partida, discusiones o cualquier otra correspondencia con oficiales del torneo o administradores son consideradas estrictamente confidenciales. La publicación de este material está prohibido sin consentimiento escrito de parte de la administración de ESL.

## 2.13 Acuerdos adicionales

La administración de ESL no es responsable por cualquier acuerdo adicional, ni aceptan el aplicar cualquier clase de acuerdos hechos entre jugadores individuales o equipos. El ESL desincentiva altamente estos acuerdos tomando lugar, y tales acuerdos que contradicen el reglamento de ESL no están permitidos bajo cualquier circunstancia.

## 2.14 Información

Al participar en cualquier serie en Snapdragon Pro Series, aceptas el participar en las Finals, si clasificas. Los jugadores necesitan comenzar cualquier preparación necesaria para llegar a las finales. Esto significa que deben tener el papeleo necesario que te permita viajar disponible para verificar a todos los participantes en las Finals presenciales. Esto incluye, pero no está limitado a, identificación de foto, identificación emitida por el estado, Pasaporte, y Visa.

## 2.15 Transmisión de partida

### 2.15.1 Derechos

Todos los derechos de transmisión de ESL son propiedad de ESL Gaming GmbH. Esto incluye pero no está limitado a: transmisiones shoutcast, transmisiones en video (ej. transmisiones de POV), retransmisiones, demos o transmisiones de TV.

### 2.15.2 Renunciando a estos derechos

ESL Gaming GmbH tiene el derecho de permitir derechos de transmisión para una o múltiples partidas a un tercero o a los propios participantes. En estos casos la transmisión tiene que ser organizada con el equipo de Distribución de Transmisión de ESL antes del inicio de cada partida.

### 2.15.3 Responsabilidad de jugador

Los jugadores no pueden rechazar el tener sus partidas transmitidas por transmisiones autorizadas por ESL, ni pueden escoger en qué manera será transmitida la partida. La transmisión solo puede ser rechazada por el administrador principal. El jugador acepta hacer las acomodaciones suficientes para que la transmisión de las partidas pueda tomar lugar.

### 2.15.4 Apruebo Transmisión/ Retransmisión

Jugadores, comentaristas, o miembros de la comunidad que quieran transmitir o retransmitir cualquiera de las partidas de las series Mobile junto con ESL serán investigados por el Staff de ESL y dados el código de conducta apropiado a firmar. Todos los streamers y creadores de contenido cumplirán con este código de conducta al momento de transmitir/retransmitir/co-transmitir todos o eventos relacionados a ESL.

Para pedir permiso para ser un creador de contenido aprobado por favor mande un email a la siguiente dirección de email basada en su región:

Norteamérica: [sps.na@eslgaming.com](mailto:sps.na@eslgaming.com)

Europa y MENA: [sps.emea@eslgaming.com](mailto:sps.emea@eslgaming.com)

ESL se reserva el derecho de quitar el apruebo de cualquier individuo debido a violaciones del código de conducta o términos de servicio.

Todo contenido, fotos, videos, repeticiones, y cualquier otro recurso generado por jugadores y el Snapdragon Pro Series 2022 pertenece a ESL. Los jugadores aceptan esta condición al aceptar el competir en el Snapdragon Pro Series 2022.

## 2.16 Observadores

Los observadores organizados por administradores y gente que se le ha dado el permiso por un administrador (ej. comentaristas o transmisiones) están permitidos.

## 3 Programación

### 3.1 Temporada 1

Nombre del torneo	Fecha del torneo
Open Qualifier TLE #1	20/04/2022 - 26/04/2022
Open Qualifier TLE #2	27/04/2022 - 03/05/2022
Open Qualifier TLE #3	04/05/2022 - 10/05/2022
Open Qualifier TLE #4	11/05/2022 - 17/05/2022
Europe & MENA Finals	27/05/2022
North America Finals	29/05/2022

## 4 Formato

Los participantes pueden competir en las series usando el evento Mobile dentro del juego. Los jugadores pueden jugar tanto desde dispositivos Android o iOS para intentar clasificar a las Finals para cualquier dispositivo. La temporada se desglosa de la siguiente manera:

**Open Qualifiers.** Los participantes correrán en pistas durante el periodo de 1 semana donde los mejores tiempos de carrera de la semana clasificaron a las playoffs. Hay un total de 4 qualifiers que duran 1 semana dando a los participantes varias oportunidades de clasificar a playoffs.

**Finals:** Los últimos 4 jugadores de cada dispositivo serán emparejados en carreras 1v1 para determinar los ganadores de la temporada. Las carreras serán mejor-de-3 para Semifinals y una partida de 3er lugar y mejor-de-5 para las Grand Finals.

## 5 Premio en metálico

Emails con respecto a la paga de premios serán mandados en ese tiempo.

### 5.1 Distribución de Premios

La distribución es por Season Final y por sistema operativo \*Todos los Primeros están listados en USD y son sujetos al tipo de cambio de divisas.

Lugar	Premio
1ro	\$1200
2do	\$700
3ro	\$400
4to	\$200

## 5.2 Deducción de premios debido a puntos de penalización

Todos los puntos de penalización que un participante adquiera durante un evento o sus clasificatorios es penalizado con deducción de premios en metálico. Las deducciones son como sigue:

- Por cada punto de sanción menor una deducción del 1% del premio total en metálico ocurrirá.
- Por cada punto de sanción mayor una deducción del 10% del premio total en metálico ocurrirá.

La deducción es calculada del gran total del premio en metálico premiado al participante al final de la última parte de la competencia en cuestión, incluyendo premios ambos en línea y presencial, pero excluyendo la parte que está destinada a compensar por gastos de viaje (si los hay). El premio en metálico deducido será proporcionalmente agregado a otros equipos; así que, nada del premio en metálico es perdido a través de los puntos de sanción.

Cabe señalar que un equipo que recibió una cantidad de deducción de premio en metálico extremadamente alta a través de varias etapas de torneo puede ser descalificado.

## 5.3 Deducción de premio por multas monetarias

Multas monetarias no son redistribuidas a otros participantes pero solo removidas de las ganancias de equipo en cuestión.

## 5.4 Retiro del dinero del premio

Mientras el premio en metálico para ESL no haya sido pagado, ESL se reserva el derecho de cancelar cualquier pago pendiente si cualquier evidencia de fraude o juego sucio ha sido descubierta.

En caso de una descalificación, el jugador/equipo automáticamente pierde el premio en metálico ganado en esa fase. Dependiendo de la seriedad del caso, también puede ser extendido a la cantidad completa ganada durante la temporada.

## 5.5 Transferencia del premio en metálico

El premio en metálico será mandado como una transferencia bancaria o mediante PayPal. Fallar al proveer la información suficiente para que el pago sea completo resultará en pagos no hechos. Si un participante no ha recolectado sus ganancias o redimido el cheque dentro de un año después de la fecha del pago inicial los premios serán perdidos.

# 6 Reglas de torneo

## 6.1 Versión de juego

Todos los jugadores deben de instalar la versión del juego más reciente para poder participar en los torneos hechos por ESL. Las actualizaciones deben de ser instaladas antes del inicio del torneo.

## 6.2 Parche

Todas las partidas presenciales serán jugadas en el parche disponible en los servidores en vivo al momento de la partida.

Todas las partidas presenciales serán jugadas en el servidor del torneo.

## 6.3 Dispositivos

Para todas las fases en línea de la competencia, todos los jugadores deben de jugar en dispositivos móviles (smartphones o tabletas). Emuladores o cualquier software que modifique el juego para ser jugado via PC o cualquier otro dispositivo no autorizado está prohibidas. Los jugadores que se encuentren usando tales softwares enfrentarán una sanción. Para todas las fases presenciales de la competencia, habrán dispositivos proveídos en la locación. El modelo de los dispositivos proveídos será anunciado en algún momento antes del primer show en estudio.

## 6.4 Problemas Técnicos

Los jugadores son responsables de sus propios problemas técnicos, incluyendo hardware, software y/o problemas de internet. Las partidas no serán reprogramadas por problemas técnicos.

## 6.5 Inicio de partida

### 6.5.1 Puntualidad en partidas transmitidas

Todas las partidas durante una transmisión deben de empezar cuando sean instruidas, bajo la discreción de ESL. Todas las partidas durante una transmisión deberán de comenzar en el tiempo proveído por ESL. Si un jugador/equipo no está listo para jugar, ESL deberá de ser informado.

### 6.5.2 Cambios de Partidas

Los Administradores de Torneo, pueden, a su discreción, cambiar el tiempo de inicio de una partida. Los Administradores de Torneo notificarán a los jugadores involucrados a la conveniencia más temprana posible.

### 6.5.3 Preparaciones de Juego

Por favor resolver cualquier problema que pueda ocurrir antes del comienzo de una partida. Problemas de conexión o hardware durante una partida puede llevar a la descalificación por los administradores. Acuerdos entre jugadores deben de ser publicados como comentarios de partida. La partida debe de comenzar con la configuración correcta.

### 6.5.4 No ser puntual para una partida transmitida

Dos (2) puntos de sanción menores pueden ser otorgados si un participante no está listo para jugar en el tiempo de inicio anunciado. En ese punto, un no-show será otorgado. Si la partida es transmitida por ESL o por algún socio, tres (3) puntos de sanción menores adicionales serán otorgados por cualquier retraso en el inicio de la partida causado por cualquier equipo.

### 6.5.5 Abandonar/ Rendirse

Para las finales LAN, en el evento de que un jugador esté en línea, haya jugado al menos una partida pero no responda dentro de 10 minutos a cualquier manera de contacto que tengamos disponible, se les dará una derrota por defecto, resultado en la descalificación del torneo.

### 6.5.6 Participantes no listos

Si un participante no está listo para jugar hasta 15 minutos después del tiempo de inicio programado de la partida, serán considerados un no-show, y su oponente será premiado con victoria completa de la serie de partidas. (Este contador está a la discreción del administrador transmisor cuando un equipo no está listo para una partida transmitida).

## 6.6 Procedimientos de partida

### 6.6.1 Media de Partida

Toda la media de partida (capturas de pantalla/ demos/ replays/ etc.) deben de ser guardados por los participantes por un mínimo de 2 semanas después de que la partida haya terminado. Si hay una protesta para la partida, los récords deben de ser guardados por los participantes por un mínimo de 2 semanas después de que la protesta haya sido cerrada y resuelta.

Todos los demos o repeticiones deben ser hechas disponibles si es pedido por los administradores. ESL se reserva el derecho de reproducir, y/o subir a las páginas de ESL, todos los demás que han sido grabados en acuerdo por ESL.

## 6.7 Protestas de partida

### 6.7.1 Definición

Una protesta es para problemas que pueden afectar el resultado de una partida; una protesta puede ser creada durante una partida para cosas como configuración de juego incorrecta y otros problemas relacionados. Una protesta es la comunicación oficial entre las partes y un administrador.

## 6.7.2 Reglas de protesta de partida

La protesta debe de contener información detallada sobre porque la protesta fue creada, cómo la discrepancia sucedió y cuándo la discrepancia ocurrió. Una protesta puede ser declinada si la documentación apropiada no es presentada. Un simple “son tramposos” no será suficiente. Insultos y flamear está estrictamente prohibido en una protesta y puede resultar en puntos de sanción o la protesta siendo dictaminada en contra de la parte insultado.

## 7 Reglas de evento

### 7.1 Equipo

ESL siempre proporciona dispositivos móviles. Dependiendo de la disciplina y la etapa del torneo, audífonos con cancelación de ruido pueden ser proporcionados también.

### 7.2 Ropa

Los jugadores y equipos necesitan asegurar que todos están en vestimenta de equipo de color igual, pantalones largos y zapatos cerrados (ej. shorts o sandalias no están permitidas). Cualquier clase de sombrero está prohibido. Sanciones serán dadas por violaciones menores a esta regla (una multa mínima de \$250), pero en casos mayores (por ejemplo pero limitado a contenido ofensivo, ropa de otro equipo, etc.), no se le permitirá a los jugadores comenzar su partida antes de que la pieza de ropa problemática haya sido reemplazada. Si es posible y se considera apropiado por la administración, ESL proporcionará ropa adecuada para los participantes que no estén vestidos acorde a la regla. El costo de la ropa proporcionada será sustraído del premio en metálico pagado a los participantes.

Cualquier retraso causado por el cambio de ropa será considerado la culpa de los jugadores y penalizado acorde a las reglas de puntualidad.

### 7.3 Administradores

Todos los participantes se deben de adherir a las decisiones y reglas de los organizadores del torneo, administradores, y árbitros. Todas las decisiones son finales, excepto en los casos donde la opción de apelar sea indicada claramente.

### 7.4 Resumen del jugador y torneo

El resumen del jugador y torneo son documentos que serán mandados a los participantes por mail antes del torneo. Se entienden como extensiones de las reglas para un evento presencial específico e igualmente vinculante.

### 7.5 Lista de verificación técnica

Después de completar el proceso de configuración, el jugador debe de firmar en la lista de verificación técnica de los administradores de ESL. Este proceso existe para asegurar la integridad del sistema usado para competir antes de que la partida comience. Pausas técnicas causadas por problemas que hubieran sido notadas si la lista de verificación hubiera sido seguida correctamente serán sancionadas con una (1) sanción menor. Al firmar este documento, los participantes confirman que están listos para comenzar su partida como programada. Los participantes pueden ser obligados a comenzar la partida aunque hayan fallado el terminar este proceso propiamente.

### 7.6 Obligaciones de media

Si ESL decide que uno o más jugadores necesitan ser parte de entrevistas (entrevistas pre-/post-partida pequeñas y/o sesiones de entrevista más largas), una conferencia de prensa o un autógrafo-, fotografía-, o sesión de video, entonces los jugadores no pueden negar esto y deben de atender. Muchos de los eventos tendrán un día mandatorio de media, donde los participantes deberán de ser fotografiados, grabados y entrevistados por ESL para la presentación del evento.

Los participantes recibirán un calendario de media antes para estar informados sobre la naturaleza, duración o programación de cualquier actividad de este tipo que tarde más de 5 minutos.

## 7.6.1 Faltar a obligaciones de media

No cumplir con media u obligaciones comparables resultará en multas monetarias. El rango depende de los detalles. Las siguientes multas son sanciones estándar para los casos más comunes:

- No estar listo a tiempo para un día de medio o entrevista: 10% de las ganancias de premio en metálico

Las multas pueden ser reducidas si el participante está listo con retraso pero aún siendo suficientemente temprano para crear el contenido requerido/tener una sesión razonable. Las multas también pueden ser/adicionalmente reducidas si el participante demuestra prueba de circunstancias mitigantes. La decisión sobre eso será hecha por ESL solamente.

## 7.7 Áreas de juego

### 7.7.1 Comida, bebidas, fumar y comportamiento

Si nada más ha sido anunciado, está prohibido traer o comer cualquier comida en las áreas de torneo. Fumar o vapear también está estrictamente prohibido. Se le permite a los jugadores tener bebidas, pero solo en tazas o botellas que hayan sido proporcionadas por ESL, y sólo debajo de la mesa al menos que se haya dicho lo contrario. Ruido fuerte exagerado y lenguaje inapropiado está prohibido. Los participantes deben de seguir las reglas del hotel o de la sede durante las áreas de práctica. Cualquier violacion puede ser castigada con puntos de sanción.

### 7.7.2 Media removible

Está estrictamente prohibido el conectar o usar cualquier media removible en los dispositivos del torneo sin examinación y aprobación previa de los administradores de torneo.

### 7.7.3 Cámaras o dispositivos similares

No se le permite a los participantes traer cualquier dispositivo electrónico, cámaras o dispositivos similares (ej. vaporizadores) dentro del área de juego al menos que permitido previamente por los oficiales del torneo. Tales dispositivos tienen que ser entregados a oficiales del torneo antes de comenzar a configurar antes de la primera partida. Celulares personales también pueden ser coleccionados antes.

No se le permite a los participantes tomar fotos y/o hacer cualquier grabación en el escenario y durante las ceremonias de apertura al menos que esté autorizado lo contrario por ESL.

La versión en papel de documentos con propósitos tácticos están permitidos en tamaños y números razonables (ej, un cuaderno).

### 7.7.4 Objetos no usados

Los objetos que no sean necesarios inmediatamente (ej. ropa que no esté siendo usada, bolsas, etc.) tienen que ser guardada fuera de vista como indicado por ESL.

### 7.7.5 Uso de Dispositivos

Todos los dispositivos proporcionados por ESL deben de ser usados solamente para propósitos del torneo. Uso no autorizado de los dispositivos (navegar medios sociales, etc...) resultará en un (1) punto de sanción menor.

## 7.8 Foto y otros derechos de media

Al participar, todos los jugadores y otros miembros de equipo le dan a ESL el derecho de usar cualquier fotografía, audio o material de video en su página web o para cualquier otro uso promocional.

Adicionalmente, cada jugador tiene que firmar dos copias de un formulario de liberación que recibirán antes para leer y tener firmado antes del inicio de la primera partida.

## 7.9 Ceremonia de ganadores

Los participantes se tienen que quedar en el área del torneo para la ceremonia de ganadores después de la Grand Final.

## 7.10 Áreas proporcionadas por ESL

Solo actividades de marketing que hayan sido autorizadas por ESL están permitidas en cualquier área proporcionada por ESL (ej. áreas de torneo, cuartos de práctica, cuartos de hotel, etc.)

## 8 Rompimiento de reglas, sanciones y ESIC

ESL y sus torneos son parte del ESIC, la Esports Integrity Commission. Eso significa que todas las reglas y regulaciones de la ESIC aplican para todos los torneos de ESL. Las puedes buscar en su website en <https://esic.gg/>.

Los siguientes sub-párrafos están destinados a dar una impresión sobre qué cosas están prohibidas. Para más información detallada por favor visita la página web del ESIC.

### 8.1 Código de conducta

Cada participante tiene que comportarse con respeto hacia los representantes de ESL, prensa, espectadores, socios, y otros jugadores. Se le solicita a los participantes el representar los esports, ESL, y a sus Patrocinadores honorablemente. Esto aplica al comportamiento dentro del juego, también en chats, mensajeros, comentarios y otra media. Esperamos que los jugadores se comporten acorde a los siguientes valores:

- **Compasión:** trata a otros cómo te gustaría ser tratado.
- **Integridad:** ser honesto, comprometido, juega limpio y a la mejor de tus habilidades.
- **Respeto:** demuestra respeto a todos los otros humanos, incluyendo compañeros, competidores, y staff del evento.
- **Valentía:** se valiente en la competencia y en defender lo justo.

Los participantes no deben de participar en acoso o insultos de cualquier forma. Esto incluye pero no está limitado a:

- Insultos, comportamiento ofensivo, o abuso verbal relacionado al sexo, identidad de genero y expresión, orientación sexual, raza, etnicidad, discapacidad, apariencia física, tamaño de cuerpo, edad, o religión.
- Acoso o intimidación (física o en línea).
- Spam, ataques, secuestro, o incitar la disrupción de transmisiones o redes sociales.
- Publicar o amenazar con publicar información personal que identifique a otra persona (“doxing”)
- Atención sexual no deseada. Esto incluye comentarios, chistes, y avances sexuales no deseados.
- Defender para, o fomentar, cualquiera de los comportamientos anteriores.

Por favor consulte el [Código AnyKey Keystone](#) para aprender sobre el comportamiento deportivo correcto. Consulte el [Código de Conducta ESIC](#) para reglas y sanciones detalladas de conducta.

Violación a este Código de Conducta resultará en puntos de sanción. En el caso de repetir o violaciones extremas, sanciones pueden incluir desclasificación, o vetos de eventos futuros de ESL.

### 8.2 Trampa

Cualquier forma de trampa no será tolerada. Cuando se descubre una trampa el equipo en cuestión será inmediatamente removido del torneo y prohibido de todas las competencias por 6 meses. Se le puede pedir a los jugadores instalar software anti-trampas en sus dispositivos por la duración del torneo.

#### 8.2.1 Software de trampa

Cualquier uso de software que podría ser considerado como trampa está estrictamente prohibido. La administración del torneo se reserva el derecho de especificar lo que considere como trampa.

#### 8.2.2 DDoSing

Limitar, o intentar limitar, la conexión de otro participante a través de un ataque Distribuido de Denegación de Servicio o cualquier otro medio.

#### 8.2.3 Arreglo de Partidos

Atentar alterar intencionalmente los resultados de una partida al perder o por otra parte intentar afectar los Resultados.

## 8.2.4 Abuso de información

Comunicación durante la partida con personas no involucradas en la partida está estrictamente prohibida, lo mismo es cierto al usar información sobre tu juego en otra fuente externa (ej. transmisiones).

## 8.2.5 Sanciones por trampa

Cuando una trampa es descubierta en el evento, el/los resultado(s) de los/las partida(s) en cuestión serán nulificados. El jugador será descalificado, perderá su premio en metálico y será vetado de todas las competencias dentro de ESL por una duración normalmente de 5 años. Esta duración puede ser menor, si factores significativos mitigantes están en juego, pero también más alta, si hay circunstancias agravantes. ESL y Gameloft se reservan el derecho de descalificar organizaciones y jugadores. Cualquier jugador u organización encontrada utilizando un exploit conocido perderá su juego en la aparición del exploit. Si el jugador o la organización es encontrada utilizando un exploit conocido por una segunda vez, y se termina haber sido hecho a propósito, serán removidos del evento y excluidos de eventos futuros.

## 8.2.6 Métodos para detectar trampas

ESL se reserva el derecho de utilizar diferentes métodos para inspeccionar participantes y su equipamiento, con o sin información previa.

## 8.3 Dopaje

### 8.3.1 Negarse a ser probado

Negarse a ser probado será considerado como dopaje. Las sanciones serán las mismas como para casos severos de abuso de sustancias.

### 8.3.2 Lista de sustancias y métodos prohibidos

La Lista de Sustancias y Métodos Prohibidos creada por la Esports Integrity Commission (ESIC) es válida para torneos de ESL. La lista puede ser encontrada aquí:

<https://esic.gg/codes/esic-prohibited-list/>

Cualquier uso de sustancias no sancionadas es considerado como dopaje.

### 8.3.3 Medicación prescrita

Si los jugadores tienen una prescripción para cualquier sustancia en la lista WADA, ellos deben de mandar prueba a la administración del torneo antes del primer día del torneo (tiempo límite en la hora local). Ellos pueden aún así ser sujetos a pruebas de dopaje, pero un resultado positivo para la sustancia prescrita será descartado.

### 8.3.4 Sanciones por dopaje

Casos medianos de dopaje serán sancionados con una precaución y puntos de sanción menores para el participante.

Casos severos (ej. uso de drogas conteniendo sustancias que mejoran el rendimiento, como Adderall) serán sancionados con una nulificación de los resultados obtenidos bajo la influencia de la sustancia, un veto de uno a dos (1-2) años, perder todo el premio en metálico ganado, también como la descalificación del participante.

Si se encuentra que un jugador es culpable de un caso severo de dopaje sólo después de que la última partida del torneo haya sido por al menos más de 24 horas, el jugador aún así será vetado, pero el resultado del torneo mantendrá su lugar y no habrá consecuencias para el equipo. Casos medianos no serán sancionados, después de ese tiempo.

## 8.4 Uso de alcohol u otras drogas psicoactivas

Para jugar una partida, sea en línea o presencial, bajo la influencia del alcohol o de otra droga psicoactiva, incluso si no está dentro de las sustancias sancionables bajo 4.3.2, está estrictamente prohibido, y puede llevar a sanciones severas. Consumo moderado de alcohol fuera de las horas activas de torneo para un participante está permitido si no está en conflicto con la ley local/nacional.

## 8.5 Apuestas

Ningún jugador, manager de equipo, staff o administración de organizaciones que atienden pueden estar involucradas en apuestas o juegos de azar, pueden asociarse con apostadores, o proveer a cualquier persona cualquier información que pueda asistir a apuestas o juegos de azar, tanto como directa o indirectamente, para cualquiera de las partidas de ESL o del torneo en general. Cualquier apuesta o juego de azar en contra de las partidas de tu propia organización llevará a una descalificación inmediata de la organización y un veto mínimo de 1 año de todas las competencias de ESL para todas las personas involucradas. Cualquier otra violación será penalizada a la única discreción de la discreción del torneo.

## 8.6 Manipulación de la competencia

Ofrecer dinero/beneficios, hacer amenazas o ejercer presión hacia cualquiera involucrado en ESL con la meta de influenciar el resultado de una partida es considerado como manipulación de la competencia. El ejemplo más común es ofrecer dinero a tu oponente para dejarte ganar.

### 8.6.1 Sanciones para la manipulación de la competencia

Cuando se descubra un intento de manipular la competencia en el ESL, el/los resultado(s) de las partida(s) en cuestión serán nulas. El jugador será descalificado, perderá su premio en metálico y será vetado de todas las competencias en ESL por una duración entre uno y dos (1-2) años. Una multa monetaria es posible.

En competencias de equipos, el equipo será descalificado del evento de ESL donde el intento ocurrió.

## 8.7 Arreglo de partidas

Usar cualquier método para manipular el resultado de una partida por propósitos que no son éxito deportivo en el torneo en cuestión es considerado como arreglo de partidos. El ejemplo más común es intencionalmente perder una partida para manipular la apuesta en la partida.

### 8.7.1 Sanciones para arreglo de partidas

Cuando se descubre un arreglo de partidas en el ESL, el/los resultado(s) de las partida(s) en cuestión serán nulas. El jugador será descalificado, perderá su premio en metálico y será vetado de todas las competencias en ESL por una duración de normalmente 5 años. Esta duración puede ser menor, si factores mitigantes significativos están en juego, pero también más alta, si hay circunstancias agravantes. Una multa monetaria es posible.

## 8.8 Limitaciones para la imposición de sanciones

Las sanciones pueden ser impuestas por una cantidad limitada de tiempo después del incidente que está siendo sancionado. En caso de trampa y arreglo de partidos, esta duración está establecida a 10 años. Para infracciones como el ringing, falsificación, mentir sobre información personal legalmente importante (nombre, edad, nacionalidad, residencia, ...), la duración está fijada a 5 años. Infracciones más pequeñas pueden expirar antes.

## 8.9 Prohibiciones del publicador o ESIC

ESL se reserva el derecho de rechazar jugadores que tengan prohibiciones del publicador del juego para participar en torneos de ESL.

También, las prohibiciones de ESIC serán honradas y traducidas a prohibiciones de ESL.

## 8.10 Incumplimiento de netiqueta

Para un juego ordenado y satisfactorio, será esencial que todos los jugadores tengan una actitud de apoyo y justa. El incumplimiento de esta regla será sancionada con uno (1) a seis (6) puntos de sanción menores. Las ofensas más importantes y más comunes están listadas debajo. Sin embargo, la administración puede asignar sanciones para tipos de incumplimiento de netiqueta no listados explícitamente (ej. acoso).

### 8.10.1 Comportamiento público

Todos los participantes deben abstenerse, en todo momento, de comportamientos pobres, no deseados o negativos hacia cualquiera involucrado en el torneo de cualquier manera.

Todos los participantes deben abstenerse, en todo momento, de cualquier acción o inacción que traiga a cualquiera involucrado con el torneo en cualquier manera a desprestigiar públicamente, despreciar, escandalizar o ridiculizar o reducir las relaciones públicas o valor comercial de cualquier parte involucrada. Esto incluye comentarios despectivos apuntados a ESL, sus socios o productos en entrevistas, declaraciones y/o canales de redes sociales.

### 8.10.2 Insultos

Todos los insultos ocurriendo en conexión con el ESL serán sancionados. Esto aplica principalmente a insultos durante una partida pero también en la página web de ESL (foros, comentarios de partida, libro de visitas de jugadores, tickets de soporte y protesta, etc.). Insultos en programas IM, E-mail y otros medios de comunicación serán sancionados si pueden ser vinculados a el ESL y la evidencia es clara.

Casos de abusos particularmente severos con declaraciones radicales o la amenaza de violencia física puede resultar en sanciones significativamente más duras incluyendo la exclusión o la descalificación del jugador.

Dependiendo de la naturaleza y la severidad del insulto la sanción será asignada a los jugadores o al equipo en ligas de equipo. En competencias de equipo los jugadores también pueden ser excluidos de jugar por una o más semanas de partida.

### 8.10.3 Spamming

El publicar excesivamente mensajes sin sentido, molestando u ofendiendo es considerado como spamming en el ESL.

Spamming en la página web (foros, comentarios de partida, libro de visitas del jugador, tickets de soporte y protesta, etc.) será sancionado dependiendo de la naturaleza y severidad de la ofensa.

### 8.10.4 Spamming dentro del juego

Tres (3) puntos de sanción menores serán otorgados si la función de chat dentro del juego es abusada con la meta de molestar al oponente, o generalmente perturbar el flujo del juego. Las funciones de all chat están ahí para comunicarte eficientemente con el oponente y con los administradores de partida.

### 8.10.5 Dañar o ensuciar

Los participantes tomando acciones que podrían o resulten en daño o en suciedad de cuartos, muebles, equipamiento o objetos similares serán multados. La multa será basada en el costo de reparar el estado original, esfuerzos de manejo para arreglar el problema, y dañar la reputación de terceros/público.

## 8.11 Comportamiento antideportivo

Para un juego ordenado y agradable, es esencial que todos los jugadores tengan un comportamiento deportivo. El más importante y las ofensas más comunes están listadas debajo. Sin embargo, la administración puede asignar sanciones para tipos de comportamiento antideportivo no listado explícitamente.

### 8.11.1 Falsificar resultados de partida

Si se encuentra a un equipo subiendo resultados falsos de partida dentro de la página de partida, o falsificando el resultado de partida de cualquier otro modo como falsificar media de partida, el equipo será otorgado hasta cuatro (4) puntos de sanción menores. (La media de partida son todos los contenidos subidos, incluyendo pero no limitado a: Capturas de pantalla, demos, modelos, y así sucesivamente).

### 8.11.2 Ringer/jugador falso

Cualquier jugador involucrado en falsificar o ringer a un jugador será excluido por un mínimo de 3 partidas, también, un (1) punto de sanción mayor será otorgado por incidente.

### 8.11.3 Engañar administradores o jugadores

Cualquier intento de engañar jugadores oponentes, administradores, o cualquiera relacionado a el ESL puede ser sancionado con uno (1) a cuatro (4) de puntos de sanción menores.

## 9 Aviso de Derechos de Autor

Todo el contenido que aparece en este documento es propiedad de ESL Gaming GmbH o está siendo usado con el permiso del dueño. Distribución no autorizada, duplicación, alteración o cualquier uso extra del material contenido en este documento, incluyendo sin limitación cualquier imagen de marca comercial, dibujo, texto, semejanza o fotografía, puede constituir como una violación de las leyes de derechos de autor e imagen y puede ser procesada bajo cualquier ley criminal y/o civil.

Ninguna parte del contenido de este documento puede ser reproducida en ninguna forma o por cualquier medio o almacenada en una base de datos o sistema de recuperación, excepto para uso personal, sin el permiso escrito de ESL Gaming GmbH.

Todo el contenido de este documento es preciso a nuestro leal saber y entender. ESL Gaming GmbH asume ninguna responsabilidad por cualquier error u omisión. Nos reservamos el derecho de cambiar el contenido y los documentos en nuestra página web (incluyendo pero no limitado a eslgaming.com, intelextrememasters.com, esl-one.com, y todos los subdominios) en cualquier momento sin noticia o notificación previa.