



# **Brawl Stars Championship**

## **Reglas del torneo**

1. Acuerdo general sobre las reglas

5

1.1. Derechos

5

1.2. Premios en metálico	5
1.3. Organizadores	6
1.3.1. Administración del torneo	6
1.4. Versión del juego	6
1.4.1. Parche	6
1.5. Cambios en las reglas	6
1.6. Confidencialidad	6
1.7. Alcohol y otras drogas psicoactivas	6
1.8. Requisitos y restricciones de la participación	6
1.8.1. Tamaño de equipo y reglas de plantilla	7
1.8.1.1. Capitanía del equipo	8
1.8.1.2. Propiedad de las plazas	8
1.8.1.3. Nombre del equipo	8
1.8.2. Nombres, símbolos y patrocinadores	8
1.8.3. Uso de cuentas falsas	9
1.8.4. Cambio de cuenta	9
1.8.5. Exclusión de la participación	9
2. Torneo	9
2.1. Contacto con los administradores del torneo	9
2.2. Regiones	9
2.2.1. Requisitos de residencia	10
2.2.1.1. Prueba de residencia (mayores de 18 años)	10
2.2.1.2. Prueba de residencia (para menores de 18 años)	10
2.2.2. Cambio de residencia entre torneos	10
2.2.3. Sistema de puntos (clasificatorias regionales en línea)	10
2.2.3.1 Transferencia de Corea e incorporación de China continental	11
2.2.4. Sistema de puntos (finales mensuales)	11
2.3. Formato de las partidas	12
2.3.1. Mejor de 1	12
2.3.2. Mejor de 3	12
2.3.3. Mejor de 5	12
2.4. Mapas	13
2.4. Desafío del campeonato	13

2.6. Clasificatoria regional en línea en ESL Play	13
2.6.1. Normas de participación de las clasificatorias regionales de ESL Play	15
2.7. Finales mensuales (eventos globales)	15
2.7.1. Asistencia durante la jornada de prensa	15
2.7.2. Horarios	15
2.7.3. Calendario	16
2.7.4. Distribución de los premios en metálico de las finales mensuales	16
2.7.5. Bloqueos de brawlers en las finales mensuales	16
2.7.6. Requisitos en relación al desafío del campeonato y las finales mensuales	16
2.8. Finales mundiales	17
2.8.1. Premios en metálico	17
2.9. Emparejamientos	17
2.10. Cambios en las partidas	17
2.11. Preparativos de las partidas	17
2.11.1. No asistencia	18
2.11.2. Resultados	18
2.11.2.1. Empates (clasificatorias regionales en línea)	18
2.11.3. Abandono o renuncia	18
2.11.4. Capturas de pantalla	18
2.11.5. Materiales de los juegos	18
2.11.6. Definición de los materiales de los juegos	19
2.11.7. Métodos de reproducción	19
2.11.7.1. Comentaristas	19
2.11.8 Sustituciones	19
2.12. Problemas técnicos	19
2.13. Formato de las finales mensuales en línea y cambios en el formato de las clasificatorias	19
2.13.1. Equipos clasificados	20
2.13.2. Cambios en las clasificatorias	20
2.13.3. Horarios de retransmisión	20
2.13.4. Conjunto de premios y distribución de puntos para las finales mensuales en línea	21
3. Código de conducta	21
3.1. Conducta durante la competición	21

3.1.1. Juego sucio	21
3.2. Colusión	21
3.3. Integridad competitiva	22
3.4. Ataques informáticos ( <i>hacking</i> )	22
3.5. Aprovechamiento ( <i>exploiting</i> )	22
3.6. Desconexión intencionada	22
3.7. Criterio del Brawl Stars Championship	22
3.8. Lenguaje vulgar y discursos de odio	22
3.9. Comportamiento alborotador e insultos	23
3.10. Comportamiento violento	23
3.11. Intromisiones en el estudio	23
3.12. Comunicaciones no autorizadas	23
3.13. Vestimenta	23
3.14. Identificación	24
3.15. Conducta poco profesional	24
3.15.1. Responsabilidad	24
3.15.2. Acoso	24
3.15.3. Acoso sexual	24
3.15.4. Discriminación y denigración	24
3.15.5. Declaraciones sobre el Brawl Stars Championship, Supercell y Brawl Stars	25
3.15.6. Divulgar información sin aprobación previa	25
3.15.7. Investigación de comportamientos	25
3.15.8. Actividad criminal	25
3.15.9. Comportamientos inmorales	25
3.15.10. Confidencialidad	25
3.15.11. Sobornos	25
3.15.12. Competencia desleal	25
3.15.13. Regalos	26
3.15.14. Incumplimiento	26
3.15.15. Amaño de partidas	26
3.15.16. Solicitudes de documentación o de otra naturaleza	26
3.15.17. Asociación con apuestas	26
3.16. Sanciones	26

3.17. Derechos de publicación	26
3.18. Patrocinio	27
3.19. Dispositivos	27
4. Comunicación y asistencia	28
4.1. Asistencia	28
4.2. Equipo de administradores	28
4.3. Trampas	28
4.3.1. <i>DDoSing</i>	28
4.3.2. Amaño de las partidas	28
4.3.3. <i>Software o hardware</i>	28
4.4. Descalificación	28
5. Lista de puntos de sanción	28
5.1. Sanciones	30
6. Condiciones del servicio	30

## **1. Acuerdo general sobre las reglas**

Estas reglas constituyen una guía válida para todas las fases del torneo. El equipo de administradores se reserva el derecho de efectuar modificaciones a estas reglas con o sin previo aviso a los jugadores.

Además, serán los encargados de tomar las decisiones en los posibles casos o controversias que puedan surgir en relación con el torneo y que no se mencionen en estas reglas.

### **1.1. Derechos**

Supercell posee en exclusiva los derechos de retransmisión de la liga, que incluyen, sin limitación, las reproducciones en vídeo, retransmisiones por televisión, emisiones mediante *shoutcast*, repeticiones, demostraciones y los servicios automatizados que informan sobre la puntuación en vivo.

### **1.2. Premios en metálico**

Todos los premios en metálico se pagarán en un plazo máximo de 90 días una vez terminadas las finales mensuales. Si un equipo o un jugador no facilita la información de pago requerida, estos no se abonarán hasta que el error se rectifique.

### **1.3. Organizadores**

Esta es la empresa encargada de organizar las clasificatorias regionales en línea del Brawl Stars Championship, así como sus finales mensuales, en nombre de Supercell Oy:

ESL Gaming Polska sp. z o.o.  
ul. Żeliwna 38, 40-599 Katowice  
NIP: 525-24-78-330  
REGON: 142403601  
KRS: 0000356059

#### **1.3.1. Administración del torneo**

El equipo de administradores del torneo estará formado por empleados tanto de ESL Gaming Polska Sp. z o.o. como de Supercell Oy.

### **1.4. Versión del juego**

Todos los jugadores deberán instalar la versión más reciente del juego para poder participar en el torneo organizado por los administradores antes de que este empiece.

#### **1.4.1. Parche**

Todas las partidas que se jueguen en línea deberán disputarse con el parche disponible en los servidores en ese momento. Las partidas presenciales se jugarán en el servidor en línea y en los dispositivos facilitados por el equipo de administradores.

### **1.5. Cambios en las reglas**

El equipo de administradores se reserva el derecho de enmendar, eliminar o modificar de cualquier otra forma estas reglas sin previo aviso. Asimismo, se reserva el derecho de juzgar casos que no estén explícitamente respaldados ni detallados en estas reglas, y de tomar decisiones que, en situaciones extraordinarias, puedan incluso contradecirlas con el fin de garantizar el juego limpio y la deportividad.

### **1.6. Confidencialidad**

**El contenido de las quejas, solicitud de asistencia, discusiones o cualquier otro tipo de comunicación con el equipo de administradores se considera estrictamente confidencial. La publicación de dicho material está prohibida sin el consentimiento previo y por escrito de estos.**

### **1.7. Alcohol y otras drogas psicoactivas**

Está estrictamente prohibido y puede acarrear severas sanciones disputar una partida, ya sea en línea o de forma presencial, bajo el efecto del alcohol o de otras drogas psicoactivas.

### **1.8. Requisitos y restricciones de la participación**

Para participar en el torneo organizado por ESL, se deben cumplir los siguientes requisitos:

- Todos los jugadores deberán disponer de los documentos válidos para el viaje, incluido el pasaporte.
- El equipo de administradores del torneo ofrecerá reservas de hotel y billetes de vuelo, servicios de transporte en el país anfitrión e invitaciones oficiales al torneo a todos los jugadores que participen en los eventos presenciales.
- Los jugadores serán los únicos responsables de la obtención de visados, si fuese necesaria, para viajar al país anfitrión. No obstante, puede que el equipo de administradores del torneo proporcione asistencia en el proceso de solicitud de visados.
- Todos los jugadores deben tener al menos 16 años cumplidos al día del clasificatorio regional en línea.
- Los menores de 18 años deberán presentar una autorización por escrito firmada por su madre, padre o tutor legal para participar en los torneos presenciales; el equipo de administradores del torneo les proporcionará una plantilla.
- Todos los jugadores deberán registrarse en la plataforma ESL Play.
- Todos los jugadores deberán tener una cuenta de Brawl Stars vinculada a Supercell ID.
- Todos los jugadores deberán obtener 15 victorias en el desafío del campeonato más reciente del juego para participar en la clasificatoria regional en línea del mes. La única excepción a esta regla es si se compite en las finales mensuales descritas en el punto 2.7.6.

Si no se cumplen estos requisitos, no se permitirá la participación en el torneo.

Si un equipo no cumple los requisitos pese a clasificarse para disputar el torneo, cederá dicho privilegio al siguiente mejor equipo, que competirá en su lugar.

Solo los jugadores que hayan ganado 15 partidas y que no hayan sufrido más de 3 derrotas en el desafío del campeonato podrán participar en las clasificatorias regionales en línea. Los equipos con jugadores que no cumplan estos requisitos no podrán inscribirse para participar en la clasificatoria regional en línea. Los jugadores que reúnan las condiciones necesarias para participar en las clasificatorias regionales en línea no tendrán por qué hacerlo en el mismo equipo del desafío del campeonato, sino que tendrán libertad para crear nuevos equipos. Cuando el equipo reciba puntos de clasificación para las finales mundiales, comenzarán a aplicarse las reglas de plantilla, que podrán suponer la pérdida de puntos si la plantilla cambia.

### **1.8.1. Tamaño de equipo y reglas de plantilla**

Un equipo solo puede estar formado por 3 o 4 jugadores en su plantilla; no obstante, recomendamos formar equipos de 4 jugadores tanto por razones competitivas como, por estabilidad del equipo.

Una vez que el equipo haya conseguido los puntos de clasificación requeridos, comenzarán a aplicarse las reglas de plantilla:

- Los equipos solo podrán añadir 1 jugador en cada mitad de temporada:
  - Del 19 de enero al 31 de mayo
  - Del 1 de junio al 3 de octubre
- Los equipos tienen libertad para eliminar jugadores, pero la plantilla debe tener por lo menos 2 jugadores en todo momento, incluso entre los torneos.
- Si un equipo decide no hacer cambios durante la primera mitad de la temporada, **estos no se acumulan con vistas a la segunda mitad**; es decir, solo podrán hacer un cambio.
- Si un equipo de 4 jugadores quiere añadir a uno nuevo, siempre tendrá que eliminar antes a otro.

- Si un equipo de 3 jugadores quiere eliminar a uno, siempre tendrá que añadir a otro de inmediato.
- En función del momento en que se lleve a cabo el cambio y de otros factores, estas solicitudes se pueden rechazar.
- Si un equipo rompe una o más de estas reglas, perderá todos los puntos de clasificación que ha obtenido hasta ese momento, pero se le permitirá conseguir más puntos.

En los eventos presenciales, el equipo de administradores asumirá el coste del viaje y del alojamiento de 4 personas.

En los equipos formados por 3 jugadores, la persona encargada de la capitania podrá elegir quién será la cuarta persona, que deberá estar involucrada en el equipo (sustituto, entrenador, administrador, padre, madre o tutor legal). Esta cuarta persona tendrá que acompañar al equipo al recinto y a los encuentros con la prensa. Si el equipo quiere que asistan al evento más personas, deberá hacerse cargo del coste; no obstante, el equipo de administradores puede ayudar en lo relativo a la información de vuelos y hoteles.

#### **1.8.1.1. Capitania del equipo**

La persona que asumirá la capitania del equipo será la que aparezca como tal en la página de ESL Play. Una vez obtenidos los primeros puntos, comenzará a aplicarse la siguiente regla:

- Más del 50 % del equipo deberá enviar un correo electrónico al equipo de administradores para relevar a su capitán.

#### **1.8.1.2. Propiedad de las plazas**

Las plazas para disputar las finales mensuales o las finales mundiales pertenecen a los miembros del equipo, no a la organización dueña de este. El equipo deberá acatar las reglas de plantilla si quiere mantener su plaza.

- El equipo de administración del torneo permite a cada organización representar a un máximo de **dos equipos** en el Brawl Stars Championship. Si una organización representa a dos equipos en el campeonato, sus nombres tienen que ser claramente diferenciables, (por ejemplo, llamarse «El Primo rojo» y «El Primo azul»).

#### **1.8.1.3. Nombre del equipo**

Lo más habitual es que se usen los mismos alias de jugador y nombre del equipo durante toda la competición. Una vez obtenidos los primeros puntos, comenzará a aplicarse la siguiente regla:

- **Un equipo puede cambiar su nombre y su emblema una vez durante la competición. El cambio deberá ser revisado por el equipo de administradores antes de su aprobación.** Tras el primer cambio, el equipo de administradores resolverá las solicitudes caso por caso.

### **1.8.2. Nombres, símbolos y patrocinadores**

El equipo de administradores del torneo se reserva el derecho de prohibir a los participantes el uso de nombres o símbolos no deseados. En general, se prohíben las palabras o símbolos protegidos a menos que el dueño permita su uso.

Durante el Brawl Stars Championship, y con relación a este, no está permitido publicitar o promocionar a patrocinadores que únicamente o en gran medida representen a otras desarrolladoras, distribuidoras o plataformas de juegos; que fomenten el alcohol, el tabaco, las drogas, la pornografía, las armas o las apuestas; o compañías, productos y servicios relacionados con estas industrias.

El contenido que genere un usuario se registrará por las [Condiciones del servicio de Supercell](#).



### 1.8.3. Uso de cuentas falsas

Todos los jugadores deberán usar su propia cuenta. **Compartir una cuenta no está permitido bajo ninguna circunstancia. Los jugadores que compartan su cuenta o violen cualquier otra cláusula de las [Condiciones del servicio de Supercell](#) antes, durante o después del torneo quedarán descalificados y se adoptarán las medidas que se consideren oportunas con relación a su cuenta de Brawl Stars.**

### 1.8.4. Cambio de cuenta

Los jugadores no podrán cambiar de cuenta ni modificar el nombre de esta cuando dé comienzo su participación en el Brawl Stars Championship. Solo en casos excepcionales el equipo de administradores permitirá el cambio de cuenta o de nombre.

### 1.8.5. Exclusión de la participación

El equipo de administradores se reserva el derecho de negar la participación a cualquier jugador por cualquier motivo o riesgo.

## 2. Torneo

El torneo estará formado por cuatro partes:

- El desafío del campeonato del juego (global)
- La clasificatoria regional en línea (regional)
- Las finales mensuales (globales)
- Las finales mundiales (globales)

### 2.1. Contacto con los administradores del torneo

Los jugadores podrán ponerse en contacto con el equipo de administradores del torneo de tres formas distintas:

- Mediante una solicitud de asistencia en ESL Play (solo durante los torneos en curso).
- A través del servidor de Discord oficial del Brawl Stars Championship (para cuestiones o avisos de poca importancia que puedan surgir durante los torneos en curso).
- Enviando un correo electrónico a los administradores (todas las comunicaciones oficiales se gestionarán mediante su dirección de correo electrónico; por ejemplo: transferencias, cambios de nombre o de capitán, etc.). Envíanos un correo electrónico a [brawlstarsadmin@eslgaming.com](mailto:brawlstarsadmin@eslgaming.com).

### 2.2. Regiones

Los jugadores participarán en el torneo que se celebre en la región donde puedan demostrar que viven. Cada región tendrá su propia clasificación y número de plazas disponibles para disputar las finales mensuales:

- Europa, Oriente Medio y África (nombre corto: *Europa, OMyA*): **3 plazas**
- Asia-Pacífico, incluyendo Corea y Japón (nombre corto: *APAC*): **2 plazas**
- China continental (nombre corto: *China*): **1 plaza**
- Norteamérica y norte de Latinoamérica (nombre corto: *NA y LATAM N*): **1 plaza**
- Sur de Latinoamérica (nombre corto: *LATAM S*): **1 plaza**

El reparto de plazas por región para las finales mensuales puede cambiar.

### **2.2.1. Requisitos de residencia**

Se considerará que un jugador reside en una región si ha vivido en ella legalmente durante más de tres meses antes de participar en la primera partida del torneo.

Todos los jugadores deberán indicar su lugar de residencia en el perfil de ESL Play, y actualizar dicha información de inmediato si la cambian legalmente. Cuando así lo solicite el equipo de administradores, los jugadores deberán presentar una constancia de residencia; todos aquellos que participen en las finales mensuales están obligados a mostrar una prueba de residencia antes de participar en el evento.

#### **2.2.1.1. Prueba de residencia (mayores de 18 años)**

Los jugadores que sean mayores de 18 años deberán demostrar su residencia facilitando a los administradores del torneo lo siguiente:

- Documentación estatal oficial
- Documentación de carácter privado, como un registro escolar, facturas de servicios domiciliarios, extractos bancarios o un registro laboral, que pruebe, sin lugar a dudas, que ha residido en la dirección facilitada durante un largo periodo de tiempo.

#### **2.2.1.2. Prueba de residencia (para menores de 18 años)**

Los jugadores que sean menores de 18 años deberán demostrar su residencia facilitando a los administradores del torneo lo siguiente:

- Registros escolares
- Registros parentales, como el libro de familia u otra constancia de parentesco, y una constancia de que el padre, la madre o el tutor legal residen en la región, como se menciona en el apartado 2.1.1.1.

### **2.2.2. Cambio de residencia entre torneos**

Los jugadores pueden cambiar su lugar de residencia entre los torneos siempre que el nuevo lugar de residencia se encuentre en la misma región.

Los jugadores que deseen cambiar su lugar de residencia a una región distinta y quieran seguir participando en el Brawl Stars Championship deben informar al equipo de administradores y presentar una constancia de residencia del nuevo domicilio, tal y como se estipula en la sección 2.2.1.1.

### **2.2.3. Sistema de puntos (clasificatorias regionales en línea)**

Los equipos de cada región obtendrán puntos de clasificación que les permitirán clasificarse para las finales mundiales en función de la región en la que participen. Los mejores equipos de las clasificatorias regionales en línea se clasificarán para las finales mensuales:

- **Europa, OMyA:**
  - Primer puesto: **Se clasifica para las finales mensuales.**
  - Segundo puesto: **Se clasifica para las finales mensuales.**
  - Tercer puesto: **Se clasifica para las finales mensuales.**
  - Cuarto puesto: **20 puntos.**
  - Del quinto al octavo puesto: **10 puntos.**
- **APAC:**
  - Primer puesto: **Se clasifica para las finales mensuales.**
  - Segundo puesto: **Se clasifica para las finales mensuales.**

- Tercer puesto: **20 puntos.**
- Cuarto puesto: **10 puntos.**
- **China:**
  - Primer puesto: **Se clasifica para las finales mensuales.**
  - Segundo puesto: **20 puntos.**
  - Tercer puesto: **10 puntos.**
  - Cuarto puesto: **10 puntos.**
- **NA y LATAM N:**
  - Primer puesto: **Se clasifica para las finales mensuales.**
  - Segundo puesto: **20 puntos.**
  - Tercer puesto: **10 puntos.**
  - Cuarto puesto: **10 puntos.**
- **LATAM S:**
  - Primer puesto: **Se clasifica para las finales mensuales.**
  - Segundo puesto: **20 puntos.**
  - Tercer puesto: **10 puntos.**
  - Cuarto puesto: **10 puntos.**

Si las finales mensuales no pueden jugarse en persona en el estudio, consulta la sección 2.13 para saber más sobre la distribución de las plazas.

### **2.2.3.1 Transferencia de Corea e incorporación de China continental**

Después de la primera mitad de la temporada, la clasificación de Corea se fusionó con la clasificación de APAC y Japón. Esta región combinada ahora se denomina Asia-Pacífico (o APAC) y tiene dos plazas para las finales mensuales y las finales mundiales presenciales. Todos los puntos ganados por los equipos coreanos hasta ese momento se traspasarán a la nueva clasificación de Asia-Pacífico.

La región de China, creada recientemente, tendrá su propia clasificación y un puesto en las finales mundiales.

### **2.2.4. Sistema de puntos (finales mensuales)**

Los equipos que se hagan un hueco en las finales mensuales obtendrán puntos en función de su posición en la clasificación:

- Primer puesto: **100 puntos**
- Segundo puesto: **80 puntos**
- Tercer puesto: **60 puntos**
- Cuarto puesto: **60 puntos**
- Quinto puesto: **40 puntos**
- Sexto puesto: **40 puntos**
- Séptimo puesto: **40 puntos**
- Octavo puesto: **40 puntos**

## 2.3. Formato de las partidas

En función de la fase de la competición, las partidas podrán tener diversos formatos. La nomenclatura y los formatos serán los siguientes:

- **Partida:** Las **partidas** se disputan en un modo y mapa preseleccionados.
- **Set:** Los **sets** se disputan **al mejor de 3** o **al mejor de 5** en uno de estos modos disponibles en Brawl Stars:
  - Asedio
  - Caza estelar
  - Atrapagemas
  - Atraco
  - Balón Brawl
- **Juego:** En función de la ronda del torneo, los **juegos** consistirán en un conjunto de sets que se disputan **al mejor de 1**, **al mejor de 3** o **al mejor de 5**. Durante las clasificatorias regionales en línea, todos los sets estarán formados por partidas al mejor de 3.

El modo y mapa preseleccionados se pueden consultar en la página de cada juego en la plataforma ESL Play.

### 2.3.1. Mejor de 1

Los jugadores solo disputarán un set en el modo y mapa preseleccionados.

- Primera partida
- Segunda partida
- Si el resultado es 1 a 1, se disputará una tercera partida de desempate.

### 2.3.2. Mejor de 3

Los jugadores disputarán hasta 3 sets. Para salir victorioso, un equipo deberá ganar **2 sets**:

- **Primer set (modo y mapa 1):**
  - Primera partida
  - Segunda partida
  - Si el resultado es 1 a 1, se disputará una tercera partida de desempate.
- **Segundo set (modo y mapa 2):**
  - Primera partida
  - Segunda partida
  - Si el resultado es 1 a 1, se disputará una tercera partida de desempate.
- **Tercer set (modo y mapa 3; solo si el resultado es 1 a 1):**
  - Primera partida
  - Segunda partida
  - Si el resultado es 1 a 1, se disputará una tercera partida de desempate.

### 2.3.3. Mejor de 5

Los jugadores disputarán hasta 5 sets. Para salir victorioso, un equipo deberá ganar **3 sets**:

- **Primer set (modo y mapa 1):**
  - Primera partida
  - Segunda partida
  - Si el resultado es 1 a 1, se disputará una tercera partida de desempate.

- **Segundo set (modo y mapa 2):**
  - Primera partida
  - Segunda partida
  - Si el resultado es 1 a 1, se disputará una tercera partida de desempate.
- **Tercer set (modo y mapa 3):**
  - Primera partida
  - Segunda partida
  - Si el resultado es 1 a 1, se disputará una tercera partida de desempate.
- **Cuarto set (modo y mapa 4; solo si ningún equipo ha ganado 3 sets):**
  - Primera partida
  - Segunda partida
  - Si el resultado es 1 a 1, se disputará una tercera partida de desempate.
- **Quinto set (modo y mapa 5; solo si ningún equipo ha ganado 3 sets):**
  - Primera partida
  - Segunda partida
  - Si el resultado es 1 a 1, se disputará una tercera partida de desempate.

## 2.4. Mapas

Los mapas y los modos de las clasificatorias regionales en línea se pueden consultar en la página de los grupos de ESL Play. En el caso de las finales mensuales, se les comunicarán a los participantes en el manual del evento.

## 2.4. Desafío del campeonato

- Todos los jugadores deberán completar primero el evento del desafío del campeonato del mes en cuestión.
- Cuando obtengan 15 victorias (sin haber perdido más de 3 partidas), podrán participar en la siguiente fase, la de las clasificatorias regionales en línea en ESL Play.
- El desafío del campeonato se disputará cada mes durante 8 meses en las siguientes fechas:
  - **11 de enero**
  - **8 de febrero**
  - **14 de marzo**
  - **11 de abril**
  - **9 de mayo**
  - **13 de junio**
  - **11 de julio (la fecha exacta se confirmará con 1 mes de antelación)**
  - **8 de agosto (la fecha exacta se confirmará con 1 mes de antelación)**

## 2.6. Clasificatoria regional en línea en ESL Play

- Grupo de eliminación único
- El formato de las partidas lo determinará la ronda y se puede consultar en las páginas del torneo.
- Límite de inscripción de equipos: Sin límite
- Los mejores equipos de cada clasificatoria regional en línea pasarán a las finales mensuales.

- Bloqueo de brawlers:
  - Cada equipo puede bloquear 1 brawler por juego. Durante el juego, ninguno de los equipos puede jugar con ninguno de los brawlers bloqueados.
  - Si uno de los equipos elige un brawler bloqueado, se jugará de nuevo el mapa entero. Si un equipo elige un brawler bloqueado por segunda vez en la misma partida, recibirá una derrota automática.
  - Para que el bloqueo de los brawlers sea válido, los equipos deben realizarlo en los comentarios o en el chat de la partida de ESL.
  - El bloqueo en los comentarios de la partida se debe realizar de la siguiente forma:
    - El equipo en la parte izquierda de la página del juego en ESL Play bloquea a un brawler de su elección escribiendo el nombre del brawler en inglés en los comentarios de la partida y lo publica.
    - Cuando el equipo que aparece en la parte izquierda de la página del juego haya publicado su brawler bloqueado, el equipo de la derecha puede bloquear al brawler que quiera siguiendo los mismos pasos.
    - Cuando ambos equipos hayan publicado los brawlers con los que está prohibido jugar y ambas publicaciones estén visibles de forma clara en la página del juego, puede comenzar el juego.
  - El bloqueo en el chat de la partida se debe realizar de la siguiente forma:
    - El equipo que aparezca en la parte superior del chat de la partida bloquea a un brawler de su elección escribiendo el nombre del brawler en inglés en el chat de la partida acompañado de «ban», por ejemplo, «Leon ban».
    - Cuando el equipo que aparece en la parte superior del chat haya bloqueado a su brawler, el equipo de la parte inferior puede bloquear al brawler que quiera siguiendo los mismos pasos.
    - Cuando ambos equipos hayan publicado los brawlers con los que está prohibido jugar y ambas publicaciones estén visibles de forma clara en el chat, puede comenzar el juego.
- La clasificatoria regional en línea de ESL Play se disputará en las siguientes fechas:
  - **Del 18 al 19 de enero**
    - **Del 25 al 26 de enero para APAC y Japón**
  - **Del 15 al 16 de febrero**
  - **Del 21 al 22 de marzo**
  - **Del 18 al 19 de abril**
  - **Del 16 al 17 de mayo**
  - **Del 20 al 21 de junio**
  - **Del 18 al 19 de julio (la fecha exacta se confirmará con 1 mes de antelación)**
  - **Del 15 al 16 de agosto (la fecha exacta se confirmará con 1 mes de antelación)**
- ESL Gaming Polska sp. z o.o. se reserva el derecho de comprobar la edad de los participantes en el apartado de solicitud de documento de identificación, «ID Request», de la plataforma de ESL Play. Si se solicita la comprobación de la edad de un participante y este no responde antes del siguiente partido en el que su equipo participe, ESL Gaming Polska sp. z o.o. se reserva el derecho de descalificar al equipo del torneo.

### **2.6.1. Normas de participación de las clasificatorias regionales de ESL Play**

- Los jugadores deben iniciar sesión en la misma cuenta del juego que vincularon a ESL Play y con la que completaron el desafío del campeonato. Si no inician sesión en la cuenta correspondiente, los jugadores no recibirán invitaciones al «lobby» del torneo.
- Los jugadores que se encuentren en otro «lobby» o equipo cuando empiece el torneo no recibirán invitaciones al «lobby» del torneo.
- Los jugadores deben asegurarse de no tener activada la opción «No molestar» en el juego para poder ver las invitaciones en la pantalla.
- Los jugadores deben asegurarse de no seleccionar el botón «IGNORAR» cuando reciban una invitación.
- Los equipos que no hayan iniciado sesión en el «lobby» 15 minutos después de que hayan recibido la invitación quedarán derrotados automáticamente.
- Los equipos que tengan algún problema durante la partida deberán iniciar una solicitud de queja en la página de ESL Play o contactar con los administradores en el canal de asistencia de Discord con la mayor brevedad posible.

### **2.7. Finales mensuales (eventos globales)**

Ocho equipos de entre todas las regiones se clasificarán en el grupo de eliminación de único. Cada una de las finales mensuales estará formada por 1 jornada de prensa y 2 días de retransmisión, y se disputará en el ESL Arena de Katowice, Polonia.

Si las finales mensuales no pueden jugarse en persona en el estudio, consulta la sección 2.13 para saber más sobre las reglas, los horarios, los premios y la distribución de puntos de las finales mensuales en línea.

#### **2.7.1. Asistencia durante la jornada de prensa**

Todos los equipos clasificados deberán asistir al evento programado durante la jornada de prensa, que se celebrará un día antes del inicio del torneo oficial.

#### **2.7.2. Horarios**

Estos son los horarios para cada una de las finales mensuales:

##### **Primer día: Cuartos de final**

- La primera ronda de cuartos de final se disputará al mejor de 5 a partir de las 12:15 CET.
- La segunda ronda de cuartos de final se disputará al mejor de 5 cuando termine la primera ronda, como máximo a partir de las 13:15 CET.
- La tercera ronda de cuartos de final se disputará al mejor de 5 cuando termine la segunda ronda, como máximo a partir de las 14:15 CET.
- La cuarta ronda de cuartos de final se disputará al mejor de 5 cuando termine la tercera ronda, como máximo a partir de las 15:15 CET.

##### **Segundo día: Semifinales y gran final**

- La primera semifinal se disputará al mejor de 5 a partir de las 12:15 CET.
- La segunda semifinal se disputará al mejor de 5 cuando termine la primera semifinal, como máximo a partir de las 13:15 CET.
- La gran final se disputará al mejor de 5 cuando termine la segunda semifinal, como máximo a partir de las 14:15 CET.
  - Los sets de la gran final se disputarán **al mejor de 5** en lugar de al mejor de 3, como es habitual. Los equipos tendrán que ganar **3 de 5** partidas en cada modo.

### 2.7.3. Calendario

Las clasificatorias presenciales se disputarán en Katowice, Polonia, en las siguientes fechas:

- **Del 7 al 8 de marzo:** Equipos vencedores de la clasificatoria regional en línea de enero.
- **Del 4 al 5 de abril:** Equipos vencedores de la clasificatoria regional en línea de febrero.
- **Del 2 al 3 de mayo:** Equipos vencedores de la clasificatoria regional en línea de marzo.
- **Del 6 al 7 de junio:** Equipos vencedores de la clasificatoria regional en línea de abril.
- **Del 4 al 5 de julio:** Equipos vencedores de la clasificatoria regional en línea de mayo (**la fecha exacta se confirmará con 1 mes de antelación**).
- **Del 1 al 2 de agosto:** Equipos vencedores de la clasificatoria regional en línea de junio (**la fecha exacta se confirmará con 1 mes de antelación**).
- **Del 5 al 6 de septiembre:** Equipos vencedores de la clasificatoria regional en línea de julio (**la fecha exacta se confirmará con 1 mes de antelación**).
- **Del 3 al 4 de octubre:** Equipos vencedores de la clasificatoria regional en línea de agosto (**la fecha exacta se confirmará con 1 mes de antelación**).

### 2.7.4. Distribución de los premios en metálico de las finales mensuales

- Primer puesto: 25 000 USD
- Segundo puesto: 12 500 USD
- Tercer puesto: 6250 USD
- Cuarto puesto: 6250 USD
- Quinto puesto: 3125 USD
- Sexto puesto: 3125 USD
- Séptimo puesto: 3125 USD
- Octavo puesto: 3 125 USD

### 2.7.5. Bloqueos de brawlers en las finales mensuales

Habrá una regla adicional para las finales mensuales:

- cada equipo deberá bloquear un brawler para la duración del juego en cuestión. Estos bloqueos se acordarán con el equipo de administradores antes del comienzo de cada juego, en el que ningún equipo podrá jugar con los brawlers en cuestión.
- Si ambos equipos eligen al mismo brawler, ese será el único brawler bloqueado.

### 2.7.6. Requisitos en relación al desafío del campeonato y las finales mensuales

Para participar en las finales mensuales, los equipos deben estar formados por al menos 2 (para los equipos de 3) o 3 (para los equipos de 4) jugadores. Estos jugadores deberán haber completado el desafío del campeonato y haber participado en las clasificatorias regionales de ESL Play, así como haberse clasificado para las finales mensuales.



## **2.8. Finales mundiales**

Los equipos se clasificarán para las finales mundiales en función del número de puntos que obtengan a lo largo del campeonato, en las clasificatorias regionales en línea y las finales mensuales.

Cada región tendrá su propia clasificación y, tras la última final mensual, los 8 mejores equipos de entre todas las regiones avanzarán a las finales mundiales de la siguiente manera:

- Europa, OMyA: **3 equipos**
- APAC: **2 equipos**
- China: **1 equipo**
- NA y LATAM N: **1 equipo**
- LATAM S: **1 equipo**

El número de plazas para las finales y su reparto pueden cambiar.

Después de la primera mitad de la temporada, la región de Corea se fusionó con la región de APAC y Japón, creando así la región APAC, que tiene dos plazas para las finales mundiales. La nueva región de China recibirá un puesto en las finales mundiales.

### **2.8.1. Premios en metálico**

Los premios en metálico que se entregarán en las finales mundiales y su reparto se anunciarán en una fecha posterior.

## **2.9. Emparejamientos**

Se establecerá una clasificación preliminar de todos los equipos antes del comienzo de cada fase del torneo con el fin de configurar los emparejamientos. Esta clasificación será aleatoria en todas las clasificatorias regionales de enero. En las clasificatorias posteriores a las de enero, los emparejamientos se determinarán en función del puesto de cada equipo en la clasificación regional en cuestión. Por ejemplo, el equipo que lidere la clasificación europea se colocará en el mejor puesto en la clasificación (el primero), mientras que el equipo que tenga la menor cantidad de puntos estará en el peor puesto en la clasificación. A aquellos equipos que no hayan ganado ningún punto se los colocará en un grupo al azar.

## **2.10. Cambios en las partidas**

Los administradores del torneo pueden cambiar la hora de inicio de las partidas según estimen oportuno. Estos se lo notificarán a todos los jugadores participantes en la mayor brevedad posible.

## **2.11. Preparativos de las partidas**

Deberán resolverse todas las disputas antes de que comience una partida. Si se producen problemas de conexión o de hardware durante una partida, el equipo de administradores podría descalificar al equipo. Los acuerdos entre equipos o jugadores deberán publicarse en los comentarios de las partidas. Se debe disputar cada partida con los ajustes correctos.

### **2.11.1. No asistencia**

Todos los equipos tienen 15 minutos para conectarse con el fin de disputar una partida en línea (hora de comienzo de la partida, más 15 minutos). Si se superan estos 15 minutos, el equipo recibirá una derrota automática. El equipo contrario deberá abrir una solicitud de queja para que se dé por válida su victoria. Recuerda que, si un jugador se conecta para disputar la partida, pero debe ausentarse para resolver un problema, contará como que no se ha conectado si no vuelve en 15 minutos; el abuso de esta salvedad también supone una derrota. Inicia una solicitud de queja si crees que un jugador se está aprovechando indebidamente de esta regla.

### **2.11.2. Resultados**

Si el servicio de emparejamiento no funciona, ambos equipos serán los encargados de introducir el resultado correcto en la página web de ESL. Para ello, cuando termine una partida, los dos jugadores deberán hacer una captura de pantalla en la que los administradores del torneo puedan ver claramente el resultado, y luego subirla a la página web de ESL. En caso de conflicto con el resultado, inicia una solicitud de queja. Ambos jugadores pueden ser descalificados si no existen pruebas suficientes para declarar a uno de ellos vencedor.

#### **2.11.2.1. Empates (clasificatorias regionales en línea)**

Aunque son poco probables, pueden darse empates en la competición. Si aparece la pantalla de empate tras una partida, se disputará otra adicional para determinar al equipo vencedor. Tras el empate, se puede jugar esta partida adicional con otros brawlers y habilidades estelares.

### **2.11.3. Abandono o renuncia**

En caso de que un equipo esté en línea, haya jugado al menos 1 batalla y no haya respondido en 15 minutos mediante ninguno de los métodos disponibles en ESL Play (el chat, una solicitud de queja o un mensaje personal), recibirá una derrota automática que lo eliminará de la clasificatoria regional en línea.

### **2.11.4. Capturas de pantalla**

Deberá hacerse una captura de pantalla de los resultados **de cada partida disputada**. En caso de solicitarse, los equipos serán los encargados de subir estas capturas de pantalla a la página. Se requiere una captura de pantalla por cada resultado (por ejemplo, una por ronda), y tanto vencedores como derrotados podrán subirla a la plataforma.

### **2.11.5. Materiales de los juegos**

En caso de solicitarse, todos los materiales de los juegos deberán subirse y guardarse en ESL Play al menos durante 14 días. Falsificar o manipular estos materiales está prohibido y podrán imponerse sanciones severas. Los materiales de los juegos (capturas de pantalla) deberán nombrarse claramente e incluir la siguiente información:

- Fecha de la partida
- Nombres de los equipos
- Número de set
- Número de la partida dentro del set
- Nombre del modo y del mapa

Por ejemplo:

- 19-01-2020 Equipo X contra equipo Y, partida 3, set 2, Balón Brawl - Campo

### **2.11.6. Definición de los materiales de los juegos**

Los materiales de los juegos son todos los archivos que se suben a la página web, incluidos, sin limitación, las capturas de pantalla, archivos de ESL Wire, demostraciones, modelos y vídeos.

### **2.11.7. Métodos de reproducción**

Los administradores del torneo realizarán una retransmisión en vivo de las finales mensuales. Al competir en ellas, todos los jugadores aceptan ser grabados como parte de la retransmisión en directo. Además, los administradores del torneo pueden decidir retransmitir también las partidas de las clasificatorias regionales en línea, por lo que los participantes dan su consentimiento a ello si deciden competir en ellas.

#### **2.11.7.1. Comentaristas**

Solo a los comentaristas designados por el equipo de administradores o a las personas a las que estos les hayan dado permiso (por ejemplo, *shoutcasters* o *streams*) se les permitirá retransmitir las partidas.

### **2.11.8 Sustituciones**

Durante las clasificatorias regionales en línea, los equipos podrán sustituir a un jugador por otro del mismo equipo.

Durante las finales mensuales, los equipos solo podrán sustituir a los jugadores durante el intervalo entre juegos.

## **2.12. Problemas técnicos**

Los jugadores se harán responsables de sus propios problemas técnicos, como errores de *hardware*, de *software* o de conexión; no se cambiará la hora ni la fecha de una partida por problemas técnicos.

En los torneos presenciales, los jugadores se harán responsables de informar al árbitro de posibles problemas técnicos.

Todos los jugadores que sufran un problema técnico pueden y deben hacérselo saber al árbitro para que este solicite que se reinicie la partida. Para ello, el jugador deberá seguir estas instrucciones:

- Levantar la mano de forma que sea visible para el árbitro.
- Soltar el dispositivo de inmediato.
- No seguir jugando, si bien otros jugadores del equipo pueden continuar hasta que el árbitro tome una decisión.
- Si el jugador que sufre el problema sigue jugando, no se reiniciará la partida.
- Cuando el árbitro decide reiniciar una partida, los equipos no pueden cambiar de brawlers ni de habilidades estelares, ni se modificará la lista de brawlers prohibidos.
- Si, por el contrario, decide no reiniciar la partida, esto puede suponer la derrota automática del equipo solicitante; el árbitro tomará la decisión caso por caso.

Los jugadores se familiarizarán con los procedimientos de las finales mensuales en una sesión informativa presencial.

## **2.13. Formato de las finales mensuales en línea y cambios en el formato de las clasificatorias**

Nos preocupamos por la salud y el bienestar de nuestros jugadores, por lo que las finales mensuales continuarán siendo en línea hasta que sea seguro invitar a los jugadores de nuevo

al estudio. Para los eventos realizados en el estudio, seguiremos el formato presencial original mencionado en la sección 2.7. El formato de las finales mensuales en línea se describe a continuación. La distribución de plazas de las finales mundiales se mantiene igual, tal y como se describe en la sección 2.8.

### **2.13.1. Equipos clasificados**

Las finales mensuales estarán formadas por 4 grupos de 3 equipos provenientes de las clasificatorias en línea:

- Asia: el primer, segundo y tercer equipo de la clasificatoria de APAC.
- Europa: el primer, segundo y tercer equipo de la clasificatoria de Europa.
- LATAM (Sur): el primer, segundo y tercer equipo de la clasificatoria de LATAM (Sur).
- Norteamérica y LATAM (Norte): el primer, segundo y tercer equipo de la clasificatoria de Norteamérica y LATAM (Norte).

### **2.13.2. Cambios en las clasificatorias**

Dado que el formato cambia, las clasificatorias de LATAM (Sur) y Norteamérica y LATAM (Norte) se modificarán de la siguiente manera:

#### **LATAM (Sur):**

La clasificatoria empezará a su hora normal, pero las recompensas para los mejores puestos cambian:

- Primer puesto: Avanza a las finales mundiales.
- Segundo puesto: Avanza a las finales mundiales.
- Tercer puesto: Avanza a las finales mundiales.
- Cuarto puesto: 10 puntos de clasificación.

Además, no se disputará la partida final, sino que en la partida por el tercer puesto se decidirá cuál es el tercer equipo que avanza a las finales mundiales.

#### **Norteamérica y LATAM (Norte):**

La clasificatoria empezará a su hora normal, pero las recompensas para los premios de los mejores puestos cambian:

- Primer puesto: Avanza a las finales mundiales.
- Segundo puesto: Avanza a las finales mundiales.
- Tercer puesto: Avanza a las finales mundiales.
- Cuarto puesto: 10 puntos de clasificación.

Además, no se disputará la partida final, sino que en la partida por el tercer puesto se decidirá cuál es el tercer equipo que avanza a las finales mundiales.

### **2.13.3. Horarios de retransmisión**

- Día 1 (sábado):
  - El grupo de Asia se enfrentará de 10:00 a 11:55 CEST (hora central europea de verano). El sistema de liga cuenta con un único grupo formado por los 3 mejores equipos, con sets al mejor de 3 y una partida al mejor de 5.

- El grupo de Europa se enfrentará de 12:00 a 13:55 CEST (hora central europea de verano). El sistema de liga cuenta con un único grupo formado por los 3 mejores equipos, con sets al mejor de 3 y una partida al mejor de 5.
- Día 2 (domingo):
  - El grupo de LATAM (Sur) se enfrentará de 16:00 a 17:55 CEST (hora central europea de verano). El sistema de liga cuenta con un único grupo formado por los 3 mejores equipos, con sets al mejor de 3 y una partida al mejor de 5.
  - El grupo de Norteamérica y LATAM (Norte) se enfrentará de 18:00 a 19:55 CEST (hora central europea de verano). El sistema de liga cuenta con un único grupo formado por los 3 mejores equipos, con sets al mejor de 3 y una partida al mejor de 5.

#### **2.13.4. Conjunto de premios y distribución de puntos para las finales mensuales en línea**

- Norteamérica y LATAM (Norte):
  - Primer puesto: 9 000 \$ + 50 puntos
  - Segundo puesto: 2 000 \$ + 30 puntos
  - Tercer puesto: 1 250 \$ + 20 puntos
- LATAM (Sur)
  - Primer puesto: 9 000 \$ + 50 puntos
  - Segundo puesto: 2 000 \$ + 30 puntos
  - Tercer puesto: 1 250 \$ + 20 puntos
- Europa, OMyA:
  - Primer puesto: 9 000 \$ + 70 puntos
  - Segundo puesto: 6 000 \$ + 50 puntos
  - Tercer puesto: 4 000 \$ + 40 puntos
- Asia:
  - Primer puesto: 9 000 \$ + 70 puntos
  - Segundo puesto: 6 000 \$ + 50 puntos
  - Tercer puesto: 4 000 \$ + 40 puntos

### **3. Código de conducta**

#### **3.1. Conducta durante la competición**

##### **3.1.1. Juego sucio**

Las siguientes acciones se consideran juego sucio y podrán sancionarse según decida el equipo de administradores del torneo.

##### **3.2. Colusión**

La colusión se define como un acuerdo entre dos (2) o más jugadores o cómplices para perjudicar a los contrarios.

Esto incluye, sin limitación, actos como los siguientes:

1. El juego suave o *soft play*, que se define como un acuerdo entre dos (2) o más jugadores para no perjudicar ni obstaculizar a otro equipo o jugar por debajo de un nivel competitivo razonable.
2. El amaño de las partidas para repartirse el dinero del premio u otra forma de compensación.
3. El envío o la recepción de señales, electrónicas o de cualquier otra naturaleza, por parte de un cómplice o jugador.
4. Perder una partida deliberadamente a cambio de una compensación o por cualquier otro motivo, o intentar inducir a otro jugador para que lo haga.

### **3.3. Integridad competitiva**

Se espera que los equipos jueguen al máximo de sus capacidades durante las partidas del torneo y eviten comportamientos incongruentes con los principios de la deportividad, la honestidad y el juego limpio.

### **3.4. Ataques informáticos (*hacking*)**

Se definen como modificaciones que un jugador, un equipo o una persona que actúa en nombre de un jugador o de un equipo aplica al cliente de Brawl Stars.

### **3.5. Aprovechamiento (*exploiting*)**

Se define como el uso intencionado de los errores del juego para obtener una ventaja.

Las sanciones que se aplican por esta práctica las decidirá el equipo de administradores según su criterio absoluto.

### **3.6. Desconexión intencionada**

Desconectarse del juego de forma intencionada sin motivo aparente ni explícitamente señalado.

### **3.7. Criterio del Brawl Stars Championship**

Cualquier acto, omisión o conducta que, según considere el equipo de administradores según su único criterio, infrinja estas reglas o los principios de integridad establecidos en el Brawl Stars Championship con relación a las partidas competitivas.

### **3.8. Lenguaje vulgar y discursos de odio**

Ningún miembro de un equipo podrá usar lenguaje obsceno, desagradable, vulgar, insultante, amenazador, violento, injurioso, calumnioso o difamatorio; que pueda considerarse ofensivo o inaceptable; o que fomente e incite al odio o a una conducta discriminatoria dentro de la zona de competición o cerca de ella. Ningún miembro de un equipo podrá usar las instalaciones, los servicios o el equipo ofrecido o proporcionado por el equipo de administradores o sus contratistas para publicar, comunicar, divulgar o poner a disposición del público comunicaciones prohibidas. Ningún miembro de un

equipo podrá hacer uso de este tipo de lenguaje en redes sociales ni durante las reproducciones públicas de los eventos.

### **3.9. Comportamiento alborotador e insultos**

Ningún miembro de un equipo podrá llevar a cabo actos o gestos insultantes, socarrones, alborotadores o antagónicos contra otro miembro del equipo rival, un seguidor o un empleado, ni conductas que inciten a otros individuos a ello.

### **3.10. Comportamiento violento**

No se tolerarán las conductas violentas contra el equipo de administradores, los miembros de un equipo rival o las personas del público. Las faltas recurrentes, que incluyen, sin limitación, actos como tocar el ordenador, el cuerpo o las posesiones de otra persona, serán sancionadas. Los miembros de un equipo y sus invitados, en caso de haberlos, deberán tratar a todos los asistentes con respeto.

### **3.11. Intromisiones en el estudio**

Ningún miembro de un equipo podrá tocar o interferir de cualquier otra manera con la iluminación, cámaras o cualquier otro equipo del estudio. Los miembros de un equipo no podrán ponerse de pie encima de las sillas, mesas ni cualquier otro equipo del estudio. Estos, además, deberán seguir todas las instrucciones facilitadas por los empleados del estudio.

### **3.12. Comunicaciones no autorizadas**

Deberán retirarse de la zona de juego todos los teléfonos móviles, tabletas o cualquier otro dispositivo electrónico por voz o que emita sonidos antes de una partida. Los jugadores no pueden enviar mensajes de texto ni correos electrónicos o usar las redes sociales mientras se esté disputando una partida. Durante estas, un jugador solo podrá comunicarse con otros miembros de su mismo equipo.

### **3.13. Vestimenta**

El equipo de administradores se reserva el derecho en todo momento de prohibir el uso de ropa inaceptable u ofensiva, como, por ejemplo:

1. Las prendas que contengan afirmaciones falsas, sin corroboración e injustificadas, o que hagan alusión a cualquier producto o servicio que el equipo de administradores considere inmoral según su criterio.
2. Los atuendos que publiciten drogas ilícitas, productos de tabaco, armas de fuego, pistolas o munición.
3. La ropa que contenga material difamatorio, obsceno, soez, vulgar, repulsivo u ofensivo; que describa o represente funciones corporales o síntomas de condiciones internas; o que haga alusión a cuestiones que no se consideren socialmente aceptables.
4. La vestimenta que publicite sitios web o productos pornográficos.

5. Los atuendos que contengan marcas comerciales registradas, materiales protegidos por derecho de autor o cualquier otro elemento sujeto a propiedad intelectual que se use sin el consentimiento de su dueño o que pueda derivar o someter al Brawl Stars Championship o a sus socios a posibles acciones judiciales relacionadas con dicha infracción, su apropiación indebida o cualquier otra forma de competencia desleal.
6. La ropa que denigre o difame a un equipo o jugador contrario o a cualquier otra persona, entidad o producto.
7. El equipo de administradores se reserva el derecho de negar la entrada o la participación en una partida a cualquier miembro de un equipo que no cumpla con las normas de vestimenta mencionadas anteriormente.

### **3.14. Identificación**

Ningún jugador podrá cubrir su rostro ni intentar ocultar su identidad al equipo de administradores. Estos deben ser capaces de identificar a los jugadores en todo momento y, como consecuencia de ello, pueden pedirles que retiren cualquier material que impida su correcta identificación o cause distracciones a otros jugadores o a los administradores. Por este motivo, las gorras deberán llevarse hacia atrás para que la visera no interfiera con la línea de visión de las cámaras. De forma similar, no se permite el uso de pañuelos, gafas de sol oscuras, máscaras, bufandas ni de otros elementos similares en la zona de juego.

### **3.15. Conducta poco profesional**

#### **3.15.1. Responsabilidad**

Salvo indicación expresa en contrario, las infracciones o los incumplimientos a estas reglas son pasibles de sanción, con independencia de su intencionalidad. Los intentos de cometer este tipo de infracciones u ofensas también serán sancionados.

#### **3.15.2. Acoso**

Está prohibido el acoso, que se define como los actos sistemáticos, hostiles y repetidos, que tienen lugar a lo largo de un periodo de tiempo considerable, y cuya intención es aislar o marginar a una persona o herir su dignidad.

#### **3.15.3. Acoso sexual**

Está prohibido el acoso sexual, que se define como las insinuaciones sexuales inoportunas. Para su identificación, se tendrá en cuenta si una persona sensata consideraría la conducta en cuestión indeseable u ofensiva. Tenemos una política de tolerancia cero contra la coerción o las amenazas de carácter sexual, o la promesa de obtener ventajas a cambio de favores sexuales.

#### **3.15.4. Discriminación y denigración**

No se permite a los miembros de un equipo herir la dignidad o la integridad de un país, individuo o grupo de personas mediante palabras o actos despectivos, discriminatorios o denigrantes por motivos de raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, opinión política o de cualquier otro tipo, estado financiero, de nacimiento o de cualquier otro tipo, orientación sexual o por cualquier otro motivo.



### **3.15.5. Declaraciones sobre el Brawl Stars Championship, Supercell y Brawl Stars**

Los miembros de un equipo no pueden dar, hacer, publicar, autorizar o respaldar declaraciones o acciones que perjudiquen, tengan intención de perjudicar o que sean nocivas para el mejor interés del torneo, Supercell, sus socios o Brawl Stars, según el criterio absoluto del equipo de administradores del torneo.

### **3.15.6. Divulgar información sin aprobación previa**

Se pedirá a los equipos que envíen documentación para su aprobación o visibilidad durante todo el torneo. Si se producen anuncios anticipados, podrían alterar las estrategias competitivas que un equipo podría adoptar en futuras partidas. Por este motivo, si se solicita al miembro de un equipo que no divulgue información para no socavar el proceso competitivo y este sigue haciéndolo, el miembro o incluso el equipo podrían ser sancionados.

### **3.15.7. Investigación de comportamientos**

Si el equipo de administradores determina que un equipo o miembro de un equipo ha infringido las Condiciones de uso o cualquier otra regla de Brawl Stars, podrá sancionarlo según considere oportuno. Si el equipo de administradores se pone en contacto con el miembro de un equipo con el fin de continuar sus investigaciones, este estará obligado a decir la verdad. Si omite información o confunde deliberadamente a estos, obstaculizando de esta manera su investigación, este miembro o su equipo también podrán ser sancionados.

### **3.15.8. Actividad criminal**

Ningún miembro de un equipo podrá involucrarse en actividades que estén prohibidas por ley, estatutos o tratados, y que puedan ser criminales o que un tribunal competente pueda llegar a considerar de carácter criminal.

### **3.15.9. Comportamientos inmorales**

Ningún miembro de un equipo podrá involucrarse en actividades que el equipo de administradores considere inmorales, ignominiosas o contrarias a las normas de un comportamiento ético adecuado.

### **3.15.10. Confidencialidad**

Ningún miembro de un equipo podrá divulgar información confidencial que le haya facilitado el equipo de administradores o un socio de Supercell a través de cualquier medio de comunicación, incluidas redes sociales.

### **3.15.11. Sobornos**

Ningún miembro de un equipo podrá dar regalos o recompensas a un jugador, entrenador, administrador, empleado o cualquier otra persona relacionada con el torneo a cambio de servicios prometidos, prestados o que se prestarán con el fin de derrotar o intentar derrotar a un equipo rival.

### **3.15.12. Competencia desleal**

Ningún miembro de un equipo podrá solicitar, tentar o hacer una oferta de trabajo a otro que compita en cualquier otro equipo del torneo, ni animarlo a incumplir o anular un contrato con dicho equipo. Las infracciones de esta regla podrán ser sancionadas según consideren oportuno los administradores. Si se desea indagar acerca del estado de un miembro con relación a otro equipo, los gestores deberán ponerse en contacto con el equipo en cuestión. Además, el equipo interesado deberá informar al equipo de administradores antes de discutir el contrato de un jugador.

### **3.15.13. Regalos**

Ningún miembro de un equipo podrá aceptar regalos, recompensas o compensación alguna por servicios prometidos, prestados o con intención de prestarse en relación con una partida, incluidos servicios que pretendan o intenten derrotar a un equipo rival o que estén diseñados para amañar una partida o un juego. La única excepción a esta norma son las primas por rendimiento que un patrocinador oficial o el dueño de un equipo puede entregar a los miembros de este.

### **3.15.14. Incumplimiento**

Ningún miembro de un equipo puede negarse o no acatar las instrucciones o decisiones del equipo de administradores, siempre y cuando estén sean razonables.

### **3.15.15. Amaño de partidas**

Ningún miembro de un equipo podrá ofrecerse a influenciar el resultado de una partida o de un juego, ni acordar, conspirar o intentar hacerlo mediante cualquier método prohibido por ley o por estas reglas.

### **3.15.16. Solicitudes de documentación o de otra naturaleza**

Cabe la posibilidad de que el equipo de administradores del torneo solicite o requiera documentación en diferentes ocasiones a lo largo del torneo. Si esta no se cumplimenta conforme a los estándares establecidos por el equipo de administradores, estos podrán sancionar a un equipo. Las sanciones se impondrán si la documentación solicitada no se recibe ni se cumplimenta en el plazo establecido.

### **3.15.17. Asociación con apuestas**

Ningún miembro de un equipo o administrador podrá participar, ya sea directa o indirectamente, en apuestas relacionadas con los resultados del torneo de Brawl Stars o de una partida global.

## **3.16. Sanciones**

Si se determina que una persona está involucrada o planea involucrarse en cualquier acto que el equipo de administradores, según su criterio, considere juego sucio, esta podrá ser sancionada.

Si el equipo de administradores demuestra que un jugador ha infringido las reglas mencionadas anteriormente, podrán aplicarle las siguientes sanciones, sin limitación a su autoridad:

1. Aviso
2. Eliminación del bloqueo de brawlers
3. Suspensión o suspensiones
4. Descalificación

Si un jugador comete una infracción de forma recurrente, la sanción podrá acrecentarse e incluso suponer su descalificación en futuros torneos de Brawl Stars. Resulta importante destacar que las sanciones no siempre se impondrán de forma sucesiva; es decir, el equipo de administradores, según considere oportuno, puede, por ejemplo, descalificar a un jugador por cometer una infracción una sola vez si el acto en cuestión se considera lo suficientemente grave como para merecer dicha sanción.

## **3.17. Derechos de publicación**

El equipo de administradores se reserva el derecho de anunciar públicamente la imposición de sanciones al miembro de un equipo. Por la presente, los miembros de un equipo o un equipo

cuyos nombres se incluyan en un anuncio de este tipo renuncian al derecho de emprender acciones legales contra el torneo, Supercell, sus familiares, socios, filiales, empleados, agentes o contratistas.

### **3.18. Patrocinio**

Se permite a los equipos que participan en el Brawl Stars Championship buscar patrocinadores durante todo el torneo; no existe limitación al respecto. Si el patrocinador tiene relación con una de estas categorías limitadas, los jugadores no podrán mostrar su patrocinio mientras usen o compitan en Brawl Stars, cerca de materiales relacionados con el Brawl Stars Championship o cualquier otro evento asociado a Supercell. El equipo de administradores podrá modificar esta lista de categorías en cualquier momento.

La siguiente es una lista no exhaustiva de patrocinadores restringidos:

1. Equipos u organizaciones de eSports: Solo un equipo puede usar el nombre de un equipo u organización de eSports como nombre propio.
2. Páginas web de apuestas, incluidos sitios web que asistan o inciten a apostar dinero en eventos deportivos, de eSports o en juegos de casino que incluyan el póquer.
3. Drogas que no sean de venta libre.
4. Armas de fuego, pistolas o munición.
5. Páginas web que muestren o estén relacionadas con productos o imágenes pornográficos.
6. Productos o servicios de competidores directos.
7. Productos de tabaco, incluidos, sin limitación, cigarrillos electrónicos, *vapeadores* o cigarrillos normales.
8. Marcas y productos relacionados con el alcohol.

### **3.19. Dispositivos**

Todos los jugadores deberán disputar las partidas en un dispositivo móvil (smartphone o tableta) durante todas las fases de la competición. Se prohíbe el uso de emuladores o cualquier otro software que permita jugar en un ordenador o en cualquier otro dispositivo no autorizado. Los jugadores que empleen este tipo de software quedarán descalificados de la competición.

En las fases presenciales de la competición, se proporcionarán dispositivos en el mismo recinto donde se celebren, y todos los jugadores deberán entregar sus dispositivos personales al equipo de administradores hasta que terminen las partidas.

Puesto que los equipos recibirán temporalmente dispositivos para el torneo, se asignará un periodo de tiempo determinado para que puedan modificar los ajustes al menos un día antes de la competición.

**El modelo de los dispositivos facilitados se anunciará antes del primer evento en el estudio.**

## **4. Comunicación y asistencia**

### **4.1. Asistencia**

Puedes usar el chat integrado, situado en la esquina inferior derecha de la plataforma ESL Play, o enviar una solicitud de asistencia durante la competición.

### **4.2. Equipo de administradores**

Todos los participantes deberán acatar las decisiones y reglas del equipo de administradores y de los árbitros del torneo. Todas sus decisiones serán vinculantes, salvo si cabe recurso.

### **4.3. Trampas**

No se tolerarán las trampas. Si se descubre que un equipo ha cometido trampas, este será descalificado inmediatamente del torneo y no podrá participar en ninguna competición durante 6 meses. Se podrá requerir a los jugadores que instalen *software* antitrampas en sus dispositivos hasta el término del torneo. Estos son, sin limitación, algunos ejemplos de conductas que se consideran tramposas:

#### **4.3.1. DDoSing**

Limitar o intentar limitar la conexión de otro participante al juego mediante un ataque de denegación de servicio o por cualquier otro medio.

#### **4.3.2. Amaño de las partidas**

Intentar alterar intencionadamente el resultado de una partida perdiendo o de cualquier otra forma.

#### **4.3.3. Software o hardware**

Usar cualquier software o hardware para obtener beneficios que, de otra forma, no estarían disponibles en el juego. Como ejemplos se puede citar, sin limitación, el uso de software de terceros (aplicaciones sin autorización que manipulan las partidas), jugar en servidores privados o ataques programados. Si necesitas más información, visita la [página de Supercell sobre el juego limpio y seguro](#) y las [Condiciones del servicio](#).

### **4.4. Descalificación**

Los administradores del torneo se reservan el derecho de descalificar a cualquier equipo o jugador. Los equipos que se aprovechen de posibles errores en el juego serán sancionados con una derrota en la partida en cuestión si se descubre que han cometido dicha infracción por primera vez. Al cometerla por segunda vez, se entiende que lo han hecho a propósito y, por ello, quedarán descalificados del evento y se les prohibirá que participen en futuras competiciones.

## **5. Lista de puntos de sanción**

En general, un jugador y su equipo pueden recibir hasta 6 puntos de sanción por partida, a menos que una infracción en particular suponga una sanción más elevada. Cada equipo solo recibirá una sanción por infracción independientemente del número de jugadores que la cometan. Cuando un jugador o un equipo reciba puntos de sanción por varias infracciones, se acumularán.

Al alcanzar los 4 puntos de sanción, el equipo quedará derrotado de forma automática en la partida en cuestión.

Infracción de reglas	Número de puntos de sanción
<b>General</b>	
Inasistencia	Equipo: 3; jugador: 2
Rechazar desafío obligatorio	Normal: 1 Difícil (10 mejores): 2
Abandonar una partida	Equipo y jugadores: 2
<b>Uso de jugadores no aptos</b>	
Jugador no inscrito	Equipo y jugadores: 3
Sin cuenta Premium (si se requiere)	Equipo y jugadores: 3
Sin cuenta Trusted (si se requiere)	Equipo y jugadores: 3
Impostor o farsante	Equipo y jugadores: 6
Jugar con cuenta errónea	Equipo y jugadores: 3
Jugar sin cuenta registrada	Equipo y jugadores: 3
<b>Conducta no deportiva</b>	
Varias cuentas o una cuenta falsa	Aviso o de 1 a 4 puntos de sanción
Engaño	Equipo y jugadores: 1-4
Resultado falso	Equipo y jugadores: 4
Materiales falsos	Equipo y jugadores: 6
Juego falso	Equipo y jugadores: 6
Trampas	Jugador: 12; equipo: 6

Además de perder la partida durante la cual se otorgaron los puntos de sanción, al alcanzar 4 puntos se prohíbe el uso de la plataforma ESL Play. Esta es la duración de la suspensión según los puntos asignados:

- 4 puntos de sanción: suspensión de 1 semana

- 8 puntos de sanción: suspensión de 2 semanas
- 12 puntos de sanción: suspensión de 2 años (con posibilidad de rehabilitación tras 6 meses)

## 5.1. Sanciones

La administración del torneo se reserva el derecho a poner sanciones o reducir la cantidad de los premios distribuidos a los equipos por cualquier infracción de las reglas.

## 6. Condiciones del servicio

Al inscribirse y participar, todos los jugadores aceptan la [Política de juego limpio y seguro de Supercell](#), así como sus [Condiciones del servicio](#), y confirman que sus cuentas no sufren irregularidades.

**Al inscribirse en el Brawl Stars Championship que se disputará en la plataforma ESL Play, los jugadores aceptan que se investiguen sus cuentas en busca de posibles infracciones de las [Condiciones del servicio de Supercell](#), cuyo resultado se compartirá con ESL.**

**El incumplimiento de las [Condiciones del servicio de Supercell](#) pueden conllevar la descalificación de la competición.**