



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** — 

Snapdragon Pro Series

Clash of Clans

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

Tabla de Contenido

Definiciones	8
Rango de validez	8
Región	8
Privacidad	8
Sanciones	8
Definiciones y rango de sanciones	8
Puntos de sanción menores	8
Puntos de sanción mayores	8
Multas financieras	9
Bloqueos/suspensiones	9
Descalificación	9
Métodos adicionales de sanciones	9
Combinación de sanciones	9
Sanciones por ofensas repetidas	9
Partidas presenciales	9
Disciplinas	9
Organización de torneo	9
General	10
Restricciones y Requerimientos de Participación	10
Limitaciones regionales para los participantes.	10
País/región de origen	10
Deniego de Participación	10
Cambios a las reglas	10
Validez de las reglas	10
Acuerdos adicionales	10
Comunicación	11
Discord	11
Confidencialidad	11
Detalles del Jugador	11
Cuentas de Juego	11
Jugar con una cuenta de juego errónea	11
Cuentas de equipo	11
Nombre de los equipos	11
Cambios a las cuentas de equipo	11
Restricciones de patrocinadores	11
Contenido para adultos	11
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

Transmisión de partida	12
Derechos	12
Renuncia a estos derechos	12
Responsabilidad de los jugadores	12
Streaming / Aprobación de Retransmisión	13
Entrevistas	13
Presentación en vídeo	13
Reglas del torneo	13
Tamaño del equipo	13
Bloqueo de la lista	13
Cambios en la lista	13
Tiempo Designado para Transferencias	13
Definiciones de los Cambios en la Lista	14
Cambio de Cuenta de Juego	14
Uso de IDs de Jugador Correctos	14
Clanes de Equipo	14
Cambios de Clan	14
Cambios de Partida	14
Observadores y Comentaristas	15
Seeding	15
Retos en la Ladder	15
Tipo de Reto en la Ladder	15
Restricciones en los Retos de la Ladder	15
Publicar ataques y diseños de bases	15
Cronograma	15
Temporada 1	15
Open Qualifiers Ladder #1	15
Open Finals #1	15
Open Qualifiers Ladder #2	15
Open Finals #2	15
Challenge Season	16
Europa y MENA	16
América del Norte	16
Challenge Finals	16
Season 1 Filter Tournament	16
Season 2	16
Open Qualifiers Ladder #1	16
Open Finals #1	16
América del Norte	16
Europa y MENA	16
Open Qualifiers Ladder #2	16
Open Finals #2	16
América del Norte	16
Europa y MENA	16
Challenge Season	16
América del Norte	16
Europa y MENA	16

Challenge Finals	17
Formato	17
Open Qualifiers	17
Posicionamientos en las Open Qualifiers Ladder	17
Posicionamientos en la Europa y MENA Season 2 Ladder	17
Open Finals	17
Season 1 Open Finals	17
Season 2 Open Finals	18
América del Norte	18
Europa y MENA	18
Requerimientos de los Open Qualifiers.	18
Challenge Season	18
Challenge Finals	18
Season 1 Filter Tournament	18
Premios	18
Premios	18
Deducción de premios debido a puntos de penalización	19
Deducción de premio por multas monetarias	19
Retiro del premio en metálico	19
Transferencia del premio en metálico	19
Premiación específica de Europa y MENA (Season 1) y América del Norte	19
Snapdragon Mobile Open Phase	19
Snapdragon Mobile Challenge	20
Premiación específica de Europa y MENA Season 2	20
Reglas específicas de juego	20
Versión de juego	20
Parche	20
Nivel de Clan	20
Nivel de Ayuntamiento	20
Nivel de Tropas	20
Restricción de Tropas	21
Restricciones de Ataque	21
Miembros del Clan	21
Snapdragon Mobile Open Phase	21
Snapdragon Mobile Challenge Phase	21
Historial de Guerra	21
Restricciones de Guerra	21
Invitaciones de Guerra	21
Preparación y Hora de Guerra	22
Juegos no transmitidos	22
Juegos transmitidos	22
Tiempos de Ataque	22
Orden de Ataque	22
Desempates	22
Desempate de Juego	23
Desempates de colocación	23

Resultados	23
Desconexión / Pérdida de conexión con el servidor	23
Desconexión antes de que el ataque se inicie	23
Desconexión tras iniciar el ataque	23
Conducta de los jugadores	23
Integridad de la Competición	23
Cumplimiento	23
Uso compartido de Cuentas	24
Dispositivos	24
Software y Hardware	24
Preparación del juego	24
Problemas Tecnicos	24
Comunicación por voz	24
Cámara de jugadores	24
Reglas de evento	24
Equipo	25
Ropa	25
Administradores	25
Resumen del jugador y torneo	25
Lista de verificación técnica	25
Obligaciones de media	25
Faltar a obligaciones de media	26
Áreas de juego	26
Comida, bebidas, fumar y comportamiento	26
Media removible	26
Cámaras o dispositivos similares	26
Objetos no usados	26
Uso de Dispositivos	26
Foto y otros derechos de media	27
Ceremonia de ganadores	27
Áreas proporcionadas por ESL	27
Rompimiento de reglas, sanciones y ESIC	27
Código de conducta	27
Trampa	27
Software de trampa	27
Abuso de información	28
Sanciones por trampa	28
Métodos para detectar trampas	28
Dopaje	28
Negarse a ser probado	28
Lista de sustancias y métodos prohibidos	28
Medicación prescrita	28
Sanciones por dopaje	28
Uso de alcohol u otras drogas psicoactivas	28
Apuestas	28
Manipulación de la competencia	29

Sanciones para la manipulación de la competencia	29
Arreglo de partidas	29
Sanciones para arreglo de partidas	29
Limitaciones para la imposición de sanciones	29
Prohibiciones del publicador o ESIC	29
Incumplimiento de netiqueta	29
Comportamiento público	30
Insultos	30
Spamming	30
Spamming dentro del juego	30
Dañar o ensuciar	30
Comportamiento antideportivo	30
Falsificar resultados de partida	30
Ringer/jugador falso	30
Engañar administradores o jugadores	30
Cumplimiento de los Términos de Servicio	31
ESL	31
Supercell	31
Aviso de Derechos de Autor	31

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 eventos de Snapdragon Pro Series Clash of Clans, el mundo se divide en 2 regiones principales que son las siguientes:

- **Norteamérica:** Estados Unidos, Canadá, Jamaica, México y Puerto Rico
- **Europa & MENA:** Albania, Argelia, Andorra, Austria, Bahrein, Bélgica, Bosnia y Herzegovina, Bulgaria, Croacia, Chipre, República Checa, Dinamarca, Egipto, Estonia, Finlandia, Francia, Georgia, Alemania, Gibraltar, Grecia, Santa Sede (Estado de la Ciudad del Vaticano), Hungría, Islandia, Iraq, Irlanda, Israel, Italia, Jordania, Kazajistán, 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

1.3 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 en <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

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/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.

1.4.1.1 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 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.

1.4.1.3 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.

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.

1.5 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 Restricciones y Requerimientos de Participación

Para participar, debe de cumplir con los siguientes requisitos:

- Todos los jugadores deben de tener documentos válidos de viaje listos para viaje (tales como visas si necesarias) antes de participar
- Todos los jugadores de una temporada deben de tener 16 años o más antes de inicio del primer torneo de la temporada
- Todos los jugadores deben de estar registrados en la plataforma de ESL Play
- Todos los jugadores deben de pasar la comprobación de juego justo, participar con cuentas limpias, y seguir una buena deportividad

Si no cumples con estos requisitos serás considerado como inelegible. En caso de que un equipo que no cumpla cualquiera y todos los requisitos clasifique a la Snapdragon Mobile Challenge, el equipo será descalificado y el siguiente equipo en línea tomará su lugar. Si un equipo clasifica a la Snapdragon Mobile Challenge via la Ladder #1 o en primer Open Final, ellos y todos los miembros del equipo no podrán participar en la Ladder #2. Un equipo y un jugador solo puede clasificar una vez. Si un equipo llega a la primera Open Final pero no clasifica a la Snapdragon Mobile Challenge pueden unirse a la Ladder #2.

2.1.1 Limitaciones regionales para los participantes.

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

2.1.2 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.

2.2 Deniego de Participación

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

2.3 Cambios a las reglas

ESL se reserva el derecho de hacer modificaciones al reglamento con o sin previa noticia a los jugadores. ESL se reserva el derecho de hacer juicios que incluso vayan en contra de este Reglamento en casos extremos, para preservar el juego justo y la deportividad. Los Administradores de Torneo son los tomadores de decisiones para todos los casos y disputas que puedan ocurrir y que no están escritas en este reglamento.

2.4 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.

2.5 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.

2.6 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 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.

2.8 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.

2.9 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.

2.9.1 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.

2.10 Cuentas de equipo

2.10.1 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.

2.10.2 Cambios a las cuentas de equipo

Cualquier cambio a la cuenta de equipo debe ser aprobado 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.

2.11 Restricciones de patrocinadores

2.11.1 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.

2.12 Inicio de partida

2.12.1 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.

2.12.2 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.

2.12.3 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).

2.13 Procedimientos de partida

2.13.1 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.

2.14 Protestas de partida

2.14.1 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.

2.14.2 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.

2.15 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 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.

2.15.3 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.

2.15.4 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

Europa y MENA: sps.emea@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.

2.16 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.

2.17 Presentación en vídeo

En vídeos (por ejemplo, entrevistas, reportajes o similares) que ocurran desde un entorno no controlado por ESL los alrededores visibles/fondo deben mantenerse neutrales, limpios y presentables. Si un equipo planea mostrar algún patrocinador, logo o anuncio (por ejemplo, un cartel o algún objeto colocado), los detalles deben ser revisados y aprobados por la administración de la liga previamente.. En cualquier caso, promociones obvias de productos patrocinados (incluyendo el consumo) no se permiten. Los logos de marcas nunca deberán aparecer en mayor proporción que la cara de los jugadores en la pantalla.

3 Reglas del torneo

3.1 Tamaño del equipo

Un equipo solo puede tener cinco(5) jugadores en su alineación activa y dos(2) jugadores substitutos.

3.2 Bloqueo de la lista

El bloqueo de la lista se aplicará a los equipos en el momento de su inscripción para la duración de ambas ladders, así como para la totalidad del Snapdragon Mobile Challenge.

3.3 Cambios en la lista

3.3.1 Tiempo Designado para Transferencias

No se permite ningún cambio fuera del periodo designado de transferencias. Los equipos tendrán permitido realizar un (1) cambio en su lista durante las siguientes fechas.

- Europa y MENA: Desde el 6 de Junio hasta el 14 de Junio
- América del Norte: Desde el 6 de Junio hasta el 16 de Junio.

3.3.2 Definiciones de los Cambios en la Lista

Cuando un equipo clasifica al Snapdragon Mobile Challenge, las siguientes reglas empiezan a aplicar para ellos:

- Los equipos solo pueden añadir 1 jugador por Temporada
- Los equipos pueden remover jugadores libremente, pero, la lista debe consistir de al menos 4 jugadores en todo momento (inclusive entre días de juego)
- Si un equipo tiene 5 jugadores desea añadir un nuevo jugador, siempre tendrá que remover uno antes.
- Si un equipo tiene 5 jugadores y quiere remover a un jugador, siempre tendrá que añadir uno inmediatamente.
- Estas solicitudes pueden ser denegadas basándose en tiempo y otros factores.
- Las listas están bloqueadas en la página de ESL Play, así que el equipo solo puede realizar cambios a su lista después de contactar a la Administración del Torneo.

Cualquier equipo que no clasifique al Snapdragon Mobile Challenge después de la Open Ladder #1 o la Open Final #1, podrá cambiar a cualquiera y todos los jugadores del equipo. Para estos cambios de lista por favor creen un nuevo equipo en ESL Play con la nueva lista e inscríbase a la Ladder#2 utilizando este nuevo equipo. También puede enviar un ticket de soporte solicitando el desbloqueo de su equipo para realizar cambios si desea mantener la página de equipo.

3.4 Cambio de Cuenta de Juego

Los jugadores no pueden cambiar cuentas/nombres de cuenta libremente una vez iniciaron su participación en la serie. Cambios en las cuentas sin permiso de la Administración del Torneo pueden ser penalizados.

La Administración del Torneo puede permitir en casos especiales cambios de cuenta/nombre si una solicitud es enviada vía ticket de soporte.

La Administración del Torneo se reserva el derecho de modificar las cuentas/nombres con o sin previo aviso a los jugadores de acuerdo con las directrices de la serie.

3.5 Uso de IDs de Jugador Correctos

Todos los jugadores deben inscribirse y enlazar su ID de Jugador real como cuenta de juego en su cuenta de ESL Play antes de o al momento de registrarse. Cualquier irregularidad entre los datos registrados y los encontrados dentro del juego debe ser aprobada por la Administración del Torneo vía ticket de soporte antes del inicio del torneo. El incumplimiento de esta norma puede resultar en una descalificación. Todos los equipos participantes necesitan un mínimo de 5 jugadores individuales con 5 cuentas individuales. Después de ser aceptados en una ladder, los jugadores no tendrán permitido cambiar su ID de Jugador..

3.6 Clanes de Equipo

Todos los jugadores solo tienen permitido estar en 1 clan que está participando en la Snapdragon Pro Series. Los participantes pueden estar en múltiples clanes dentro del juego siempre que esos clanes adicionales no sean participantes de la Snapdragon Pro Series. Los jugadores que sean reclutados por un nuevo equipo durante la ventana de transferencias tienen permitido unirse a su nuevo clan pero tienen que abandonar cualquier clan con el que hayan participado previamente.

3.7 Cambios de Clan

Los jugadores y equipos no pueden cambiar clanes libremente una vez iniciaron su participación en la serie. Cambios en el clan sin permiso de la Administración del Torneo pueden ser penalizados.

La Administración del Torneo puede permitir en casos especiales cambios de cuenta/nombre si una solicitud es enviada vía ticket de soporte.

La Administración del Torneo se reserva el derecho de modificar las cuentas/nombres con o sin previo aviso a los jugadores de acuerdo con las directrices de la serie.

3.8 Cambios de Partida

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.

3.9 Observadores y Comentaristas

Los equipos deben permitir observadores y comentaristas si se les solicita.

3.10 Seeding

El seeding determina la clasificación preliminar que cada equipo recibe antes del inicio de cada fase del torneo para que sean emparejados contra otro equipo. El seeding para todas las etapas clasificatorias iniciales será aleatorio.

El seeding en todas las etapas futuras del torneo será determinado por el posicionamiento del equipo en la clasificación actual. Por ejemplo, el equipo que ganó el primer clasificatorio recibirá el mejor número de posición en el seeding posible (1) y el último equipo clasificado obtendrá el peor número de posición posible.

3.11 Retos en la Ladder

3.11.1 Tipo de Reto en la Ladder

Las partidas de la ladder solo se pueden jugar vía la opción de Retador Instantáneo.

3.11.2 Restricciones en los Retos de la Ladder

Cada equipo puede tener un (1) Reto abierto en cualquier momento. No presentarse a una partida porque el equipo ya tiene y está jugando otra partida de Reto resultará en una derrota por defecto.

3.12 Publicar ataques y diseños de bases

Durante la fase Open Ladder del torneo, está prohibido publicar tus ataques y/o los diseños de bases de tus rivales sin su consentimiento por escrito. Esto incluye pero no se limita a publicarlo vía Twitter, YouTube, Discord o mensajes privados.

El consentimiento por escrito puede ser requerido y cedido en la sección de comentarios en la hoja de partido de ESL Play.

No adherirse a esta regla puede resultar en una derrota por defecto para todos los partidos en los que este requerimiento no se realice. En severos casos, esta penalización puede aumentar.

4 Cronograma

4.1 Temporada 1

4.1.1 Open Qualifiers Ladder #1

3 semanas de Open Ladder desde el 12 de Abril hasta el 29 de Abril cada Martes, Jueves y Viernes.

4.1.2 Open Finals #1

1 día de un bracket de Doble Eliminación el 8 de Mayo

4.1.3 Open Qualifiers Ladder #2

3 semanas de Open Ladder desde el 10 de Mayo hasta el 26 de Mayo cada Martes, Jueves y Viernes.

Durante la última semana del Open Ladder #2, la jornada de juego del 27 de Mayo (Viernes) se moverá al 25 de Mayo (Miércoles).

4.1.4 Open Finals #2

1 día de un bracket de Doble Eliminación el 5 de Junio..

4.1.5 Challenge Season

4.1.5.1 Europa y MENA

4 semanas de Single Round Robin desde el 15 de Junio hasta el 6 de Julio.

4.1.5.2 América del Norte

4 semanas de Single Round Robin desde el 17 de Junio hasta el 8 de Julio.

4.1.6 Challenge Finals

Más adelante se anunciará más información.

4.1.7 Season 1 Filter Tournament

Más adelante se anunciará más información.

4.2 Season 2

4.2.1 Open Qualifiers Ladder #1

3 semanas de Open Ladder desde el 4 de Octubre hasta el 21 de Octubre cada Martes, Jueves y Viernes.

4.2.2 Open Finals #1

4.2.2.1 América del Norte

1 día de un bracket de Doble Eliminación el 30 de Octubre.

4.2.2.2 Europa y MENA

1 día de un bracket de Eliminación Simple el 30 de Octubre.

4.2.3 Open Qualifiers Ladder #2

3 semanas de Open Ladder desde el 1 de Noviembre hasta el 18 de Noviembre cada Martes, Jueves y Viernes.

4.2.4 Open Finals #2

4.2.4.1 América del Norte

1 día de un bracket de Doble Eliminación el 27 de Noviembre.

4.2.4.2 Europa y MENA

1 día de un bracket de Eliminación Simple el 27 de Noviembre.

4.2.5 Challenge Season

4.2.5.1 América del Norte

4 semanas de Single Round Robin desde el 7 de Diciembre hasta el 18 de Enero.

4.2.5.2 Europa y MENA

En la Season 2, la región de Europa y MENA no tendrá una Challenge Season y las divisiones terminarán con las Open Finals.

4.2.6 Challenge Finals

Más adelante se anunciará más información.

5 Formato

5.1 Open Qualifiers

Los equipos podrán competir en 2 temporadas de Ladder distintas. Cada Ladder durará 3 semanas con 3 días de juego por semana. Todos los equipos comenzarán con 1000 puntos de ladder y se moverán dentro de la ladder en función de sus victorias y derrotas durante la fase. Los equipos con la mayor cantidad de puntos avanzarán en la temporada como está listado debajo.

En la Season 1, las 2 temporadas de Ladder clasificarán a 2 equipos directamente a la Challenge Season y cada ladder clasificará 8 equipos a su propia Open Final.

En la Season 2, para América del Norte las 2 temporadas de Ladder clasificarán a 2 equipos directamente a la Challenge Season y cada ladder clasificará 8 equipos a su propia Open Final.

Dado que no habrá una Challenge Season en la Season 2 para las regiones de Europa y MENA, las 2 temporadas de Ladder clasificarán 8 equipos a su propia Open Final.

5.1.1 Posicionamientos en las Open Qualifiers Ladder

Lugar	Recompensa
1ro	Automáticamente clasifica a la fase de Challenge
2do - 9no	Qualify to the Open Finals

5.1.2 Posicionamientos en la Europa y MENA Season 2 Ladder

Lugar	Recompensa
1ero - 8vo	Clasifica a las Open Finals

5.2 Open Finals

5.2.1 Season 1 Open Finals

Los 8 equipos que clasificaron de su temporada de Ladder respectiva competirán en un bracket de Doble Eliminación. El bracket será jugado en un solo día hasta que se determinen los mejores 3 equipos.

Los 3 mejores equipos de cada Open Final clasificarán a la Challenge Season. Las 2 Open Finals clasificarán 6 equipos a la Challenge Season.

5.2.2 Season 2 Open Finals

5.2.2.1 América del Norte

Los 8 equipos que clasificaron de su temporada de Ladder respectiva competirán en un bracket de Doble Eliminación. El bracket será jugado en un solo día hasta que se determinen los mejores 3 equipos.

Los 3 mejores equipos de cada Open Final clasificarán a la Challenge Season. Las 2 Open Finals clasificarán 6 equipos a la Challenge Season.

5.2.2.2 Europa y MENA

Los 8 equipos que clasificaron de su temporada de Ladder respectiva competirán en un bracket de Eliminación Simple. El bracket será jugado en un solo día.

5.2.3 Requerimientos de los Open Qualifiers.

Todos los equipos deben participar en al menos 10 partidas de ladder para volverse acreedores a la clasificación a la Open Final y premios por la temporada. Cualquier equipo que no juegue al menos 10 partidas será removido de su espacio de clasificación y todos los equipos debajo se recorrerán un espacio hacia arriba para rellenar el agujero de la descalificación.

5.3 Challenge Season

8 equipos (primer lugar de Ladder #1, 1ro a 3er lugar de Open Final #1, primer lugar de Ladder#2, 1ro a 3er lugar de Open Final #2) competirán en una temporada Single Round Robin (los equipos se enfrentarán entre ellos solo una vez) con una duración de 4 semanas para determinar a los 4 mejores equipos.

Los 4 mejores equipos avanzarán a las Challenge Finals.

En la Season 2, la región de Europa y MENA no tendrá una Challenge Season y su split terminará con las Open Finals.

5.4 Challenge Finals

Más adelante se anunciará más información.

5.5 Season 1 Filter Tournament

En la season 1, el ganador del Filter Tournament recibirá un Golden Ticket al 2022 Clash of Clans World Championship.

Más adelante se anunciará más información.

6 Premios

6.1 Premios

Idealmente todos los premios deberían ser pagados 90 días laborales después de que el evento de ESL en cuestión haya terminado, pero puede tardar hasta 180 días laborales para que el pago sea completado.

6.1.1 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.

6.1.2 Deducción de premio por multas monetarias

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

6.1.3 Retiro del premio en metálico

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.

6.1.4 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.

6.2 Premiación específica de Europa y MENA (Season 1) y América del Norte

6.2.1 Snapdragon Mobile Open Phase

La distribución es por temporada de ladder. *Todos los Primeros que están listados en USD son sujetos al tipo de cambio de divisas.

Lugar	Premio
1ro	\$1750
2do	\$1250
3ro	\$750
4to	\$500
5to	\$300
6to	\$200
7mo	\$150
8vo	\$100

6.2.2 Snapdragon Mobile Challenge

*Todos los Primeros que están listados en USD son sujetos al tipo de cambio de divisas.

Lugar	Premio
1ro	\$20000
2do	\$10000
3ro	\$7500
4to	\$5000
5to	\$3000
6to	\$2000
7to	\$1500
8vo	\$1000

6.3 Premiación específica de Europa y MENA Season 2

La distribución es por Open Finals. *Todos los Primeros que están listados en USD son sujetos al tipo de cambio de divisas.

Placement	Premio
1ro	\$2000
2do	\$1000
3ro	\$500
4to	\$500
5to	\$250
6to	\$250
7to	\$250
8vo	\$250

7 Reglas específicas de juego

7.1 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.

7.2 Parche

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

7.3 Nivel de Clan

Se permite a los equipos participar con cualquier nivel de clan.

7.4 Nivel de Ayuntamiento

Los jugadores deben de usar una cuenta con el nivel máximo de Ayuntamiento disponible en los servidores en vivo en el momento de la partida.

Los jugadores con un nivel de Ayuntamiento menor al más alto no podrán participar.

7.5 Nivel de Tropas

Los jugadores pueden usar tropas con el nivel máximo o menor.

7.6 Restricción de Tropas

- El uso de tropas de evento y temporales está permitido a lo largo de todo Snapdragon Pro Series hasta que la Administración del Torneo indique lo contrario.
- El uso de super tropas está permitido a lo largo de todo Snapdragon Pro Series hasta que la Administración del Torneo indique lo contrario.
- El uso de Potenciadores y objetos mágicos del juego están permitidos a lo largo de todo Snapdragon Pro Series hasta que la Administración del Torneo indique lo contrario.

7.7 Restricciones de Ataque

Cada jugador puede utilizar 1 ataque. Válido para todas las fases del torneo.

7.8 Miembros del Clan

7.8.1 Snapdragon Mobile Open Phase

Además de los miembros de los equipos participantes en Snapdragon Pro Series, cualquiera es elegible para estar dentro del clan. Es responsabilidad del capitán la selección correcta de los miembros para la Guerra Amistosa. Fallar con esto resultará en una derrota por defecto.

7.8.2 Snapdragon Mobile Challenge Phase

Solamente los 7 jugadores son elegibles para estar en el clan y ser parte de la Guerra Amistosa, quienes sean parte del mismo equipo de ESL Play y confirmados por el capitán de antemano. Los clanes deben ser configurados con solo por invitación, con el más bajo nivel de ayuntamiento y trofeos requeridos

7.9 Historial de Guerra

Cada equipo es responsable de configurar el Historia de Guerra en Publico

7.10 Restricciones de Guerra

Cada equipo es responsable de no estar en ninguna otra guerra, mientras se intenta iniciar la Guerra Amistosa. Fallar al ser retado por estar activo en una guerra diferente, resultará en una derrota por defecto.

Esta restricción de guerra es aplicada a los jugadores individualmente, así que asegúrese que todos sus jugadores estén disponibles, o no será elegible para las Friendly War challenges.

7.11 Invitaciones de Guerra

Durante las Open phrases, el equipo del lado izquierdo de la página del juego, deberá crear el juego y mandar invitaciones a una Guerra Amistosa 5v5 al equipo contrario.

La invitación debe de ser enviada con los siguientes ajustes:

- Período de preparación: 5 minutos
- Período de batalla: 30 minutos
- Número de ataques: 1

Para los juegos transmitidos en directo, un miembro de la Administración del Torneo contactará a los equipos involucrados para comenzar las guerras desde dentro del clan. Comenzar una guerra retransmitida en directo sin aprobación de la Administración del Torneo, será penalizado.

7.12 Preparación y Hora de Guerra

7.12.1 Juegos no transmitidos

Los juegos no transmitidos deben ser jugados con un periodo de preparación de 5 minutos y un periodo de batalla de 30 minutos.

7.12.2 Juegos transmitidos

Broadcast matches are to be played with a preparation period of 5 minutes and a battle period of 45 minutes.

Los juegos transmitidos deben ser jugados con un periodo de preparación de 5 minutos y un periodo de batalla de 45 minutos.

7.13 Tiempos de Ataque

Tiempos de ataque solo aplican para los juegos transmitidos. Los primeros ataques serán determinados en base al seeding de los equipos (ver 3.11. Seeding).

Los tiempos de ataque sirven como una guía y a los jugadores se les darán indicaciones por parte de la Administración del Torneo de cuándo deben empezar sus ataques

Orden y tabla de tiempos de ataque		
Ataque	Tiempo restante de guerra	Equipo- Atacante
1	37 minutos 0 segundos	Equipo con seed más bajo - Jugador 1
2	33 minutos 0 segundos	Equipo con seed más alto - Jugador 1
3	29 minutos 0 segundos	Equipo con seed más bajo - Jugador 2
4	25 minutos 0 segundos	Equipo con seed más alto - Jugador 2
5	21 minutos 0 segundos	Equipo con seed más bajo - Jugador 3
6	17 minutos 0 segundos	Equipo con seed más alto - Jugador 3
7	13 minutos 0 segundos	Equipo con seed más bajo - Jugador 4
8	09 minutos 0 segundos	Equipo con seed más alto - Jugador 4
9	05 minutos 0 segundos	Equipo con seed más bajo - Jugador 5
10	01 minutos 0 segundos	Equipo con seed más alto - Jugador 5

7.14 Orden de Ataque

Durante los juegos transmitidos, es obligatorio para los jugadores el dar a la Administración del Torneo una lista donde se ordene a los jugadores que atacaran en la guerra. La lista se deberá de dar a más tardar a los 5 minutos dentro de guerra (40 minutos restantes en Tiempo de Guerra).

7.15 Desempates

7.15.1 Desempate de Juego

En el evento que un juego termine en un empate en estrellas durante cualquier fase del Snapdragon Pro Series, el ranking se decidirá en el siguiente orden:

1. Porcentaje total de destrucción (Hasta 2 decimales)
2. Duración promedio de ataque más rápido. (Hasta 2 decimales)
3. Mayoría de ataques con 3 estrellas.
4. Tiempo de Ataque más Rápido.

7.15.2 Desempates de colocación

En el caso que los equipos estén empatados en algún punto de la clasificación o la premiación, o en caso donde la clasificación deba ser determinada en un bracket donde los equipos son eliminados en el mismo punto. (3er/4to lugar, 5to-8vo lugar) la ubicación final de los equipos será determinada por lo siguiente:

1. Resultado de juegos cara a cara en la fase
2. Número total de juegos ganados en la fase
3. Número total de estrellas ganadas en todos los juegos de la fase
4. Porcentaje de destrucción total en la fase (Hasta 2 decimales)
5. Mayoría de ataques con 3 estrella en la fase

7.16 Resultados

Ambos equipos son responsables de subir los resultados así como la precisión de los resultados subidos a ESL PLAY. Ambos equipos tienen que tomar una captura de pantalla al final de un juego, donde el resultado sea visible, y subirla a la página de ESL PLAY. Si tiene un problema con el resultado del juego, por favor abra un ticket de protesta. Ambos jugadores pueden ser descalificados si no existe evidencia suficiente para declarar a un ganador.

7.17 Desconexión / Pérdida de conexión con el servidor

7.17.1 Desconexión antes de que el ataque se inicie

En caso de que algún jugador se desconecte antes de que se inicie el ataque, el siguiente jugador en línea deberá iniciar el ataque basado en el orden de ataques indicado.

El jugador desconectado podrá iniciar su ataque en el siguiente ataque por parte de su equipo tan pronto como este tenga una conexión estable.

En caso de que su conexión no sea estable hasta el final de la guerra, el ataque contará como cero (0) estrellas y cero (0) porcentaje de ataque. No habrá posibilidad de repetir este ataque.

7.17.2 Desconexión tras iniciar el ataque

En caso de que un jugador se desconecte después de que se inicie el ataque pero el ataque no se haya registrado en el servidor, el ataque será contabilizado como cero (0) estrellas y cero (0) porcentaje de ataque. No hay posibilidad de repetir este ataque.

En caso de que un jugador se desconecte después de iniciar el ataque y el ataque se haya sido registrado en el servidor, el ataque será contabilizado como haya quedado reflejado en el servidor. No hay posibilidad de repetir este ataque.

8 Conducta de los jugadores

8.1 Integridad de la Competición

Se espera que los jugadores se comporten de la mejor manera todo el tiempo. Conducta injusta puede incluir, pero no está limitado a, hacking, exploiting, ringing y desconexión intencional. Se espera que los jugadores demuestren un buen comportamiento deportivo y justo al jugar. La Administración del Torneo mantiene el juicio exclusivo por violaciones de estas reglas.

8.2 Cumplimiento

Los jugadores deberán seguir las instrucciones de la Administración del Torneo en todo momento.

8.3 Uso compartido de Cuentas

Todos los jugadores deberán usar sus propias cuentas. El uso compartido de cuentas está prohibido y dará lugar a un ban de cuenta en todas las etapas del torneo

8.4 Dispositivos

Para todas las fases del competitivo, los jugadores deberán jugar en un dispositivo móvil. (Teléfono celular o tablet). Emuladores o cualquier software que modifique el juego para ser jugado mediante PC o otro dispositivo no autorizado, está prohibido. Jugadores encontrados usando dicho software serán acreedores a una penalización

8.5 Software y Hardware

El uso de cualquier software o hardware para ganar beneficios que de otro método no están disponibles dentro del juego están prohibidos y serán penalizados. Ejemplos incluyen pero no está limitado a: cualquier software de terceros (apps no autorizadas que manipulen el juego), jugar en servidores privados, ataques con script.

8.6 Preparación del juego

Hardware y conexión estable es requerida para poder participar en Snapdragon Pro Series. Se espera que los jugadores se aseguren que sus dispositivos y conexión son adecuados antes del inicio de la competición.

8.7 Problemas Tecnicos

Los jugadores son responsables de sus propios problemas técnicos, incluye hardware, software y/o problemas con internet. Las partidas no se recalendarizarán por problemas técnicos y las partidas serán jugados de cualquier manera.

8.8 Comunicación por voz

Por cada jugador que participe en los juegos transmitidos, es obligatorio el unirse al servidor de Discord: Snapdragon Pro Series's y canal de voz del equipo, para comunicación en equipo y comunicación con la Administración del Torneo.

Además de los cinco (5) jugadores participantes y la Administración del Torneo, los dos (2) jugadores sustitutos del equipo pueden unirse.

8.9 Cámara de jugadores

Tanto en la Open Finals como en la Challenge phase, es obligatorio que cada jugador tenga un dispositivo con una cámara que les permita aparecer en vivo en la transmisión de los juegos que se jueguen en línea.

En caso de que un jugador no disponga de un dispositivo con estas características, es obligatorio notificar a la Administración del Torneo quien puede que mande un dispositivo al jugador y si no es una opción, el jugador usará una foto en su lugar.

La Administración del Torneo se reserva el derecho a no mostrar las cámaras de los jugadores en la transmisión en directo en caso que algo aparezca que no cumpla con los lineamientos o que la calidad de la misma no alcance el estándar mínimo.

9 Reglas de evento

9.1 Equipo

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

9.2 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.

9.3 Administradores

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

9.4 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.

9.5 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.

9.6 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.

9.6.1 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.

9.7 Áreas de juego

9.7.1 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 violación puede ser castigada con puntos de sanción.

9.7.2 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.

9.7.3 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).

9.7.4 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.

9.7.5 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.

9.8 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.

9.9 Ceremonia de ganadores

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

9.10 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.)

10 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.

10.1 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 respecto 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.

10.2 Trampa

10.2.1 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.

10.2.2 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).

10.2.3 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.

10.2.4 Métodos para detectar trampas

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

10.3 Dopaje

10.3.1 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.

10.3.2 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.

10.3.3 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.

10.3.4 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.

10.4 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 10.3.2, 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.

10.5 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.

10.6 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.

10.6.1 Sanciones para la manipulación de la competencia

Cuando se descubre un intento de manipular la competencia en el ESL, el/los resultado(s) de la 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.

10.7 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.

10.7.1 Sanciones para arreglo de partidas

Cuando se descubre un arreglo de partidas en el ESL, el/los resultado(s) de la 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.

10.8 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.

10.9 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.

10.10 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).

10.10.1 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.

10.10.2 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.

10.10.3 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.

10.10.4 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.

10.10.5 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.

10.11 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.

10.11.1 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).

10.11.2 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.

10.11.3 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.

11 Cumplimiento de los Términos de Servicio

11.1 ESL

Al registrarse y participar todos los jugadores aceptan los Términos de Uso de ESL y las Políticas de Privacidad de ESL.

11.2 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.

12 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.