



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** —

Snapdragon Pro Series

PUBG Mobile

Reglamento

Prefacio

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

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

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

Suyos sinceramente,
El Staff de ESL

Table of Contents

Definiciones	7
Rango de validez	7
Región	7
Sanciones	7
Definitions and scope of punishments	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 liga y puntos de sanción fuera de ESL	8
Partidas presenciales	8
Disciplinas	8
Organización de torneo	8
General	9
Cambios a las reglas	9
Validez de las reglas	9
Confidencialidad	9
Privacidad	9
Discord	9
Confidencialidad	9
Transmisión de partida	10
Derechos	10
Renuncia a estos derechos	10
Responsabilidad de los jugadores	10
Streaming / Aprobación de Retransmisión	10
Retraso en transmisión	10
Filtración de Contraseña y Sala	10
Condiciones para participar en el evento	11
Restricción de edad	11
Especificaciones de descalificaciones	11
Limitaciones regionales para los participantes	11
Restricciones de Residencia	11
Solicitud de Participación en Viaje	11
País/región de origen	11
Detalles del Jugador	11
Versión del juego y Parches	11
Cuentas de Juego	12
Cambios de nombre	12
PUBG Mobile Nickname	12
PUBG Mobile ID	12
Deniego de Participación	12

Suplantación	13
Cuentas de equipo	13
Resumen del Equipo	13
Nombre de los equipos	13
Names, Symbols, and Sponsors	13
Adquisición de una Organización	13
Resumen General de la Alineación	14
Cambios en la alineación	14
Cambios a las cuentas de equipo	14
Restricciones de patrocinadores	14
Contenido para adultos	14
Inicio de partida	14
Puntualidad en partidas transmitidas	14
No ser puntual para una partida transmitida	14
Participantes no listos	14
Procedimientos de partida	15
Media de partida	15
Entrevistas	15
Dispositivos	15
Restricciones de Empleo	15
Presentación en video	15
Programación	16
Temporada 1	16
Temporada 2	17
Formato	18
In-game qualifiers	18
ESL Play qualifiers	18
Open Finals	18
Premios en Metálico	18
Aceptación e Intercambio de Información	18
Monto de Premios	18
Europa	18
Medio Oriente y Norte de África	19
África	21
Norteamérica	22
Deducción de premios debido a puntos de penalización	22
Deducción de premio por multas monetarias	22
Retiro del premio en metálico	22
Transferencia de premio en metálico	22
Reglas de Juego	22
Torneos ESL FFA	23
Concepto	23
No show	23
Ropa Dentro del Juego	23
Configuraciones de Partida, Formato, y Reglas	23
Fase 1: Dentro del juego	23

Fase 2: ESL Play	23
Puntuación de Partida	23
Resultados	24
Problemas Tecnicos	24
Desempates	24
Reinicio de Partida	24
Reglas de evento	24
Equipo	24
Ropa	24
Administradores	24
Resumen del jugador y torneo	24
Lista de verificación técnica	25
Obligaciones de media	25
Faltar a obligaciones de media	25
Áreas de juego	25
Comida, bebidas, fumar y comportamiento	25
Media removible	25
Cámaras o dispositivos similares	26
Objetos no usados	26
Uso de Dispositivos	26
Foto y otros derechos de media	26
Ceremonia de ganadores	26
Áreas proporcionadas por ESL	26
Rule violations, punishments and ESIC	26
Código de conducta	26
Trampa	27
Arreglo de partidas	27
DDoSing	27
Software de trampa	27
Abuso de información	27
Sanciones por trampa	27
Métodos para detectar trampas	27
Dopaje	27
Negarse a ser probado	27
Lista de sustancias y métodos prohibidos	27
Medicación prescrita	28
Sanciones por dopaje	28
Uso de alcohol u otras drogas psicoactivas	28
Apuestas	28
Manipulación de la competencia	28
Sanciones para la manipulación de la competencia	28
Arreglo de partidas	28
Sanciones para arreglo de partidas	28
Limitaciones para la imposición de sanciones	29
Prohibiciones del publicador o ESIC	29
Incumplimiento de netiqueta	29
Comportamiento público	29

Insultos	29
Spamming	29
Spamming dentro del juego	29
Dañar o ensuciar	29
Comportamiento antideportivo	30
Falsificar resultados de partida	30
Ringer/jugador falso	30
Engañar administradores o jugadores	30
Aviso de Derechos de Autor	30

1 Definiciones

1.1 Rango de validez

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

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

1.2 Región

Para los torneos del Snapdragon Pro Series el mundo se divide en 4 regiones principales que son las siguientes:

- **Europa:** Albania, Alemania, Andorra, Austria, Bélgica, Bosnia y Herzegovina, Bulgaria, Chipre, Ciudad del Vaticano, Croacia, Dinamarca, Escocia, Eslovaquia, Eslovenia, España, Estonia, Finlandia, Francia, Gales, Grecia, Groenlandia, Hungría, Inglaterra, Irlanda, Irlanda del Norte, Islandia, Islas Aland, Israel, Italia, Letonia, Liechtenstein, Lituania, Luxemburgo, Macedonia del Norte, Malta, Mónaco, Montenegro, Noruega, Países Bajos, Polonia, Portugal, República Checa, Rumania, San Marino, Serbia, Suecia y Suiza.
- **Middle East & North Africa:** Algeria, Arabia Saudita, Bahréin, Egipto, Emiratos Árabes Unidos, Iraq, Jordania, Kuwait, Líbano, Libia, Mauritania, Morocco, Omán, Palestine, Qatar, Sudan, Tunicia y Yemen.
- **África:** Angola, Benín, Botsuana, Burkina Faso, Burundi, Cabo Verde, Camerún, Chad, Comoras, Costa de Marfil, Eritrea, Esuatini, Etiopía, Gabón, Guinea Bissau, Guinea Ecuatorial, Guinea, Kenia, Lesoto, Liberia, Madagascar, Malawi, Malí, Mauricio, Mozambique, Namibia, Níger, Nigeria, República Centroafricana, República del Congo, República Democrática del Congo, Ruanda, Santo Tomé, Senegal, Sierra Leona, Somalia, Sudáfrica, Sudán del Sur, Tanzania, Togo, Uganda, Yibuti, Zambia y Zimbabue.
- **América del Norte:** Antigua y Barbuda, Bahamas, Barbados, Canadá, Cuba, Dominica, Granada, Haití, Jamaica, República Dominicana, San Cristóbal y Nieves, Santa Lucía, San Vicente y las Granadinas y Trinidad y Tobago.

1.3 Sanciones

1.3.1 Definitions and scope of punishments

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

1.3.1.1 Puntos de sanción menores

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

1.3.1.2 Puntos de sanción mayores

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

1.3.1.3 Multas financieras

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

1.3.1.4 Bloqueos/suspensiones

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

1.3.1.5 Descalificación

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

1.3.1.6 Métodos adicionales de sanciones

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

1.3.2 Combinación de sanciones

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

1.3.3 Sanciones por ofensas repetidas

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

1.3.4 Bloqueos de liga y puntos de sanción fuera de ESL

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

1.4 Partidas presenciales

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

1.5 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.

1.6 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 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.

El siguiente reglamento es un documento guía que es válido para todas las etapas del torneo. Los administradores se reservan el derecho de realizar correcciones al reglamento con o sin aviso previo a los jugadores. Los administradores son los responsables de la toma de decisiones para todos los casos y disputas que puedan ocurrir y no estén escritos en el reglamento.

2.2 Validez de las reglas

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

2.3 Confidencialidad

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

2.4 Privacidad

La información personal de los jugadores será recopilada, procesada y almacenada para la participación en las partidas en línea, organización y entrega de premios. La información personal de los jugadores será almacenada hasta el 21.02.2023 en acuerdo con políticas o procedimientos internos para responder a los requisitos legales. Todos los jugadores están informados de que ESL recopilará su información personal en calidad de Responsables del tratamiento de Datos y en relación con las leyes de privacidad aplicables de cada país participante.

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

Cualquier información personal compartida con terceros será procesada acorde a sus políticas de privacidad

2.5 Discord

El medio oficial de comunicación del Snapdragon Pro Series es este [Discord](#). **SE REQUIERE QUE TODOS LOS EQUIPOS TENGAN AL MENOS A UN REPRESENTANTE DE SU EQUIPO EN EL SERVIDOR EN TODO MOMENTO DURANTE LA TEMPORADA**

Esto para mantener a todos los equipos actualizados respecto a cambios en las reglas, ver anuncios publicados y comunicarse con los administradores y miembros de otros equipos. Algunas informaciones pueden ser comunicadas exclusivamente a través de este servidor de Discord.

Es la responsabilidad de cada jugador asegurarse de que están enterados de información oficialmente publicada en el servidor de Discord.

Si no es un día de juego, por favor envíe un ticket utilizando el sistema de tickets de soporte en la página de Ladder o Copa en ESL Play. Un enlace activo a los tickets de soporte siempre puede ser encontrado en los mensajes fijados del canal de soporte de PUBGMobile..

2.5.1 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.

2.6 Transmisión de partida

2.6.1 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.

2.6.2 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.

2.6.3 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.

2.6.4 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
India: karndeeep.sharma@nodwin.com

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

2.6.4.1 Retraso en transmisión

Los jugadores tienen permitido transmitir sus partidas durante la fase de Open Qualifiers, siempre que tengan un retraso mínimo de 5 minutos en la transmisión. Si se encuentra a cualquier jugador transmitiendo sin cumplir con el retraso mínimo requerido, se aplicarán las siguientes sanciones:

1. Primera ofensa- Advertencia.
2. Segunda ofensa- Pérdida de puntos del día de partida y 2 puntos de sanción al jugador y su equipo.
3. Tercera ofensa- 2 puntos de sanción adicionales para el jugador y equipo y un bloqueo de participación en partidas de una semana.

2.6.4.2 Filtración de Contraseña y Sala

Cualquier jugador que sea encontrado filtrando la información de la sala, incluyendo su nombre o contraseña durante la temporada estará sujeto a las siguientes sanciones:

1. Primera ofensa- Advertencia.
2. Segunda ofensa- Descalificación del equipo del día de partidas, incluyendo la pérdida de cualquier punto ganado. Adicionalmente, al jugador que filtró la información se le asignan 2 puntos de sanción.
3. Tercera ofensa- 2 puntos de sanción adicionales al jugador y un bloqueo de una semana de participar en partidas al jugador y su equipo.

2.7 Condiciones para participar en el evento

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

2.7.1 Restricción de edad

Todos los participantes deben tener 16 años o más para la fecha de la primer partida de una temporada. Si se encuentra a algún jugador participando o que participó previamente en cualquier partida mientras era menor de 16, cualquier y todo equipo y sus miembros serán descalificados de la temporada y renuncian a cualquier cantidad de dinero que fue o pudo ser ganada durante la temporada

2.7.1.1 Especificaciones de descalificaciones

Si la descalificación ocurre durante la Open Qualifier Phase de la temporada, se le permitirá a todo miembro del equipo que no sea menor de edad formar un nuevo equipo o unirse a uno existente siempre y cuando no haya evidencia clara de que cualquier miembro del equipo está intentando engañar al equipo de administración para encubrir el uso de un jugador menor de edad. Si un jugador se encuentra debajo de los 18 años, un familiar o tutor debe ser capaz de acompañar al menor a una competencia presencial. Si un pariente o tutor es incapaz de viajar, se tiene que asignar un tutor temporal y la documentación apropiada tiene que ser proporcionada a ESL. ESL no se hará responsable de proporcionar la documentación necesaria para asignar un tutor temporal.

2.7.2 Limitaciones regionales para los participantes

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

2.7.3 Restricciones de Residencia

Todos los jugadores deben ser residentes de y estar participando desde la región en la que están compitiendo. Los países de cada región son los detallados en **1.2 Región**.

2.7.4 Solicitud de Participación en Viaje

Cualquier jugador participando en el Snapdragon Pro Series obtendrá la oportunidad de enviar una solicitud de participación en viaje en el caso de que vayan a viajar fuera de los países especificados para las series. Esta solicitud debe ser enviada al menos una semana antes de la fecha del viaje para que la solicitud sea revisada. La aceptación de esta solicitud estará basada en la información proveída por el jugador acerca de la razón del viaje y la cantidad de tiempo que estará fuera durante el viaje. Cada solicitud será aceptada o rechazada en función de cada caso. La cantidad máxima de tiempo que puede pasar un jugador participando desde una región fuera de los países aceptados en las series será 1 semana. Cualquier cantidad mayor de tiempo a esa será rechazada y el jugador no será elegible para participar.

2.7.5 País/región de origen

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

2.7.6 Detalles del Jugador

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

2.7.7 Versión del juego y Parches

Todos los jugadores deben instalar la versión más reciente del juego para participar en torneos organizados por ESL. Las actualizaciones deben ser instaladas antes de que inicie el torneo. Todas las partidas en línea serán jugadas en el parche disponible en los servidores live a la hora de la partida. Todas las partidas offline serán jugadas en el servidor de torneo.

2.7.8 Cuentas de Juego

Si un se encuentra que algún jugador cambió su cuenta de juego o su nombre dentro del juego en cualquier punto durante las series sin ser explícitamente instruido por el equipo de administración, el jugador será considerado no elegible para participar hasta que el nombre sea ajustado tanto en el juego como en el sitio de ESL Play. Jugar como un jugador no registrado o un jugador con una cuenta de juego errónea resultará en el equipo siendo removido de las salas de juego y recibiendo 0 puntos durante ese día. Si el equipo de administración encuentra cualquier cuenta de juego y nombre dentro del juego que no sean exactamente iguales, el equipo recibirá 0 puntos por el día y se les prohibirá jugar en el día de partida activo. Es responsabilidad de todos los jugadores y equipos asegurarse que sus cuentas de juego de ESL y nombres dentro del juego concuerden antes del día de partidas. Si no puede lograr que su cuenta de juego de ESL concuerde con su nombre dentro del juego, debería cambiar su nombre para que lo hagan.

2.7.9 Cambios de nombre

No se permite ningún cambio de nombre dentro del juego en cualquier punto durante la temporada a menos que el nombre sea ilegal de usar o el equipo haya sido reclutado por una nueva organización. Esto incluye pero no está limitado a: Cuentas de juego, PUBGMobile ID o el PUBG Mobile Nickname. Una vez un jugador ha participado en una Copa, ya sea como titular o sustituto, su nombre dentro del juego y su cuenta del juego NO PUEDEN ser cambiadas a menos que sea una instrucción explícita del equipo de administración ya sea porque contiene caracteres ilegales, el nombre dentro del juego y la cuenta de juego de ESL Play no coincidan o se está usando un nombre inapropiado.

2.7.10 PUBG Mobile Nickname

Todos los nombres dentro del juego y las cuentas de juego de ESL Play deben usar los caracteres listados debajo, no habrá excepciones a la lista. Si actualmente tiene caracteres estándar o especiales fuera de la lista provista, debe cambiar su nombre dentro del juego y actualizar su cuenta de juego en ESL Play para que se le permita participar. Los jugadores y equipos **NO PUEDEN** cambiar su nombre dentro del juego o nombre en ESL Play después de participar en una Copa FFA.

Su nombre dentro del juego y cuenta de juego solo debe contener los siguientes caracteres:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Por favor tenga en cuenta que si su cuenta de juego en ESL Play no coincide EXACTAMENTE con lo que vemos dentro del juego su equipo no ganará puntos durante el día de partidas. (Esto incluye mayúsculas)

2.7.11 PUBG Mobile ID

Todos los números del Character ID y la cuenta de juego en ESL Play PUBGMobile ID deben coincidir EXACTAMENTE. Si se encuentra a cualquier jugador con un ID que no coincide el equipo recibirá 0 puntos durante el día y se le prohibirá jugar en el día de partidas activo.

Los jugadores y equipos NO PUEDEN cambiar su nombre dentro del juego o su PUBG Mobile ID después de competir en una Copa. Una vez un jugador ha participado en una Copa, ya sea como titular o sustituto su ID de personaje dentro del juego y cuenta de juego NO PUEDEN ser cambiadas a menos que sea específicamente instruido por un miembro del equipo de administración de que debe ser corregido.

2.7.12 Deniego de Participación

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

2.7.12.1 Suplantación

Todos los jugadores deben usar sus propias cuentas. No se permite que los jugadores participen con cuentas ajenas ni que alienten a otros jugadores a que las usen. Cualquier equipo que se encuentre con un jugador utilizando la cuenta de otro jugador será considerado como un caso de suplantación. El equipo será descalificado de la temporada y los jugadores involucrados recibirán entre 2 y 6 puntos de sanción dependiendo de la situación además de estar bloqueados de participar el resto de la temporada en cualquier capacidad. No se permite que los jugadores jueguen con una cuenta de juego diferente a la enlazada a la Cuenta de ESL del jugador. Una cuenta de juego errónea puede llevar a remoción de la copa/torneo por el día hasta que el problema sea corregido o que no se asignen puntos por juegos juzgados con información incorrecta.

2.8 Cuentas de equipo

2.8.1 Resumen del Equipo

Los equipos deben jugar con la alineación que tienen registrada por toda la duración de un open split. La alineación no puede ser cambiada durante un open split. Por favor asegúrese de revisar la información de la cuenta con cuidado. La información incorrecta hará que no se calcule la puntuación, que se otorguen cero puntos al equipo por esa partida y que se elimine de la Copa si se encuentra información incorrecta.

El nombre de todos los participantes debe ser apropiado. Si su nombre es determinado como inapropiado debe tener el nuevo nombre aprobado y cambiarlo en la ventana de tiempo dada por el equipo de administración. Si el nombre no se cambia en ese periodo de tiempo, estará arriesgando la descalificación.

2.8.2 Nombre de los equipos

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

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

2.8.3 Names, Symbols, and Sponsors

ESL se reserva el derecho de prohibir el uso de nombres y/o símbolos no deseados en sus competencias. Cualquier palabra o símbolo legalmente protegido está generalmente prohibido a menos que el dueño de permiso. Ningún anuncio o promoción de patrocinadores que son solamente o extensamente conocidos por pornografía, uso de drogas u otro tema y producto adulto/maduro no serán permitidos en conexión al torneo de ESL. El contenido generado por los usuarios será gobernado por los términos y condiciones de PUBGMobile.

2.8.4 Adquisición de una Organización

Si un equipo es reclutado por una nueva organización o es retirado de una vieja, por favor envíe un ticket de soporte a la Coppa donde va a participar. Usted DEBE proveer una prueba válida de la adquisición de su equipo por la organización (tal como el contrato firmado entre la organización del equipo) además de todos los cambios de nombre que los jugadores harán dentro del juego (Por ejemplo: ESLFoody -> MOFoody). Una vez tengamos pruebas válidas de la adquisición, se le permitirá al equipo cambiar su nombre e imagen en el sitio de ESL Play y los jugadores dentro del equipo tendrán permiso cambiar solo la etiqueta de equipo en su nombre dentro del juego y cuenta de juego en el sitio de ESL Play. NO se permitirá a los jugadores cambiar su alias, solo la etiqueta del equipo antes o después de su alias puede ser cambiada. Si se encuentra que un equipo cambió su nombre incorrectamente, no se les permitirá competir hasta que su nombre sea revertido al original. Esto puede ocasionar que a todo el equipo sea retenido de competir.

2.8.5 Resumen General de la Alineación

Los equipos solo pueden tener 4 titulares y un máximo de 1 sustituto (5 jugadores en total) listados en su página de equipo y alineación.

Los equipos pueden tener un miembro adicional colocado como Team-Manager o Team-Owner. Una persona colocada con este rol no cuenta hacia los 4 titulares y 1 sustituto, por lo mismo, no es elegible para jugar en cualquier partida. Si se encuentra que están jugando en cualquier partida, el equipo perderá todos los puntos de la Copa y se les asignará una advertencia por la primer infracción y se les darán puntos de sanción por infracciones adicionales.

Cualquier equipo que se encuentre que haya cambiado a un gestor o dueño a un rol de jugador sin aprobación de un administrador será no elegible para competir con esa persona y puede estar sujeto a acción disciplinaria incluyendo pérdida de puntos, puntos de sanción, prohibición de jugar y/o descalificación.

Si su equipo tiene más jugadores que los 5 permitidos (4 titulares y 1 sustituto) al tiempo de check-in, su equipo será removido de la Copa y se le prohibirá jugar hasta que solo queden 5 jugadores en el equipo. El bloqueo de alineación de los equipos será aplicado hasta las Finals de todas las series. En el evento que haya Finals presenciales, si un equipo es incapaz de viajar, el siguiente equipo disponible obtendrá el lugar.

La alineación y los equipos serán bloqueados apenas participen en la primera Copa de un equipo.

2.8.6 Cambios en la alineación

Las alineaciones serán bloqueadas desde el momento en que su equipo compite por primera vez. No se permiten cambios mientras su equipo está bloqueado. Los cambios en la alineación se permitirán el 27 de Mayo de 2022. Si necesita realizar un cambio en su equipo, por favor envíe un ticket de soporte.

Los puntos son únicos a los equipos en el sitio de Play, así que si está haciendo un nuevo equipo durante un periodo de Open qualifier, los puntos de su equipo comenzarán en 0 sin tomar en cuenta cuantos jugadores mantenga de su alineación original.

2.8.7 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.

2.9 Restricciones de patrocinadores

2.9.1 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.

2.10 Inicio de partida

2.10.1 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.

2.10.2 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.

2.10.3 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).

2.11 Procedimientos de partida

2.11.1 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.

2.12 Entrevistas

Para cada juego que es transmitido en una transmisión arreglada por ESL, un jugador o coach de cada equipo debe de estar disponible para una entrevista. El equipo debe proporcionar la información de contacto para una entrevista cuando sea solicitado. El jugador debe de estar disponible para un comentario después de la partida. Los jugadores solitarios deben de siempre estar disponibles para entrevistas pre y post partida.

2.13 Dispositivos

Los jugadores deben de utilizar su teléfono o tableta, los emuladores no están permitidos.

2.14 Restricciones de Empleo

Personas trabajando o voluntarios de ESL y/o Tencent no son elegibles para jugar mientras trabajan en sus respectivas compañías. Personas que hayan trabajado o sido voluntarios para cualquiera de las compañías, en cualquier capacidad, no son elegibles para participar dentro de 90 días de haber trabajado por última vez en su respectiva compañía.

2.15 Presentación en video

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

3 Programación

3.1 Temporada 1

Name of the tournament	Fecha del torneo
Fase 1	
In-game qualifiers	21/04/2022 - 04/05/2022
Fase 2	
ESL Play Open Qualifier #1	12/05/2022
ESL Play Open Qualifier #2	13/05/2022
ESL Play Open Qualifier #3	14/05/2022
ESL Play Open Qualifier #4	16/05/2022
ESL Play Open Qualifier #5	19/05/2022
ESL Play Open Qualifier #6	21/05/2022
ESL Play Open Qualifier #7	23/05/2022
ESL Play Open Qualifier #8	26/05/2022
ESL Play Open Qualifier #9	28/05/2022
ESL Play Open Qualifier #10	30/05/2022
ESL Play Open Qualifier #11	02/06/2022
ESL Play Open Qualifier #12	04/06/2022
Fase 3	
Open Finals - Europa	12/06/2022 - 13/06/2022
Open Finals - Medio Oriente y Norte de África	10/06/2022 - 11/06/2022
Open Finals - África	10/06/2022 - 11/06/2022
Open Finals - Norteamérica	10/06/2022 - 11/06/2022

3.2 Temporada 2

Nombre del torneo	Fecha del torneo
Fase 1	
In-game qualifiers	08/08/2022 - 21/08/2022
Fase 2	
ESL Play Open Qualifier #1	29/08/2022
ESL Play Open Qualifier #2	01/09/2022
ESL Play Open Qualifier #3	03/09/2022
ESL Play Open Qualifier #4	05/09/2022
ESL Play Open Qualifier #5	08/09/2022
ESL Play Open Qualifier #6	10/09/2022
ESL Play Open Qualifier #7	12/09/2022
ESL Play Open Qualifier #8	15/09/2022
ESL Play Open Qualifier #9	17/09/2022
ESL Play Open Qualifier #10	19/09/2022
ESL Play Open Qualifier #11	22/09/2022
ESL Play Open Qualifier #12	24/09/2022
Fase 3	
Open Finals - Europa	03/10/2022 - 04/10/2022
Open Finals - Medio Oriente y Norte de África	01/10/2022 - 02/10/2022
Open Finals - África	01/10/2022 - 02/10/2022
Open Finals - Norteamérica	01/10/2022 - 02/10/2022

4 Formato

4.1 In-game qualifiers

2 semanas de in-game qualifiers. El máximo del top 1024 equipos clasificarán a la ESL Play qualifiers.

4.2 ESL Play qualifiers

4 semanas de copas FFA con un máximo de 1024 equipos clasificados de las in-game qualifiers. 3 días de juego por semana con 4 partidas por día. Los equipos obtendrán puntos basados en su posicionamiento y el número de asesinatos como especificado en **6.4 puntuación de Partida**.

After every 2 playdays, half of the teams will be eliminated based on the point ranking:

- Between playday 2 and 3, the number of teams will be reduced to 512
- Between playday 4 and 5, the number of teams will be reduced to 256
- Between playday 6 and 7, the number of teams will be reduced to 128
- Between playday 8 and 9, the number of teams will be reduced to 64
- Between playday 10 and 11, the number of teams will be reduced to 32
- After playday 12, the number of teams will be reduced to 16

Los mejores 16 equipos clasificarán a la Open Final.

4.3 Open Finals

Los mejores 16 equipos que clasifiquen de las clasificatorias de ESL Play se enfrentarán entre sí en una Final de 2 días. Cada día de juego consiste de 5 partidas. Los equipos obtendrán puntos basados en su posicionamiento y el número de asesinatos como especificado en **6.4 puntuación de Partida**.

5 Premios en Metálico

5.1 Aceptación e Intercambio de Información

Al competir en una Copa con premios, aceptas que debes de cumplir los requerimientos para las series y ser elegible para recibir cualquier premio. A su vez, aceptas compartir información pedida con la persona responsable de entregar los premios al jugador que está recibiendo el premio. Esto toma en cuenta que cualquier jugador puede recibir el premio debe ser el mismo que jugó en la Copa.

Todo el premio en metálico debe de ser pagado en 90 días hábiles desde que el evento de ESL en cuestión haya terminado. Emails con respecto a la paga de premios serán mandados dentro de ese tiempo. Si el término correspondiente expira y el premio en cuestión no es recibido, el jugador deberá de abrir un ticket de soporte desde la página de soporte de la Copa informando a la administración del premio faltante para que pueda ser revisado.

5.2 Monto de Premios

5.2.1 Europa

La distribución de premios es por Región por Temporada.

*Todos los Premios están listados en USD y están sujetos al tipo de cambio de divisas.

Lugar	Premio
1ro	\$8000
2do	\$4000
3ro	\$3000
4to	\$2500
5to	\$2300

6to	\$2200
7mo	\$2100
8vo	\$2000
9no	\$1900
10mo	\$1800
11vo	\$1700
12vo	\$1600
13vo	\$1500
14vo	\$1300
15to	\$1200
16to	\$1100
17mo	\$1000
18vo - 19no	\$900
20vo - 23vo	\$800
24vo - 27mo	\$700
28vo - 32vo	\$600

5.2.2 Medio Oriente y Norte de África

La distribución de premios es por Región por Temporada.

*Todos los Premios están listados en USD y están sujetos al tipo de cambio de divisas.

Lugar	Premio
1ro	\$8000
2do	\$4000
3ro	\$3000
4to	\$2500
5to	\$2300
6to	\$2200
7mo	\$2100
8vo	\$2000
9no	\$1900
10mo	\$1800
11vo	\$1700
12vo	\$1600
13vo	\$1500
14vo	\$1300
15to	\$1200

16to	\$1100
17mo	\$1000
18vo - 19no	\$900
20vo - 23vo	\$800
24vo - 27mo	\$700
28vo - 32vo	\$600

5.2.3 África

La distribución de premios es por Región por Temporada.

*Todos los Premios están listados en USD y están sujetos al tipo de cambio de divisas.

Lugar	Premio
1ro	\$8000
2do	\$4000
3ro	\$3000
4to	\$2500
5to	\$2300
6to	\$2200
7mo	\$2100
8vo	\$2000
9no	\$1900
10mo	\$1800
11vo	\$1700
12vo	\$1600
13vo	\$1500
14vo	\$1300
15to	\$1200
16to	\$1100
17mo	\$1000
18vo - 19no	\$900
20vo - 23vo	\$800
24vo - 27mo	\$700
28vo - 32vo	\$600

5.2.4 Norteamérica

La distribución de premios es por Región por Temporada.

*Todos los Premios están listados en USD y están sujetos al tipo de cambio de divisas.

Lugar	Premio
1ro	\$5500
2do	\$4500
3ro	\$3500
4to	\$2500
5to - 8vo	\$1750
9no - 12vo	\$1500
13ro - 16to	\$1250
17to - 32vo	\$1000

5.3 Deducción de premios debido a puntos de penalización

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

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

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

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

5.4 Deducción de premio por multas monetarias

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

5.5 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.

5.6 Transferencia de premio en metálico

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

6 Reglas de Juego

El uso de objetos no obtenidos mediante métodos aprobados dentro del juego de PUBG Mobile (excluyendo premios oficiales) o objetos no anunciados está prohibido. Si los jugadores rompen esta regla, será tratado como hacking. El equipo será descalificado, no se otorgarán premios, y los individuos involucrados serán vetados de competir.

6.1 Torneos ESL FFA

6.1.1 Concepto

Los torneos de ESL FFA tienen la intención de determinar a los mejores jugadores o equipos durante varias rondas en un torneo free-for-all. Nuestro sistema calcula los puntos basados en tu posición final en partidas y en algunos casos agregando puntos para logros específicos de juego como asesinatos. Los jugadores que tengan la mayor cantidad de puntos en total serán los clasificados más altos. Puedes leer más de nuestra [guía de torneo](#).

6.1.2 No show

En general los lobbies FFA no esperarán a jugadores más de 5 o 10 minutos dependiendo del torneo. Si un jugador o equipo no está en la partida cuando el tiempo haya pasado perderán esa partida.

Por favor consulte las reglas específicas del torneo para más detalles.

6.2 Ropa Dentro del Juego

Los jugadores no podrán estar desnudo y deberán usar ropa durante cualquier partida transmitida de Snapdragon Pro Series.

6.3 Configuraciones de Partida, Formato, y Reglas

6.3.1 Fase 1: Dentro del juego

La fase 1 será jugada dentro del cliente del juego, de acuerdo a las reglas dentro del juego.

6.3.2 Fase 2: ESL Play

Mapas de juego: Erangel, Miramar, Sanhok

Modo de Juego: TPP

Cada equipo participará hasta en 4 partidas cada día durante el Open Qualifier Phases.

Teams in the Open Finals will have 5 matches played per Finals day.

Equipos en las Open Finals jugará 5 partidas por día de las Finals.

- 10 partidas totales para 2 días de Finals

Todas las partidas por día de juego son puntuadas acumulativamente.

6.4 Puntuación de Partida

Posicionamiento	Puntos
1	15
2	12
3	10
4	8
5	6
6	4
7	2
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	0
14	0
15	0
16	0

Asesinatos valen 1 punto cada uno

6.5 Resultados

Cada miembro de equipo deberá tomar una captura de pantalla de los resultados al final del juego en caso de alguna disputa y/o dificultades técnicas en los lobbies. Fallas en proporcionar dichas capturas de pantalla cuando solicitadas puede llevar a acciones disciplinarias y/o pérdida de puntos. Si tiene problemas o nota cualquier problema, por favor contacte a los administradores INMEDIATAMENTE VÍA UN TICKET DE SOPORTE. Nos puede contactar vía Discord para preguntas rápidas, para todo lo demás por favor abra un ticket de soporte.

6.6 Problemas Tecnicos

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

6.7 Desempates

En el evento de un empate durante cualquier fase del Snapdragon Pro Series 2022, el ranking será decidido en el siguiente orden:

1. Total de Primeros lugares a través de todas las partidas en la fase.
2. Total de puntos de posicionamiento acumulados a través de todas las partidas en la fase.
3. Total de asesinatos acumulados a través de todas las partidas en la fase.
4. Posicionamiento en la última partida de la fase.

6.8 Reinicio de Partida

Una partida solamente será reiniciada con la aprobación prueba de un administrador.

7 Reglas de evento

7.1 Equipo

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

7.2 Ropa

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

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

7.3 Administradores

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

7.4 Resumen del jugador y torneo

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

7.5 Lista de verificación técnica

Después de completar el proceso de configuración, el jugador debe de firmar en la lista de verificación técnica de los administradores de ESL. Este proceso existe para asegurar la integridad del sistema usado para competir antes de que la partida comience. Pausas técnicas causadas por problemas que hubieran sido 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.

7.6 Obligaciones de media

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

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

7.6.1 Faltar a obligaciones de media

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

- No 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
 - 31-50% de la alineación faltante: \$800 + 1% de las ganancias del premio
 - 51-70% de la alineación faltante: \$1000 + 1.25% de las ganancias del premio
 - 71-99% de la alineación faltante: \$1200 + 1.5% de las ganancias del premio
 - 100% de la alineación faltante: \$2000 + 2.5% de las ganancias del premio
- Aparecer incompletos o demasiado tarde a la conferencia de prensa:
 - 1-30% de la alineación faltante: \$360 + 0.45% de las ganancias del premio
 - 31-50% de la alineación faltante: \$480 + 0.6% de las ganancias del premio
 - 51-70% de la alineación faltante: \$600 + 0.75% de las ganancias del premio
 - 71-99% de la alineación faltante: \$720 + 0.9% de las ganancias del premio
 - 100% de la alineación faltante: \$1200 + 1.5% de las ganancias del premio

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

7.7 Áreas de juego

7.7.1 Comida, bebidas, fumar y comportamiento

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

7.7.2 Media removible

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

7.7.3 Cámaras o dispositivos similares

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

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

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

7.7.4 Objetos no usados

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

7.7.5 Uso de Dispositivos

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

7.8 Foto y otros derechos de media

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

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

7.9 Ceremonia de ganadores

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

7.10 Áreas proporcionadas por ESL

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

8 Rule violations, punishments and ESIC

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

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

8.1 Código de conducta

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

- Compasión: trata a otros cómo te gustaría ser tratado.
- Integridad: ser honesto, comprometido, juega limpio.
- 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 género 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 interrupción de transmisiones o redes sociales.
- Publicar o amenazar con publicar información personal que identifique a otra persona (“doxing”)
- Atención sexual no deseada. Esto incluye comentarios, chistes, y avances sexuales no deseados.
- Defender para, o fomentar, cualquiera de los comportamientos anteriores.

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

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

8.2 Trampa

Cualquier forma de trampa no será tolerada. Cuando la trampa es descubierta el equipo en cuestión será inmediatamente removido del torneo y vetado de todas las competencias por 6 meses. Los jugadores pueden ser solicitados el instalar software anti-trampas en sus dispositivos por la duración del torneo.

8.2.1 Arreglo de partidas

Intentar intencionalmente alterar los resultados de una partida al perder o intentar afectar los resultados de otra manera.

8.2.2 DDoSing

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

8.2.3 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. Usar cualquier software o hardware para obtener beneficios que de otra manera no estén disponibles dentro del juego. Ejemplos incluyen, pero no están limitados a: cualquier software de terceros (aplicaciones no aprobadas que manipulen la jugabilidad), jugar en servidores privados, o ataques guiados.

8.2.4 Abuso de información

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

8.2.5 Sanciones por trampa

Cuando una trampa es descubierta en el evento, el/los resultado(s) de los/las partida(s) en cuestión serán nulificados. El jugador será descalificado, perderá su premio en metálico y será vetado de todas las competencias dentro de ESL por una duración normalmente de 5 años. Esta duración puede ser menor, si factores significativos mitigantes están en juego, pero también más alta, si hay circunstancias agravantes. En competencias de equipo, el equipo será descalificado del evento de ESL en el que ocurrió la trampa.

8.2.6 Métodos para detectar trampas

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

8.3 Dopaje

8.3.1 Negarse a ser probado

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

8.3.2 Lista de sustancias y métodos prohibidos

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

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

Cualquier uso de sustancias no sancionadas es considerado como dopaje.

8.3.3 Medicación prescrita

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

8.3.4 Sanciones por dopaje

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

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

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

8.4 Uso de alcohol u otras drogas psicoactivas

Para jugar una partida, sea en línea o presencial, bajo la influencia del alcohol o de otra droga psicoactiva, incluso si no está dentro de las sustancias sancionables bajo 8.3.2, está estrictamente prohibido, y puede llevar a sanciones severas. Consumo moderado de alcohol fuera de las horas activas de torneo para un participante está permitido si no está en conflicto con la ley local/nacional.

8.5 Apuestas

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

8.6 Manipulación de la competencia

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

8.6.1 Sanciones para la manipulación de la competencia

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

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

8.7 Arreglo de partidas

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

8.7.1 Sanciones para arreglo de partidas

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

8.8 Limitaciones para la imposición de sanciones

Las sanciones pueden ser impuestas por una cantidad limitada de tiempo después del incidente que está siendo sancionado. En caso de trampa y arreglo de partidos, esta duración está establecida a 10 años. Para infracciones como 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.

8.9 Prohibiciones del publicador o ESIC

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

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

8.10 Incumplimiento de netiqueta

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

8.10.1 Comportamiento público

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

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

8.10.2 Insultos

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

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

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

8.10.3 Spamming

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

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

8.10.4 Spamming dentro del juego

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

8.10.5 Dañar o ensuciar

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

8.11 Comportamiento antideportivo

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

8.11.1 Falsificar resultados de partida

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

8.11.2 Ringer/jugador falso

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

8.11.3 Engañar administradores o jugadores

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

9 Aviso de Derechos de Autor

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

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

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