



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

**Snapdragon Pro Series**

**Brawl Stars**

**Reglamento**

## Prefacio

Este documento describe las reglas que deben de ser seguidas en todo momento mientras 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
Sanciones	6
Definiciones y rango de sanciones	6
Puntos de sanción menores	6
Puntos de sanción mayores	6
Multas financieras	6
Bloqueos/suspensiones	7
Descalificación	7
Métodos adicionales de sanciones	7
Combinación de sanciones	7
Sanciones por ofensas repetidas	7
Bloqueos en ligas y puntos de penalización fuera de ESL	7
Partidas presenciales	7
Organización de torneo	7
Privacidad	7
<b>General</b>	<b>8</b>
Cambios a las reglas	8
Validez de las reglas	8
Confidencialidad	8
Acuerdos adicionales	8
Transmisión de partida	8
Derechos	8
Renuncia a estos derechos	8
Responsabilidad de los jugadores	8
Streaming / Aprobación de Retransmisión	8
Comunicación	9
Discord	9
Condiciones para participar en el evento	9
Restricción de edad	9
Limitaciones regionales para los participantes.	9
País/región de origen	9
Detalles del Jugador	9
Cuentas de Juego	9
Jugar con una cuenta de juego errónea	9
Cuentas de equipo	9
Nombre de los equipos	9
Cambios a las cuentas de equipo	9
Restricciones de patrocinadores	9
Contenido para adultos	9
Premio en metálico	10
Deducción de premios debido a puntos de penalización	10
Deducción de premio por multas monetarias	10
Retiro del dinero del premio	10

Transferencia del premio en metálico	10
Distribución de premio en metálico	10
Inicio de Partida	11
Puntualidad en partidas transmitidas	11
No ser puntual para una partida transmitida	12
Participantes no listos	12
Procedimientos de partida	12
Media de Partida	12
Protestas de partida	12
Definición	12
Reglas de protesta de partida	12
Entrevistas	12
Presentation de video	12
<b>Reglas del Evento</b>	<b>13</b>
Equipo	13
Ropa	13
Administradores	13
Resumen del jugador y torneo	13
Lista de verificación técnica	13
Obligaciones de media	13
Faltar a obligaciones de media	13
Áreas de juego	14
Comida, bebidas, fumar y comportamiento	14
Media removible	14
Cámaras o dispositivos similares	14
Objetos no usados	14
Uso de Dispositivos	14
Foto y otros derechos de media	14
Ceremonia de ganadores	14
Áreas proporcionadas por ESL	15
<b>Cronograma y formato del torneo</b>	<b>15</b>
Formato del torneo	15
Cronograma de Torneo	15
Split 1	15
Split 2	15
Temporada de Challenge	15
Distribución de puntos para Open Qualifiers	16
<b>Reglas específicas de juego</b>	<b>16</b>
Definiciones de partida	16
Mejor de 1	17
Mejor de 3	17
Mejor de 5	17
Mapas	17
Seeding	18
Cambios de partidas	18
Tamaño de equipo	18

Bloqueos de Alineaciones	18
Reglas dentro de juego	19
Selecciones de Brawlers	19
Lanzamientos de nuevos Brawler	19
Baneos y selecciones de Brawler	19
Invitación de Batalla	19
Caídas de jugador	19
Resultados	19
Empates	19
Fallar al estar listo / No Show	19
Abandonar/ Rendirse	19
<b>Rompimiento de reglas, sanciones y ESIC</b>	<b>20</b>
Código de conducta	20
Trampa	20
Software de trampa	20
Abuso de información	20
Sanciones por trampa	20
Métodos para detectar trampas	20
Dopaje	20
Negarse a ser probado	20
Lista de sustancias y métodos prohibidos	21
Medicación prescrita	21
Sanciones por dopaje	21
Uso de alcohol u otras drogas psicoactivas	21
Apuestas	21
Manipulación de la competencia	21
Sanciones para la manipulación de la competencia	21
Arreglo de partidas	21
Sanciones para arreglo de partidas	21
Limitaciones para la imposición de sanciones	22
Prohibiciones del publicador o ESIC	22
Incumplimiento de netiqueta	22
Comportamiento público	22
Insultos	22
Spamming	22
Spamming dentro del juego	22
Dañar o ensuciar	22
Comportamiento antideportivo	23
Falsificar resultados de partida	23
Ringer/jugador falso	23
Engañar administradores o jugadores	23
<b>Terms of Service Compliance</b>	<b>24</b>
ESL	24
Supercell	24
<b>Aviso de Derechos de Autor</b>	<b>24</b>

# 1 Definiciones

## 1.1 Rango de validez

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

Este reglamento de Brawl Stars es válido para todas las etapas del evento, los participantes y partidos jugados dentro del alcance del evento. Con su participación el participante manifiesta que entiende y acepta todas las reglas.

La Administración del torneo se reserva el derecho de hacer modificaciones al reglamento con o sin aviso previo a los jugadores. La Administración del Torneo se reserva el derecho a emitir juicios que vayan incluso en contra del reglamento en casos extremos, para preservar el juego justo y la buena deportividad. Los Administradores del Torneo son los que toman las decisiones para todo los casos y disputas que puedan ocurrir y no están escritos en este reglamento.

## 1.2 Región

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

- **Asia Pacífico:** Tailandia, Indonesia, Malasia, Singapur, Filipinas, Japón, Corea
- **Europa, Medio Oriente y África:** 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, Kazajstán, Kuwait, Kirguistán, Letonia, Líbano, Jamahiriya Árabe Libia, Liechtenstein, Lituania, Luxemburgo, Malta, Moldova, Mónaco, Montenegro, Marruecos, Países Bajos, Noruega, Omán, Territorio Palestino (Ocupado), Polonia, Portugal, Qatar, Rumania, Arabia Saudita, Serbia, Eslovaquia, Eslovenia, España, Suecia, Suiza, Tayikistán, Túnez, Turquía, Turkmenistán, Ucrania, Emiratos Árabes Unidos, Reino Unido, Uzbekistán y Yemen
- **Norteamérica:** Estados Unidos, Canadá, Jamaica, México y Puerto Rico

## 1.3 Sanciones

### 1.3.1 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/equipo, 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.

#### 1.3.1.1 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.

#### 1.3.1.2 Puntos de sanción mayores

Los puntos de sanción mayores son dados en incidentes mayores como deliberadamente engañar administradores, fallar en llegar a 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 efectivo para esa competencia.

#### 1.3.1.3 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.

### 1.3.1.4 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.

### 1.3.1.5 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.

### 1.3.1.6 Métodos adicionales de sanciones

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

## 1.3.2 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..

## 1.3.3 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.

## 1.3.4 Bloqueos en 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 editor/desarrollador de cualquier título dado. Algunas excepciones se pueden aplicar a la discreción del equipo de administración.

## 1.4 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.

## 1.5 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/>

## 1.6 Privacidad

La información personal de los jugadores será recopilada, procesada y almacenada para la participación en partidas, organización y entrega de premios. La información del jugador será almacenada hasta 25.03.2023 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 <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

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

## 2 General

### 2.1 Cambios a las reglas

ESL se reserva el derecho de hacer modificaciones al reglamento con o sin previo aviso. ESL también se reserva el derecho de juzgar los casos no cubiertos específicamente por el reglamento para preservar el espíritu de competencia justa y deportividad.

### 2.2 Validez de las 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.

### 2.3 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.

### 2.4 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.

### 2.5 Transmisión de partida

#### 2.5.1 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.

#### 2.5.2 Renuncia a estos derechos

ESL Gaming GmbH tiene el derecho de asignar los derechos de transmisión de una o varias partidas a un tercero o a los mismos participantes. En estos casos, las transmisiones tienen que ser acordadas con el equipo de ESL Broadcast Distribution antes del inicio de la partida.

#### 2.5.3 Responsabilidad de los jugadores

Los jugadores no pueden negarse a que sus partidas sean transmitidas por emisoras autorizadas por ESL, ni pueden elegir la forma en la que se transmitirá la partida. La transmisión solo puede ser rechazada por un head admin. El jugador accede a realizar las preparaciones suficientes para que la transmisión de las partidas se lleve a cabo.

#### 2.5.4 Streaming / Aprobación de Retransmisión

Jugadores, comentaristas o miembros de la comunidad que deseen transmitir o retransmitir cualquier parte de la Snapdragon Pro Series en conjunto con ESL serán examinados por el personal de ESL y se les entregará el código de conducta correspondiente para que lo firmen. Todos los streamers y creadores de contenido se atenderán a este código de conducta cuando transmitan/retransmitan/co-transmitan todos los eventos de ESL o relacionados a ESL.

Para solicitar permiso para convertirse en un creador de contenido aprobado, envíe un correo electrónico a la siguiente dirección de correo electrónico según su región::

América del Norte: [sps.na@eslgaming.com](mailto:sps.na@eslgaming.com)

Europe & MENA: [sps.emea@eslgaming.com](mailto:sps.emea@eslgaming.com)

Asia-Pacific: [sps.apj@eslgaming.com](mailto:sps.apj@eslgaming.com)



ESL se reserva el derecho de remover la aprobación de cualquier individuo debido a violaciones del código de conducta o términos de servicio.

## 2.6 Comunicación

### 2.6.1 Discord

El medio oficial de comunicación del Snapdragon Pro Series es Discord. Asegúrese de revisar nuestro servidor regularmente para no perderse ningún anuncio importante de la liga.

## 2.7 Condiciones para participar en el evento

Para participar en el evento se deben cumplir las siguientes condiciones.

### 2.7.1 Restricción de edad

Todos los participantes de una temporada deben tener 16 años o más al comienzo del primer torneo de la temporada.

### 2.7.2 Limitaciones regionales para los participantes.

Cualquier equipo o jugador no puede intentar clasificar al mismo evento desde más de un país o región.

### 2.7.3 País/región de origen

El país de origen de un participante es el país donde se encuentra su lugar residencia principal (demostrado mediante un registro legal o in visado de larga duración en relación con la prueba de que se ha habitado durante mucho tiempo; los visados de 90 días no son suficientes) o el país del que se tiene un pasaporte válido. Esta decisión puede tomarse de nuevo para cada evento de ESL, una vez tomada será definitiva e irreversible para ese evento y sus clasificatorios.

### 2.7.4 Detalles del Jugador

Se requiere que los jugadores proporcionen toda la información requerida, incluyendo pero no limitado a su nombre completo, datos de contacto, fecha de nacimiento, dirección y foto cuando se solicite.

### 2.7.5 Cuentas de Juego

Todos los participantes deben tener sus cuentas de juego colocadas en su perfil de ESL. Si no tiene una cuenta de ESL Play, tendrá que crear una antes de vincular sus cuentas de juego.

#### 2.7.5.1 Jugar con una cuenta de juego errónea

No se permite a los jugadores participar con una cuenta de juego diferente a la vinculada a la Cuenta de ESL del jugador. Una cuenta de juego incorrecta puede llevar a la eliminación de la copa/torneo durante ese día hasta que el problema sea corregido, o a que no se asignen puntos por las partidas jugadas con información incorrecta.

## 2.8 Cuentas de equipo

### 2.8.1 Nombre de los equipos

El nombre del equipo en ESL no puede tener extensiones como "equipo de ESL". Sólo puede consistir del nombre del equipo y/o una posible Organización.

Si dos equipos están patrocinados por el mismo socio, deben llegar a un acuerdo con el socio sobre cuál de los equipos mantiene el patrocinio titular durante la totalidad del torneo.

### 2.8.2 Cambios a las cuentas de equipo

Cualquier cambio a la cuenta de equipo debe ser aprobada por la administración de ESL antes de que se apliquen los cambios. Esto incluye pero no está ilimitado a;

- Añadir o remover jugadores
- Cambiar el nombre del equipo
- Cambiar el logo del equipo.

## 2.9 Restricciones de patrocinadores

### 2.9.1 Contenido para adultos

Sponsors o socios que son conocidos exclusiva o ampliamente por pornografía, uso de drogas u otros temas y

productos para adultos/maduros no es permitidos en relación con ESL.

## 2.10 Premio en metálico

Todo los premios en metálico idealmente serán pagados en 90 días hábiles después del evento de ESL en cuestión, pero puede tomar hasta 180 días hábiles para que se complete el pago.

### 2.10.1 Deducción de premios debido a puntos de penalización

Todos los puntos de penalización que un participante adquiriera 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, no se perderá el premio que se pierde a través de los puntos de sanción.

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

### 2.10.2 Deducción de premio por multas monetarias

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

### 2.10.3 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.

### 2.10.4 Transferencia del premio en metálico

El premio en metálico será mandado como una transferencia bancaria o mediante PayPal. Fallar al proveer la suficiente información para que el pago sea incompleto resultará en pagos no hechos. Si cualquier 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.

### 2.10.5 Distribución de premio en metálico

TEMPORADA 1		
Open Finals Prize Pool	Europa y MENA	
Lugar	Premio	Premio adicional
1ro	\$750	Clasifica a la Challenge Season
2do	\$750	Clasifica a la Challenge Season
3ro	\$750	Clasifica a la Challenge Season
4to	\$750	Clasifica a la Challenge Season

5to	\$600	
6to	\$600	
7mo	\$400	
8vo	\$400	
<b>TOTAL</b>	<b>\$5000</b>	

<b>TEMPORADA 2</b>		
<b>Open Finals Prize Pool</b>	<b>Europa y MENA</b>	
<b>Lugar</b>	<b>Premio</b>	<b>Premio adicional</b>
1ro	\$900	Clasifica a la Challenge Season
2do	\$900	Clasifica a la Challenge Season
3ro	\$900	Clasifica a la Challenge Season
4to	\$900	Clasifica a la Challenge Season
5to	\$900	Clasifica a la Challenge Season
6to	\$900	Clasifica a la Challenge Season
7mo	\$900	Clasifica a la Challenge Season
8vo	\$900	Clasifica a la Challenge Season
9no	\$700	
10mo	\$700	
11vo	\$700	
12vo	\$700	
13vo	\$500	
14vo	\$500	
15vo	\$500	
16vo	\$500	
<b>TOTAL</b>	<b>\$12000</b>	

## 2.11 Inicio de Partida

### 2.11.1 Puntualidad en partidas transmitidas

Todas las partidas durante una transmisión deben de empezar cuando estén 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.

## 2.11.2 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.

## 2.11.3 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).

## 2.12 Procedimientos de partida

### 2.12.1 Media de Partida

Toda la media de partida (captura 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 jugar, y/o subir a las páginas de ESL, todos los demás que han sido grabados en acuerdo por ESL.

## 2.13 Protestas de partida

### 2.13.1 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.

### 2.13.2 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.

## 2.14 Entrevistas

Por cada juego que sea transmitido en una transmisión organizada por ESL, un jugador o entrenador de cada equipo debe estar disponible para una entrevista. El equipo debe proveer los datos de contacto para una entrevista cuando son solicitados. El jugador también debe estar disponible para un comentario después de la partida. Los jugadores solitarios siempre deberían de estar disponibles para entrevistas antes y después de la partida.

## 2.15 Presentation de video

En videos (ej. entrevistas, videos destacados o similar) que sucedan en un ambiente no controlado por ESL, los alrededores/fondo visible deberá de mantenerse neutral, limpio y presentable. Si un equipo planea presentar algún patrocinador, logo o anuncio (ej. en una bandera de fondo u objetos colocados), el entorno planeado necesita ser revisado y aprobado por la liga de administración con antelación. En cualquier caso, la promoción obvia de productos patrocinados (incluyendo consumo) no está permitido. Los logotipos de marca no pueden ser más grandes que la cara de los jugadores en pantalla.

## 3 Reglas del Evento

### 3.1 Equipo

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

### 3.2 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.

### 3.3 Administradores

Las instrucciones de los administradores deberán siempre ser obedecidas y seguidas. Fallar al hacerlo puede resultar en puntos de sanción otorgados.

### 3.4 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.

### 3.5 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 notados 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.

### 3.6 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 autógrafa-, 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.

#### 3.6.1 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 presentarse completamente o en tiempo para el día de media: \$4000 + 5% de las ganancias del premio en metálico
- Aparecer incompletos o demasiado tarde para una sesión de firma:
  - 1-30% de la alineación faltante: \$600 + 0.75% de las ganancias del premio en metálico
  - 31-50% de la alineación faltante: \$800 + 1% de las ganancias del premio en metálico

- 51-70% de la alineación faltante: \$1000 + 1.25% de las ganancias del premio en metálico
- 71-99% de la alineación faltante: \$1200 + 1.5% de las ganancias del premio en metálico
- 100% de la alineación faltante: \$2000 + 2.5% de las ganancias del premio en metálico
- Aparecer incompletos o demasiado tarde a la conferencia de prensa:
  - 1-30% de la alineación faltante: \$360 + 0.45% de las ganancias del premio en metálico
  - 31-50% de la alineación faltante: \$480 + 0.6% de las ganancias del premio en metálico
  - 51-70% de la alineación faltante: \$600 + 0.75% de las ganancias del premio en metálico
  - 71-99% de la alineación faltante: \$720 + 0.9% de las ganancias del premio en metálico
  - 100% de la alineación faltante: \$1200 + 1.5% de las ganancias del 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.

## 3.7 Áreas de juego

### 3.7.1 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.

### 3.7.2 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.

### 3.7.3 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).

### 3.7.4 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.

### 3.7.5 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.

## 3.8 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.

## 3.9 Ceremonia de ganadores

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

Grand Final.

### 3.10 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.)

## 4 Cronograma y formato del torneo

### 4.1 Formato del torneo

El torneo está siendo dividido en dos splits. Cada split sucede por 3 semanas donde habrán 6 Open Qualifiers por split. Los equipos que participen en las Open Qualifiers obtendrán puntos para su posicionamiento tomado en cuenta dentro del torneo. Basado en su rendimiento, los mejores 8 equipos que hayan tenido la mayor cantidad de puntos clasificarán a las Open Finals. Cada split tiene su propia Open Final. Para más información sobre la Open Final y las Challenge Season & Final para Europa y MENA serán anunciadas en una fecha posterior. No hay Challenge Season para las regiones de Asia Pacifico y Norteamérica.

### 4.2 Cronograma de Torneo

#### 4.2.1 Split 1

Nombre del torneo	Fecha del torneo
Open Qualifier #1	19 de Abril del 2022
Open Qualifier #2	20 de Abril del 2022
Open Qualifier #3	26 de Abril del 2022
Open Qualifier #4	27 de Abril del 2022
Open Qualifier #5	3 de Mayo del 2022
Open Qualifier #6	4 de Mayo del 2022
Open Finals	12 de Mayo del 2022

#### 4.2.2 Split 2

Nombre del torneo	Fecha del torneo
Open Qualifier #1	17 de Mayo del 2022
Open Qualifier #2	18 de Mayo del 2022
Open Qualifier #3	24 de Mayo del 2022
Open Qualifier #4	25 de Mayo del 2022
Open Qualifier #5	31 de Mayo del 2022
Open Qualifier #6	1 de Junio del 2022
Open Finals	9 de Junio del 2022

#### 4.2.3 Temporada de Challenge

Este cronograma aplica solo para las regiones de Europa y Mena.

Name of the tournament	Tournament date
Challenge Day #1	28 de Junio del 2022
Challenge Day #2	30 de Junio del 2022
Challenge Day #3	5 de Julio del 2022
Challenge Day #4	7 de Julio del 2022
Challenge Day #5	12 de Julio del 2022
Challenge Day #6	14 de Julio del 2022
Challenge Day #7	19 de Julio del 2022
Challenge Day #8	21 de Julio del 2022
Challenge Finals	24 de Agosto - 28 de Agosto del 2022

### 4.3 Distribución de puntos para Open Qualifiers

Lugar	Cantidad de Puntos
1ro	100
2do	75
3ro - 4to	55
5to - 8vo	35
9no - 16to	20
17mo - 32vo	10
33vo - 64vo	5
65vo - 128vo	3
129vo - 256vo	0

## 5 Reglas específicas de juego

### 5.1 Definiciones de partida

Dependiendo de la etapa de la competencia, la partida será jugada en varios formatos. Estableceremos el vocabulario y el formato como sigue:

- **Juego** - es un juego jugado en los Modos y mapas preseleccionados.
- **Set** - es un Mejor de 3 o Mejor de 5 jugado en uno de los siguientes modos de juego disponibles en Brawl Stars:
  - Caza Estelar
  - Atrapagemas
  - Atraco
  - Balón Brawl
  - Zona Restringida

- Noqueo

- **Partida**- dependiendo de la Ronda del torneo, una partida será un Mejor de 1, Mejor de 3 o un Mejor de 5 de Sets. Durante los Open Qualifiers, todos los sets consisten de juegos al Mejor de 3.

El Modo preseleccionado y mapa siempre serán conocidos y mandados vía Discord o un email a los participantes.

### 5.1.1 Mejor de 1

Mejor de 1 significa que los jugadores solo jugarán un Set, en el Modo y Mapa preseleccionado:

- Juego 1
- Juego 2
- Si la puntuación del juego es 1:1, Juego 3

### 5.1.2 Mejor de 3

Significa que los jugadores jugarán hasta 3 Sets, un equipo será declarado ganador tan pronto como ganen 2 Sets:

**Set 1** - Modo y mapa 1:

- Juego 1
- Juego 2
- Si la puntuación del juego es 1:1, Juego 3

**Set 2** - Modo y mapa 2:

- Juego 1
- Juego 2
- Si la puntuación del juego es 1:1, Juego 3

**Set 3** - Modo y mapa 3 (jugado solo si la puntuación del Set es 1:1):

- Juego 1
- Juego 2
- Si la puntuación del juego es 1:1, Juego 3

### 5.1.3 Mejor de 5

Significa que los jugadores jugarán hasta 5 Sets, un equipo será declarado ganador tan pronto como ganen 3 Sets:

**Set 1** - Modo y mapa 1:

- Juego 1
- Juego 2
- Si la puntuación del juego es 1:1, Juego 3

**Set 2** - Modo y mapa 2:

- Juego 1
- Juego 2
- Si la puntuación del juego es 1:1, Juego 3

**Set 3** - Modo and map 3:

- Juego 1
- Juego 2
- Si la puntuación del juego es 1:1, Juego 3

**Set 4** - Modo y mapa 4 (jugado si ningún equipo ha ganado 3 Sets):

- Juego 1
- Juego 2
- Si la puntuación del juego es 1:1, Juego 3

**Set 5** - Modo y mapa 5 (jugado si ningún equipo ha ganado 3 Sets):

- Juego 1
- Juego 2
- Si la puntuación del juego es 1:1, Juego 3

## 5.2 Mapas

Cada modo de juego tiene sus propios mapas. Los mapas serán anunciados por el equipo de administradores antes del inicio de cada torneo. Serán publicados y fijados en el Discord oficial de Snapdragon Pro Series también como mandado vía email a los participantes a los emails vinculados en ESL Play.

Mapas y modos que serán utilizados durante la competencia:  
Zona Restringida - Estrategias Paralelas, Pista Ardiente, Duelo de Escarabajos  
Noqueo - Barranco del Brazo de Oro, Fénix en Llamas, Roca de Belle  
Atraco - Patata Caliente, Aguas Turbulentas, Refugio  
Caza Estelar - Crimen Organizado, Tiroteo Estelar, Sequía Sanginaria  
Balón Brawl - Superestadio, Cancha Peleona, Campos Furtivos  
Atrapagemas - Mina Rocosa, Arcade de Cristal, Brrum Brrum

### 5.3 Seeding

La regla de seeding aplica solamente en la Challenge Season y Finals. Open Qualifiers no tendrán ningún seeding especial, todos los equipos serán posicionados aleatoriamente. El seeding determina el ranking preliminar que cada equipo recibe antes de comenzar el bracket de las Challenger Finals. El seeding será determinado basado en el ranking final de cada equipo en la Challenge Season.

Cualquier empate en los rankings será roto por los récords de los equipos contra ellos mismos. En el evento de que dos equipos terminen una partida con un empate completo (un empate que no puede ser roto por ningún desempate) y están empatados en los rankings, el seed de los equipos se decidirá por un lanzamiento de moneda.

### 5.4 Cambios de partidas

ESL puede, a su sola discreción, cambiar la fecha u hora de inicio de las partidas. ESL notificará a todos los jugadores involucrados a la mayor brevedad posible.

### 5.5 Tamaño de equipo

A team can only have three (3) players in their active lineup and one (1) substitute player. No changes are allowed outside of the designated transfer period. Teams will be allowed to make full roster changes between the splits provided they have not qualified for the Challenge Season.

Un equipo solo puede tener tres (3) jugadores en su alineación activa y un (1) jugador sustituto. No se permiten cambios fuera del periodo designado de transferencias. Se le permitirá a los equipos hacer cambios completos de alineaciones entre splits siempre que no hayan clasificado a la Challenge Season.

### 5.6 Bloqueos de Alineaciones

Bloqueos de alineaciones de equipos serán impuestos a través de las Open Finals, Challenge Season y Challenge Finals de las series.

Las alineaciones serán bloqueadas, previniendo cualquier cambio a la alineación, cuando un equipo avance a las Open Finals.

Cualquier equipo que clasifique a las Open Finals o a las Challenge Season/Finals serán bloqueados completamente en su alineación y se les permitirá hacer solamente 1 cambio a la alineación por la duración de la competencia.

Cuando un equipo clasifique a las Open Finals, Challenge Season y Challenge Finals, las siguientes reglas comenzarán a aplicar para ellos:

- Los equipos solo pueden agregar a 1 jugador
- Los equipos pueden remover jugadores libremente, pero la alineación tiene que consistir de mínimo 2 jugadores en todo momento (incluso entre días de juego)
- Si un equipo tiene 4 jugadores y quiere agregar a un nuevo jugador, deberán de remover a uno antes.
- Si un equipo tiene 3 jugadores y quieren remover a un jugador, deberán de agregar a uno inmediatamente.
- Basado en el tiempo y otros factores tales peticiones pueden ser negadas.
- Las alineaciones están bloqueadas en la página de ESL Play, así que el equipo solo puede hacer cambios a alineación después de contactar a la Administración del Torneo antes.

Cualquier equipo que no clasifique a la Challenge Season y Finals o después de Open Finals se le permitirá cambiar a cualquier o a todos los jugadores del equipo. Para estos cambios por favor envíe un ticket de soporte pidiendo que su equipo sea desbloqueado para hacer cambios si desea mantener la página del equipo igual.

## 5.7 Reglas dentro de juego

### 5.7.1 Selecciones de Brawlers

Durante todas las fases de la temporada, se le permitirá a los Equipos cambiar sus brawlers entre juegos. El mismo Brawler puede ser usado por ambos equipos.

### 5.7.2 Lanzamientos de nuevos Brawler

Todos los nuevos Brawlers que han sido lanzados dentro de dos (2) semanas de la fecha de un día de partida específico serán deshabilitados y no disponibles durante ese periodo. Los Brawlers nuevos seguirán estando disponibles para jugar en cualquier otro día de partida que ocurra en al menos (2) semanas después del lanzamiento.

### 5.7.3 Baneos y selecciones de Brawler

Cada equipo prohibirá un brawler por la duración de la partida. Todos los brawlers prohibidos no podrán ser usados por ambos equipos por la duración de la partida. Los baneos y selecciones de brawlers serán hechos por la funcionalidad de Power Match de Brawl Stars.

### 5.7.4 Invitación de Batalla

Cada equipo recibirá su invitación automáticamente. Los equipos no deberán de crear lobbies manualmente (está permitido solo con la decisión de la administración).

### 5.7.5 Caídas de jugador

Los jugadores son responsables por su conexión a internet, en caso de una caída, el equipo debe de continuar su partida en un 2v3.

### 5.7.6 Resultados

Los resultados son reportados en la página web automáticamente. La administración del torneo puede adicionalmente pedirle a los jugadores una confirmación manual, por lo tanto ambos equipos tienen que tomar una captura de pantalla al final de la partida, donde podamos ver el resultado correcto, después subirla a la página de ESL cuando sea necesitada. Si tiene un conflicto con el resultado de la partida, por favor crea un ticket de protesta. Ambos jugadores pueden ser descalificados si no hay prueba suficiente para declarar a un ganador.

### 5.7.7 Empates

En caso de un empate en cualquiera de los modos de juego, los equipos pueden volver a jugar el mismo modo inmediatamente después de la finalización, al menos que instruido lo contrario por los administradores. Se les permitirá a los jugadores usar brawlers diferentes, Habilidades Estelares y Artículos.

## 5.8 Fallar al estar listo / No Show

Cada jugador tiene 15 minutos para estar listo para una partida (fecha de inicio de la partida + 15 minutos). Estar listo después de 15 minutos resultará en una derrota por defecto. El equipo que está esperando debe de crear un ticket de protesta con el fin de pedir una victoria por defecto. Por favor toma en cuenta, si un jugador se presentó a tiempo, pero necesita abandonar para arreglar un problema, esto no cuenta como un no-show si no está de regreso después de la fecha de la partida + 15 minutos. El abuso de esta excepción conducirá a una derrota por defecto en la partida. Por favor crea un ticket de protesta si sientes que un jugador está abusando esta regla.

## 5.9 Abandonar/ Rendirse

En el evento de que un jugador esté en línea, haya jugado al menos una batalla pero no responda dentro de 10 minutos a cualquier manera de contacto que tengamos en ESL Play (ticket de Protesta o Mensaje Personal), se les dará una derrota por defecto, resultado en la descalificación del torneo.

## 6 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.

### 6.1 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.
- **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.

### 6.2 Trampa

#### 6.2.1 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.

#### 6.2.2 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).

#### 6.2.3 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.

En competencias de equipo, el equipo será descalificado del evento de ESL en el que ocurrió la trampa.

#### 6.2.4 Métodos para detectar trampas

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

### 6.3 Dopaje

#### 6.3.1 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.

### 6.3.2 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.

### 6.3.3 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.

### 6.3.4 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 obtenido 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.

## 6.4 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.

## 6.5 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 serpa penalizada a la única discreción de la discreción del torneo.

## 6.6 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.

### 6.6.1 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.

## 6.7 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.

### 6.7.1 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.

## 6.8 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 ringing, falsificación, mentir sobre información personal importante legalmente (nombre, edad, nacionalidad, residencia, ...), la duración está fijada a 5 años. Infracciones más pequeñas pueden expirar antes.

## 6.9 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.

## 6.10 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).

### 6.10.1 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.

### 6.10.2 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.

### 6.10.3 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.

### 6.10.4 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.

### 6.10.5 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.

## 6.11 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. .

### 6.11.1 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).

### 6.11.2 Ringer/jugador falso

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

### 6.11.3 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.

## 7 Terms of Service Compliance

### 7.1 ESL

Al registrarse y participar todos los jugadores aceptan los [Términos de Uso de ESL](#) y las [Políticas de Privacidad de ESL](#).

### 7.2 Supercell

Al registrarse y participar todos los jugadores aceptan los [Términos de Servicio de Supercell](#), las [reglas del Torneo de Supercell](#) y confirman que sus cuentas tienen buena reputación.

## 8 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.