



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** —

Snapdragon Pro Series

Clash Royale

Rulebook

Prefacio

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

Se debe de recordar que siempre será la administración del torneo la que tenga la última palabra, y que las decisiones que nos 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 Contenidos

Definiciones	7
Rango de validez	7
Región	7
Privacidad	7
Sanciones	7
Definiciones y rango de sanciones	7
Puntos de sanción menores	7
Puntos de sanción mayores	7
Multas financieras	7
Bloqueos/suspensiones	8
Descalificación	8
Métodos adicionales de sanciones	8
Combinación de sanciones	8
Sanciones por ofensas repetidas	8
Bloqueos de ligas y puntos de penalización fuera de ESL	8
Partidas presenciales	8
Disciplinas	8
Organización de torneo	8
General	9
Requerimientos de participación y Restricciones	9
Limitaciones regionales para los participantes.	9
País/región de origen	9
Deniego de Participación	9
Cambios a las reglas	9
Validez de las reglas	9
Acuerdos adicionales	9
Comunicación	9
Discord	9
Confidencialidad	10
Detalles del Jugador	10
Cuentas de Juego	10
Jugar con una cuenta de juego errónea	10
Restricciones de patrocinadores	10
Contenido para adultos	10
Inicio de partida	10
Puntualidad en partidas transmitidas	10
No ser puntual para una partida transmitida	10
Participantes no listos	10
Procedimientos de partida	10
Media de Partida	10
Protestas de partida	11
Definición	11
Reglas de protesta de partida	11
Transmisión de partida	11
Derechos	11

Renuncia a estos derechos	11
Responsabilidad de los jugadores	11
Streaming / Aprobación de Retransmisión	11
Entrevistas	11
Presentación en vídeo	12
Reglas de torneo	12
Cambio de Cuenta del Juego	12
Uso correcto de los IDs de Jugadores	12
Cambios de Partidas	12
Observadores y Comentaristas	12
Seeding	12
Cronograma	12
Temporada 1	12
Open Qualifiers #1	12
Open Finals #1	12
Open Qualifiers #2	13
Open Finals #2	13
Season 1 Filter Tournament	13
Temporada 2	13
Open Qualifiers #1	13
Open Finals #1	13
Open Qualifiers #2	13
Open Finals #2	13
Formato	13
Open Qualifiers	13
Posicionamiento en las Open Qualifiers	14
Open Finals	14
Season 1 Filter Tournament	14
Premio en metálico	14
Temporada 1	14
Snapdragon Mobile Open Finals	14
Season 1 Filter tournament	15
Season 2	15
Snapdragon Mobile Open Finals	15
Reglas específicas de juego	15
Versión de juego	15
Parche	15
Arena	15
Nivel de Cuenta	15
Restricciones de Cartas	15
Invitaciones al partido automáticas	16
Invitaciones al partido manuales	16
Configuración de Batalla	16
Resultados	16
Invitaciones al partido automáticas	16

Invitaciones al partido manuales	17
Empate	17
Conducta de los jugadores	17
Integridad de la Competición	17
Cumplimiento	17
Account Sharing	17
Dispositivos	17
Software y Hardware	17
Preparación del juego	17
Problemas Tecnicos	17
Reglas de evento	17
Equipo	18
Ropa	18
Administradores	18
Resumen del jugador y torneo	18
Lista de verificación técnica	18
Obligaciones de media	18
Faltar a obligaciones de media	19
Áreas de juego	19
Comida, bebidas, fumar y comportamiento	19
Media removible	19
Cámaras o dispositivos similares	19
Objetos no usados	19
Uso de Dispositivos	19
Foto y otros derechos de media	20
Ceremonia de ganadores	20
Áreas proporcionadas por ESL	20
Rompimiento de reglas, sanciones y ESIC	20
Código de conducta	20
Trampa	20
Software de trampa	20
Abuso de información	21
Sanciones por trampa	21
Métodos para detectar trampas	21
Dopaje	21
Negarse a ser probado	21
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	22
Sanciones para la manipulación de la competencia	22
Arreglo de partidas	22
Sanciones para arreglo de partidas	22
Limitaciones para la imposición de sanciones	22

Prohibiciones del publicador o ESIC	22
Incumplimiento de netiqueta	22
Comportamiento público	23
Insultos	23
Spamming	23
Spamming dentro del juego	23
Dañar o ensuciar	23
Comportamiento antideportivo	23
Falsificar resultados de partida	23
Ringer/jugador falso	23
Engañar administradores o jugadores	23
Cumplimiento de los Términos de Servicio	24
ESL	24
Supercell	24
Aviso de Derechos de Autor	24

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 el evento Snapdragon Pro Series Clash Royale, la región de Europa & MENA incluye los siguientes países: Albania, Argelia, Andorra, Austria, Bahrein, Bielorrusia, 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, Libia, Liechtenstein, Lituania, Luxemburgo, Malta, Moldova, Mónaco, Montenegro, Marruecos, Países Bajos, Noruega, Omán, Territorio Palestino, Polonia, Portugal, Qatar, Rumania, Rusia, Arabia Saudita, Serbia, Eslovaquia, Eslovenia, España, Suecia, Suiza, Tayikistán, Túnez, Turquía, Turkmenistán, Ucrania, Emiratos Árabes Unidos, Reino Unido, Uzbekistán, Vaticano y Yemen

1.3 Privacidad

La información personal de los jugadores será recopilada, procesada y almacenada para la participación en partidas en línea, organización y entrega de premios. La información del jugador será almacenada hasta 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, dependiendo del incidente en cuestión y frecuentemente combinaciones de una o más de ellas. Los participantes serán informados sobre la sanción por mail y serán dados un tiempo hasta el cual pueden apelar la decisión. Solamente los titulares de la licencia o su portavoz designado son elegibles para hacer apelaciones.

1.4.1.1 Puntos de sanción menores

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

1.4.1.2 Puntos de sanción mayores

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

1.4.1.3 Multas financieras

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

1.4.1.4 Bloqueos/suspensiones

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

1.4.1.5 Descalificación

Una descalificación sucederá en los casos más severos de violación de reglas. El participante descalificado perderá todo el premio en metálico acumulado en la competencia en cuestión y será bloqueado hasta el final de esa competencia.

1.4.1.6 Métodos adicionales de sanciones

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

1.4.2 Combinación de sanciones

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

1.4.3 Sanciones por ofensas repetidas

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

1.4.4 Bloqueos de ligas y puntos de penalización fuera de ESL

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

1.5 Partidas presenciales

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

1.6 Disciplinas

Los juegos actualmente jugados en Snapdragon Pro Series son:

- Clash of Clans
- Brawl Stars
- PUBG Mobile
- Asphalt 9
- Clash Royale
- Free Fire
- Legends of Runeterra
- BATTLEGROUNDS MOBILE INDIA
- World Cricket Championship 3

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

1.7 Organización de torneo

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

ESL Gaming GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köln

Germany

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

2 General

2.1 Requerimientos de participación y Restricciones

Para poder participar en Snapdragon Pro Series Clash Royale tournaments, debe cumplir con los siguientes requisitos:

- Todos los jugadores de una temporada deben de tener 16 años o más antes de inicio del primer torneo de la temporada
- Todos los jugadores deben estar registrados en la plataforma de ESL Play
- Todos los jugadores deben pasar el control de juego limpio, participar con cuentas limpias y seguir la buena deportividad

Si no cumples con estos requisitos serás considerado como inelegible. En el caso de que un jugador que no cumpla los requisitos clasifique a través de este reglamento, el jugador perderá el derecho para la clasificatoria y el siguiente jugador top clasificado tomará su lugar. Un jugador solo puede clasificar una vez a la Open Finals. Si un jugador clasifica para la Open Finals, no puede participar en los próximos clasificatorios. Si un jugador clasifica para el Filter Tournament, tiene permitido participar en the second split.

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 enforzabilidad en cualquier jurisdicción de cualquier provisión en este reglamento o la validez o enforzabilidad 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 Restricciones de patrocinadores

2.10.1 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.

2.11 Inicio de partida

2.11.1 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.

2.11.2 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 (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.

2.13 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 Transmisión de partida

2.14.1 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.

2.14.2 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.

2.14.3 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.

2.14.4 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.

2.15 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.

2.16 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 de torneo

3.1 Cambio de Cuenta del Juego

Los jugadores no pueden cambiar libremente su cuenta/nombre una vez que haya comenzado su participación en las series. Cambios de cuentas sin autorización de la Administración del Torneo puede ser penalizada.

La Administración del Torneo puede, en casos especiales, decidir permitir cambios de cuenta/nombre si se envía una solicitud a través de un ticket de soporte.

La Administración del Torneo se reserva el derecho a realizar cambios a cuentas/nombres con o sin previo aviso a los jugadores de acuerdo a los lineamientos de las series.

3.2 Uso correcto de los IDs de Jugadores

Todos los jugadores deben registrarse y vincular su ID de Jugador Real como cuenta en su cuenta de ESL Play antes o durante el registro, Cualquier discrepancia entre los datos registrados y los del juego debe ser aprobado por la Administración del Torneo mediante un ticket de soporte antes de comenzar el torneo. El incumplimiento de esta regla puede resultar en una descalificación. Después de ser aceptado en el torneo, los jugadores no podrán cambiar su ID de Jugador Real.

3.3 Cambios de Partidas

ESL, pueden, a su discreción, cambiar el tiempo de inicio de una partida. ESL notificará a los jugadores involucrados a la conveniencia más temprana posible.

3.4 Observadores y Comentaristas

Los jugadores deben aceptar a los observadores y comentaristas en sus clanes/lista de amigos según sea requerido.

3.5 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.

4 Cronograma

4.1 Temporada 1

4.1.1 Open Qualifiers #1

3 semanas de Open Tournaments desde el 22 de Abril hasta el 8 de Mayo cada Viernes y Domingo. A las 18:00 CEST.

4.1.2 Open Finals #1

1 día de Bracket de Single Elimination el 21 de Mayo a las 18:00 CEST.

4.1.3 Open Qualifiers #2

3 semanas de Open Tournaments desde el 20 de Mayo hasta el 5 de Junio cada Viernes y Domingo. A las 18:00 CEST.

4.1.4 Open Finals #2

1 día de Bracket de Single Elimination el 18 de Junio a las 18:00 CEST.

4.1.5 Season 1 Filter Tournament

1 día de Bracket de Single Elimination el 25 de Junio a las 18:00 CEST.

4.2 Temporada 2

4.2.1 Open Qualifiers #1

3 semanas de Open Tournaments desde el 7 de Octubre hasta el 23 de Octubre cada Viernes y Domingo a las 18:00 CEST.

4.2.2 Open Finals #1

1 día de Bracket de Single Elimination el 12 de Noviembre a las 18:00 CET.

4.2.3 Open Qualifiers #2

3 semanas de Open Tournaments desde el 11 de Noviembre hasta el 27 de Noviembre cada Viernes y Domingo 18:00 CET.

4.2.4 Open Finals #2

1 día de Bracket de Single Elimination el 3 de Diciembre a las 18:00 CET.

5 Formato

5.1 Open Qualifiers

Cada split durará al menos 3 semanas y cada semana tendrá 2 torneos. El ganador de cada torneo calificará automáticamente a la Open Final del split y 15 jugadores recibirán puntos basado en su posición. El top 10 de jugadores con la mayor cantidad de puntos en el split calificará a la Open Finals

Los torneos clasificarán a 6 jugadores directamente a los Open Finals y adicionalmente 10 jugadores calificarán basado en la cantidad de puntos acumulados en el split.

5.1.1 Posicionamiento en las Open Qualifiers

Lugar	Recompensa
1ro	Automáticamente clasifica a la Open Final
2do	45 puntos
3ero - 4to	25 puntos
5to - 8vo	10 puntos
9no - 16vo	5 puntos

5.2 Open Finals

Los 16 jugadores que clasifiquen de los Open Qualifiers competirán en un Bracket de Single Elimination. El bracket será jugado en un día.

En la temporada 1, el top 4 jugadores de cada Open Finals avanzará al Filter Tournament.

En la temporada 2, no habrá un Filter Tournament y los splits terminaran con el Open Finals

5.3 Season 1 Filter Tournament

In Season 1, 8 players that qualified from the Open Finals will compete in a Single Elimination bracket. The bracket will be played in one day.

En la Temporada 1, los 8 jugadores que clasifiquen del Open Finals competirán en un bracket de Single Elimination. El bracket será jugado en un día.

En la Temporada 1, el ganador del Filter Tournament recibirá un ticket dorado de Clash Royale League 2022.

6 Premio en metálico

6.1 Temporada 1

6.1.1 Snapdragon Mobile Open Finals

La distribución es por split. *Todos los premios se encuentran en USD y están sujetos a las tasas de cambio de moneda.

Lugar	Recompensa
1st	\$9000
2do	\$4000
3ero - 4to	\$2000
5to - 8vo	\$1000
9no - 16vo	\$500

6.1.2 Season 1 Filter tournament

*Todos los premios se encuentran en USD y están sujetos a las tasas de cambio de moneda.

Lugar	Recompensa
1ro	\$4000 + Ticket Dorado para CRL 2022
2do	\$2000
3ero - 4to	\$1000
5to - 8vo	\$500

6.2 Season 2

6.2.1 Snapdragon Mobile Open Finals

La distribución es por split. *Todos los premios se encuentran en USD y están sujetos a las tasas de cambio de moneda.

Lugar	Recompensa
1ro	\$4000
2do	\$2000
3ero - 4to	\$1000
5to - 8vo	\$500

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 Arena

Cualquier Arena puede ser utilizada durante el torneo

7.4 Nivel de Cuenta

Los jugadores pueden participar con cualquier nivel de cuenta

7.5 Restricciones de Cartas

Todas las cartas incluyendo de evento y temporales está permitido a lo largo de todo Snapdragon Pro Series hasta que la Administración del Torneo indique lo contrario.

7.6 Invitaciones al partido automáticas

La integración del juego es la responsable de enviar las invitaciones dentro del juego para que los jugadores puedan jugar los partidos.

- Si la invitación no es aceptada por alguno de los jugadores en 5 minutos, se enviará una nueva invitación.
- Si la nueva invitación no es aceptada por alguno de los jugadores, el estado del partido automáticamente cambiará a excepción.
 - Si tu partido se encuentra en estado de excepción, abre un ticket de protesta para obtener ayuda por parte de La Administración del Torneo.
- El jugador que rechaza o no acepte la invitación dos veces, recibirá una derrota por defecto en ese partido en concreto.

Sé consciente de que si tu partido tiene un ticket de protesta abierto, las invitaciones dentro del juego no se enviarán automáticamente. En ese caso tu partido debe ser jugado manualmente.

7.7 Invitaciones al partido manuales

Si la integración del juego no funciona o existe una protesta abierta, tendréis que invitaros manualmente.

El jugador del lado izquierdo en la hoja de partido, debe alojar la partida y enviar una invitación de Batalla Amistosa 1v1 al jugador contrario.

- El jugador del lado izquierdo en la página del partido crea la solicitud de la primer batalla amistosa.
- El jugador del lado derecho de la página del partido crea la solicitud de la segunda batalla amistosa.
- El jugador en el lado izquierdo de la página del partido crea la tercer solicitud de la batalla amistosa (en caso de ser necesaria)

Existen dos maneras para enviar invitaciones a una batalla amistosa:

- Únete o sé miembro del mismo clan
- Añade a tu rival a la lista de amigos
 - Puedes encontrar el tag de Clash Royale de tu rival en la hoja de partido

7.8 Configuración de Batalla

- Modo: Friendly Battle
- Formato: Duels
- Mejor de 3 (Bo3)
- No está permitido que los jugadores repitan cartas entre las partidas del Bo3
 - Un único mazo puede ser utilizado para cada juego
 - Si un jugador utiliza una carta repetida, la partida se dará por perdida y el oponente recibirá una victoria por defecto
- Arena: Cualquiera
- Tiempo de juego: 3 minutos
- Orden de Mazo fijo: No

7.9 Resultados

7.9.1 Invitaciones al partido automáticas

La integración se hará responsable de actualizar automáticamente los resultados del partido. Si experimentas algún tipo de discrepancias con el resultado obtenido mediante la integración, abre un ticket de protesta.

7.9.2 Invitaciones al partido manuales

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.

7.10 Empate

A lo largo de la partida al mejor de tres juegos (Bo3), la partida que termine en empate no será tomada en cuenta.

Los jugadores están permitidos a utilizar el mazo/las cartas de esta partida en futuras partidas del mejor de tres juegos (Bo3).

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 Account Sharing

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. Los juegos no se recalendrarán por problemas técnicos y los juegos serán jugados.

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 violacion 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 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.

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 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.

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

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, intelxtrememasters.com, esl-one.com, y todos los subdominios) en cualquier momento sin noticia o notificación previa.