

TÉRMINOS Y CONDICIONES ("LIBRO DE REGLAS CLASH OF CLANS")

ESL Mobile 2021 ("Competición")

El promotor de esta competición es ESL Gaming GmbH, de Schanzenstrasse 23, 51063 Colonia Alemania ("Promotor" o "ESL").

Reglas de Juego

Este es un documento vivo y está sujeto a cambio a la discreción de la Administración de ESL.

Comprensión general del Libro de Reglas

El siguiente libro de reglas es un documento guía que es válido para todas las fases de la competición. Los Administradores se reservan el derecho de hacer correcciones al libro de reglas con o sin el previo aviso a los jugadores. Los administradores son los tomadores de decisiones para todos los casos y disputas que puedan ocurrir y que no estén escritas en este libro de reglas.

1. Reglas Generales

1.1 Cambio de reglas

La administración de la Liga se reserva el derecho de modificar, borrar o de otra manera, cambiar las reglas descritas en este libro de reglas, sin aviso previo. La administración de la Liga también se reserva el derecho de realizar juicios en casos que no están explícitamente apoyados o detallados en este libro de reglas, o realizar juicios que puedan ir en contra del libro de reglas en casos extremos, para así preservar el juego justo y deportividad.

1.2. Derechos

Todos los derechos de retransmisión de ESL Mobile son propiedad de Supercell y ESL. Esto incluye pero no está limitado a: Transmisiones de vídeo, emisión en TV, transmisiones de radio, repeticiones, demos o bots de resultados en directo.

1.3 Acuerdos

Ciertos acuerdos entre los participantes pueden diferir ligeramente de las reglas de ESL. Sin embargo, acuerdos que difieran enormemente de las reglas de ESL no están permitidos. Por favor, tenga en cuenta que las reglas de ESL se crearon para asegurar un partido justo para todos los participantes. No está permitido presentar una protesta después del partido si piensa que los acuerdos realizados antes del partido, al final, han resultado en una desventaja para su equipo. Las

reglas que pueden ser cambiadas con acuerdos se establecen explícitamente. Las reglas en las que no se establezca explícitamente que pueden ser cambiadas por acuerdos, no pueden realizarse acuerdos sobre ellas. Todos los acuerdos realizados entre los participantes en conjunto a las reglas de ESL, deben estar escritos en los comentarios del partido. El otro participante tiene que confirmar los acuerdos también en los comentarios. Para evitar el abuso de la función de edición, un tercer comentario debe ser escrito. Por favor también conserven capturas de pantalla y/o ficheros de registro de sus acuerdos. Si no cumplen estos requisitos, cualquier protesta o soportes respecto a los acuerdos serán rechazados.

Participando en cualquier serie de ESL Mobile 2021 aceptas participar en las Finales en caso de clasificarse.

Los jugadores están requeridos de comenzar cualquier preparación necesaria para llegar a la final. Esto significa, tener identificación que te permita disponibilidad para viajar para verificar todos los participantes en la Final en vivo. Esto incluye pero no está limitado a, foto de identificación, identificación emitida por el estado, pasaporte y visado. Más información en la sección 1.7.

1.4 Privacidad

La información personal del jugador será recopilada, procesada y almacenada para la participación del partido online, organización y envío del premio. La información personal del jugador será almacenada hasta el **21.02.2022** de acuerdo a las políticas internas o procedimientos para responder a requisitos legales. Todos los jugadores están informados de que, ESL, recopilará su información como Data controller y con respecto a las leyes de privacidad de cada país participante.

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

Cualquier información personal compartida con terceras partes será procesada en línea con sus políticas de privacidad.

1.5 Dinero en metálico

Todos los premios serán pagados dentro de los 90 días laborables desde que las finales tengan lugar. Correos electrónicos sobre el pago del premio serán enviados dentro de ese tiempo.

1.6 Versión del Juego

Todos los jugadores deben instalar la versión más reciente del juego en orden para participar en los torneos albergados por ESL. Las actuaciones deben ser instaladas antes de que el torneo comience.

1.6.1 Parches

Todos los partidos online serán jugador en el parche disponible de los servidores en vivo en el momento del partido. Todos los partidos offline serán jugados en el servidor del torneo.

1.7 Confidencialidad

El contenido de las protestas, tickets de soporte, discusiones o cualquier otra correspondencia con los oficiales de la liga y administradores son considerados estrictamente confidenciales. La publicación de dicho material está prohibida sin previo consentimiento por escrito por parte de la administración.

1.8 Alcohol u Otras Drogas Psicoactivas

Jugar un partido, ya sea online u offline, bajo la influencia de alcohol u otras drogas psicoactivas, aunque no estén bajo las sustancias sancionables, está estrictamente prohibido, y podría llevar a un castigo severo.

1.9 Nombres, Símbolos y Patrocinadores

ESL se reserva el derecho de prohibir el uso de nombres y/o símbolos no deseados en sus competiciones. Generalmente cualquier palabra o símbolo protegido legalmente están prohibidos excepto si el propietario da su permiso.

No se permite ningún anuncio o promoción de patrocinadores que sean únicos y ampliamente conocidos por su uso pornográfico, uso de drogas u otros temas y productos adultos o maduros en ESL Mobile.

El contenido generado por el usuario será regido por los términos y condiciones de Clash of Clans.

1.10 Suplantación

Todos los jugadores deben usar sus propias cuentas. Los jugadores no tienen permitido la participación con cuentas extranjeras, tampoco animar a otros jugadores a hacerlo. Cualquier equipo que sea encontrado teniendo un jugador usando otro jugador o cuenta será considerado como un caso de suplantación. El equipo será descalificado de la temporada y los jugadores involucrados serán penalizados con entre 2 y 6 puntos de penalización dependiendo de la situación además de tener prohibida la participación en cualquier capacidad durante el resto de la temporada.

1.11 Cambio de cuentas

Los jugadores no podrán cambiar libremente el nombre de su cuenta/s una vez haya empezado su participación en las series. Los cambios en las cuentas sin el permiso previo de la administración podrían resultar en una deducción del premio en metálico. Los administradores en casos especiales podrán permitir cambios de cuenta/nombre si la petición es enviada a través de ticket de soporte en tu región de Clash of Clans ESL Mobile 2021.

1.12 Denegación de participación

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

Los jugadores no podrán cambiar cuentas/nombres de cuenta una vez haya empezado su participación en una ladder. Los administradores en casos especiales podrán decidir permitir cambios de cuenta/nombre.

1.13 Requisitos de participación y restricciones

En orden para participar en ESL Mobile, debes cumplir los siguientes requisitos:

- Todos los jugadores deben tener documentos de viaje para poder viajar (como visas en caso de ser necesario) antes de participar.
- Todos los jugadores deben tener 16 años o mayor.
- Todos los jugadores deben estar registrados en la plataforma de ESL Play.

Si no cumple estos requisitos será considerado inelegible. En caso de que un equipo no cumpla todos y cada uno de los requisitos se clasifica para la Challenger League, el equipo será descalificado y el siguiente equipo en la fila ocupará su lugar. Los jugadores tienen permitido participar en ambas Open Ladders y Play-In Qualifiers. Si un equipo se clasifica para la Challenger League a través de la Ladder #1, el y todos los miembros del equipo no pueden participar en la Ladder #2. ¡Un jugador solo se puede clasificar una vez! Si un equipo alcanza la etapa Play-In pero no se clasifica para el Challenge son libres de intentarlo de nuevo en la Ladder #2.

1.14 Tamaño del Equipo

Un equipo puede tener cinco(5) jugadores activos y dos(2) jugadores sustitutos. Ningún cambio está permitido fuera del tiempo designado para transferencias. Los equipos podrán realizar cambios completos en la alineación entre Ladders siempre y cuando no se hayan clasificado para el Challenger League Round Robin.

1.15 Bloqueo del Equipo

El bloqueo del equipo será forzado durante todas las series del Challenger Finals.

Los equipos serán bloqueados, previniendo cualquier cambio al equipo, cuando un equipo sea aceptado en una Ladder. Cualquier equipo que se clasifique para la Challenger League Round Robin será completamente bloqueado en su plantilla y no se permitirá ningún cambio de jugadores.

Cualquier equipo que no se clasifique para la Challenger League Round Robin después de la Open Ladder #1 podrá cambiar cualquiera y todos los jugadores en el equipo. Para los cambios de plantilla por favor crea un nuevo equipo en ESL Play con la nueva plantilla y regístrate para la Ladder #2 usando ese nuevo equipo. También podrás enviar un ticket de soporte pidiendo el desbloqueo de tu equipo para poder realizar los cambios si deseas mantener la misma página de equipo.

1.16 Nivel de Ayuntamiento Requerido

Todos los jugadores deben cumplir con el nivel de Ayuntamiento requerido definido en la Ladder. Todos los jugadores deberán tener un Ayuntamiento de nivel 14. Todos los jugadores de cualquier equipo con un nivel de Ayuntamiento menor a 14 no podrán participar.

1.17 Límite de Nivel de Tropas

Los participantes solo podrán usar tropas de nivel TH14 o menores.

1.18 Uso del Correcto ID del Jugador

Todos los jugadores deben inscribir y vincular su Brawl Stars GameID como cuenta de juego en su cuenta de ESL Play antes de, o tras registrarse. Cualquier desajuste entre la cuenta registrada y la cuenta dentro del juego deberá ser aprobado por el equipo de administración a través de ticket de soporte antes del comienzo del torneo. El fallo de seguir esta regla podría resultar en la descalificación. Todos los equipos participantes necesitan un mínimo de cinco (5) jugadores individuales con cinco (5) cuentas individuales.

Después de ser aceptado para una Ladder, los jugadores no tendrán permitido cambiar su Player ID.

1.19 Clanes de Equipo

Tras la participación en cualquier partido oficial, ningún equipo tiene permitido cambiar clanes a uno que ya haya participado en cualquier partido de cualquier tipo. Los equipos tendrán permitido crear un nuevo clan dentro del juego, previamente habiendo enviado un ticket de soporte explicando la razón del cambio. El ticket debe ser aprobado antes de que se realice el cambio. Cualquier equipo que sea descubierto cambiándose a un clan que ya existiera y haya participado en cualquier partido será descalificado de cualquier partido al que estén citados para jugar o que hayan jugado con el clan ilegal. El equipo será prohibido de participar hasta que se hayan cambiado al clan original o creen uno nuevo bajo la instrucción del equipo de administración.

Todos los jugadores tienen permitido estar en solo 1 clan que esté participando en ESL Mobile 2021 series. Los participantes podrán estar en múltiples clanes dentro de juego siempre y cuando estos clanes no estén participando en ESL Mobile 2021. Los jugadores que hayan sido escogidos previamente durante la fase de transferencias tienen permitido entrar a su nuevo clan pero deben abandonar cualquier clan en el que estuvieran participando previamente en ESL Mobile 2021.

2 Horario

Open Qualifiers Ladder #1

Agosto 2 - Agosto 25 (lunes - miércoles)

NA Ladder Horarios: 18:00 - 24:00 EDT / 15:00 - 21:00 PDT

EUR & MENA Ladder Horarios: 15:00 - 21:00 CEST

Copa Abierta Play-in #1

NA: Sábado, agosto 28th

EUR y MENA: Jueves, agosto 26th

Open Qualifiers Ladder #2

Agosto 30 - Septiembre 22 (lunes - miércoles)

NA Ladder Horarios: 18:00 - 24:00 EDT / 15:00 - 21:00 PDT

EUR & MENA Ladder Horarios: 15:00 - 21:00 CEST

Copa Abierta Play-in #2

Jueves, septiembre 23

Challenger Round Robin

Octubre 7-29

- NA - Viernes (4 semanas)
- EUR y MENA - Jueves y viernes (4 semanas)

Finales Challenger

- NA - Noviembre 13
- EUR y MENA - Noviembre 11 y 12

3 Torneo

3.1 Fases del Torneo

3.3.1 Formato Open Ladder Qualifier

Los equipos competirán en una Ladder durante 4 semanas. Todos los equipos comenzarán con 1000 puntos Ladder y se moverán por la Ladder basándose en las victorias y derrotas a lo largo de la fase. Los equipos con los mayores puntos se moverán en la temporada de la siguiente forma:

Puestos Open Ladder Qualifier	
1º	Automáticamente clasificado para el Mobile Challenger
2º - 9º	Clasifica al Mobile Play-In

Todos los equipos deben participar en al menos 10 partidos ladder en orden para poder clasificarse a los play-ins y ganar premios para la temporada. Cualquier equipo que no juegue al menos 10 partidos será eliminado de su puesto como clasificado y todos los equipos por debajo se moverán un puesto para reemplazar el hueco que se deja por la descalificación.

Habr  2 Ladders por temporada las cuales clasifican a un total de 2 equipos al Challenger Round Robin y cada ladder clasificar  8 equipos a su propio torneo Play-In.

3.3.2 Formato Mobile Play-In

Los 8 equipos que vengan de una ladder ser n emparejados en un bracket de doble eliminaci n. Se jugar  hasta los mejores 3 equipos en 1 d a. Los mejores 3 equipos avanzar n al Challenger League Round Robin.

Habr  2 torneos Play-In que clasificar  a un total de 6 equipos a la Challenger Round Robin.

3.3.3 Challenger Round Robin

8 equipos (1 de Ladder #1, 1 de Ladder #2, 3 de Play-in #1, y 3 de play-in #2) competir n en partidos round-robin para determinar el top 4 que jugar  en Challenger League Finals.

- NA - Single Round Robin (todos los equipos juegan entre ellos una vez) durante 4 d as.
- EUR & MENA - Doble Round Robin (todos los equipos juegan entre ellos una dos veces) durante 8 d as

3.1.4 Challenger Finals

Los 4 equipos de round-robin competir n en las Challenger Finals. Espec ficos para cada final regional est n listadas a continuaci n:

- NA - Bracket Eliminaci n Directa
 - Semifinales - Mejor de 1
 - Finals - Mejor de 3
- EUR & MENA - Bracket Doble Eliminaci n
 - Upper Bracket Semifinales - Mejor de 1
 - Lower Bracket Semifinales - Mejor de 3
 - Upper Bracket Finals - Mejor de 1
 - Lower Bracket Finals - Mejor de 3
 - Grand Finals - Mejor de 3

3.2 Seeding

El seeding determina el ranking preliminar que cada equipo recibe antes del comienzo del bracket Challenger Finals. El seeding ser  determinado basado en el ranking final del Challenger Round Robin.

Cualquier empate en el ranking ser  "roto" por los resultados entre dichos equipos. En el evento de que dos equipos acaban el partido en un empate total (el empate no podr a ser roto por ning n partido de desempate) y est n empatados en posicionamiento, los seeds para los equipos ser n decididos a suertes.

3.3 Cambios de partido

ESL podrá, bajo su propia discreción, cambiar la hora del comienzo de un partido. ESL notificará a todos los jugadores involucrados en la mayor brevedad posible.

3.4 Preparaciones del partido

- Por favor resuelva cualquier problema que pueda ocurrir antes del comienzo del partido.
- Problemas de conexión o hardware durante un partido podría acarrear descalificación por los administradores.
- Los acuerdos entre los jugadores/equipos tienen que ser escritos en los comentarios del partido.
- El partido debe ser jugado con las opciones correctas.

3.5 Invitaciones de Guerra

Durante las fases ladder, el equipo en la izquierda del partido deberá alojar el partido y enviar una invitación a Guerra Amistosa 5v5 al equipo contrario. Los equipos tienen 5 minutos para preparaciones y 1 hora para jugar la batalla. Cada jugador podrá usar solo 1 de sus 2 ataques.

Para los partidos retransmitidos en vivo el equipo de administración contactará los equipos involucrados para especificar la preparación y duración de guerra. No empiecen una guerra hasta que se les indique lo contrario por un miembro del equipo de administración, el fallo de hacerlo podría resultar en penalizaciones.

3.6 Fallo de aparición / No Show

Cada equipo tiene 15 minutos para presentarse a un partido online (hora de comienzo del partido +15 minutos). Presentarse después de estos 15 minutos puede resultar en una derrota por defecto. El equipo que esté esperando debe abrir un ticket de protesta para solicitar la victoria por defecto. Una vez que la protesta haya sido abierta, cancele la invitación de guerra para que su equipo no se quede atascado en una guerra que no se jugará. Por favor tenga en cuenta que si un jugador se presentó a tiempo, pero necesita salir para solucionar un problema, no cuenta como no-show si no está de vuelta después de la hora del partido +15 minutos. El abuso de esta excepción puede acarrear en la derrota por defecto del partido. Por favor, abra un ticket de protesta si piensa que un jugador está abusando de esta regla.

3.7 Resultados

Ambos equipos son responsables de insertar los resultados al igual que la precisión de los resultados insertados en ESL Play. Ambos equipos tienen que realizar capturas de pantalla al final del partido, donde se pueda ver correctamente el resultado y posteriormente subirlas a la página de ESL. Si tienes un conflicto con el resultado del partido, por favor abre un ticket de protesta. Ambos jugadores podrían ser descalificados si no hay suficientes pruebas para declarar un ganador.

3.8 Desempates

3.8.1 Partidos de Desempate

En el evento de que un partido acabe en empate de estrellas durante cualquier fase de ESL Mobile 2021, el ranking será decidido en el siguiente orden:

1. Porcentaje de destrucción total.
2. Duración media de ataque.
3. Mayor ataques con 3 estrellas.
4. Tiempo de ataque más rápido.

3.8.2 Puestos de Desempate

En el evento de que los equipos empaten, en cualquier momento de la Ladder, para clasificación o premios, o en casos donde un puesto debe determinarse en un bracket donde equipos queden eliminados en el mismo punto (ej: 3er/4º puesto, 5º - 8º puesto) la posición final de los equipos quedará determinada por lo siguiente:

1. Resultados de los partidos cara a cara en la fase.
2. Total de partidos ganados en la fase.
3. Total de estrellas obtenidas a lo largo de los partidos de la fase.
4. Porcentaje total de destrucción en la fase.
5. Mayor número de ataques con 3 estrellas en la fase.

3.9 Abandono / Renuncia

En el evento de que un equipo esté online, haya jugado al menos 1 batalla pero no responde en 10 minutos a cualquier de las opciones de contacto en ESL Play (Chat, ticket de protesta, mensaje personal o Discord), le será concedida la derrota por defecto, resultando en la descalificación del torneo.

3.10 Problemas Técnicos

Los jugadores son responsables de sus propios problemas técnicos, incluyendo hardware, software y/o problemas de internet. Los partidos no serán reprogramados debidos a problemas técnicos y serán jugados igualmente.

3.11 Capturas de pantalla

Capturas de pantalla de los resultados en pantalla debe ser hecha para cada partido que es jugado. Las capturas de pantalla deben ser subidas a la página con los detalles del partido lo antes posible una vez finalice el juego. Una captura mostrando cada resultado (ej: por cada ronda) es necesario y puede ser subido ya sea por el ganador o perdedor.

3.12 Multimedia del partido

Toda multimedia del partido debe ser subida y almacenada por al menos 14 días en ESL Play. Falsificar o modificar multimedia del partido está prohibido y resultará en penalizaciones severas. Multimedia del partido deberá ser nombrada claramente basada en lo que es.

Todos los equipos están requeridos de adjuntar capturas de pantalla con el resultado final del encuentro en todos los partidos que jueguen en la sección de multimedia de la página del partido.

3.13 Definición de Multimedia del partido

Multimedia del partido son adjuntos, incluidos pero no limitados a: capturas de pantalla, archivos de ESL Wire, demos, modelos y videos.

3.14 Streaming / Retransmisiones

ESL podrá realizar una emisión en directo durante los Play-ins, Challenge Round Robin y Challenge Finals. Competiendo en los clasificatorios todos los jugadores aceptar ser grabados como parte de la retransmisión. Además, ESL podrá elegir retransmitir los partidos clasificatorios los cuales todos los competidores dan el consentimiento tomando parte en el evento clasificatorio. Streaming o retransmisión de un partido de ESL está solo permitido bajo la aprobación de ESL. El proceso para obtener aprobación está cubierto en la sección 3.16 de este libro de reglas.

Cualquier equipo podrá ser preguntado para participar en entrevistas pre-grabadas con intenciones promocionales.

Por favor tome nota de que cualquier retransmisión de un jugador implica los riesgos de este. Recomendamos que en estas retransmisiones usen retrasos de reproducción aunque no se requieran.

3.15 Espectadores

Espectadores organizados por los administradores y personas que se les haya concedido permiso por un administrador (ej: casters o steams) están permitidos.

Equipos y miembros de la comunidad tienen permitido transmitir o retransmitir partidos a lo largo de la temporada demostrando que han obtenido el permiso de ESL usando el proceso de ESL mostrado en la siguiente sección de este libro de reglas.

3.16 Aprobación de Streaming/Retransmisión

Jugadores, casters o miembros de la comunidad que quieran transmitir o retransmitir cualquier parte de la Mobile Series junto ESL serán examinados por el personal de ESL y se les dará el apropiado código de conducta para firmar. Todos los streamers y creadores de contenido seguirán el código de conducta cuando transmiten, co-transmiten o vuelvan a retransmitir todos los ESL o eventos relacionados con ESL.

Para solicitar el permiso para convertirse en un creador de contenido aprobado por favor manda un email a la siguiente dirección de correo basada en tu región:

- NA & EUR/MENA: p.todkill@staff.eslgaming.com

Cualquier aprobado le será dado el material necesario y requerido en cualquier contenido de Mobile 2021. El contenido transmitido o vuelto a transmitir será también sujeto a las convenciones de denominación decididas por ESL.

ESL y Supercell se reservan el derecho de quitar esta aprobación de cualquier individuo debido a violaciones del código de conducta o términos de servicio.

4 Premios de la Temporada

4.1 Aceptación e Intercambio de Datos

Antes de competir en una copa con premios, usted acuerda que cumple los requisitos para la serie y es elegible para recibir cualquier tipo de premio. Además, usted acepta compartir la información solicitada con la persona responsable de repartir los premios al jugador en cuestión. Esto quiere decir que cualquier jugador que reciba un premio debe ser el mismo que ha jugado la copa.

4.2 Tiempo de entrega y Reclamaciones de premios en metálico

Todos los premios conseguidos en ESL Mobile 2021 tardarán un máximo de 90 días en ser enviados después de finalizar la competición. Si el correspondiente término expira y el premio en cuestión no ha sido recibido, el jugador deberá abrir un ticket de soporte desde la página de soporte de la copa informando a la administración sobre la ausencia del premio para que sea revisado.

4.3 Premios

4.3.1 Premios Open Ladder*

1	\$675
2	\$525
3	\$475
4	\$425
5	\$375
6	\$325

7	\$275
8	\$225
9	\$175
10	\$150

4.3.2 Premios Challenge League*

1	\$18,000
2	\$9,000
3	\$5,000
4	\$5,000
5	\$2,500
6	\$2,250
7	\$1,750
8	\$1,500

*Todos los premios están listados en USD y están sujetos al ratio de cambio de moneda.

4.4 World Championship Last Chance Qualifier

El ganador de cada región en ESL Mobile Challenge se le dará un puesto en el Clash Of Clans World Championship's Last Chance Qualifier (LCQ). Esto significa que un total de dos (2) equipos, uno (1) de norteamérica y uno (1) de Europa & MENA serán puestos en el Last Chance Qualifier siempre y cuando no se hayan clasificado previamente o no puedan tomar el puesto por cualquier otra razón.

En el evento de que el equipo ganador se haya clasificado previamente (o no pueda asistir) al World Championships antes de que el LCQ tome lugar, o no puedan participar, o no puedan asistir se concederá el puesto al equipo en segundo lugar durante la temporada.

En el evento de que, el equipo en segundo lugar también se clasifique, no pueda participar, o no pueda asistir el equipo en tercer lugar se le concederá un puesto en LCQ.

El equipo en cuarta posición será otorgado con un puesto en el evento siempre y cuando una de las situaciones listadas anteriormente ocurra también con el equipo en tercer lugar.

En los casos en los que los ganadores fueron decididos en bracket de eliminación directa, el 3er y 4º equipos posicionados serán decididos por lo siguiente:

1. Total de estrellas ganadas a lo largo de todos los partidos.
2. Porcentaje de destrucción total.
3. Mayores ataques de 3 estrellas.
4. Mejor tiempo de ataque.

5 Registro y Elegibilidad

En orden para participar en torneos alojados por ESL, debes cumplir los siguientes requisitos. Si no cumples dichos requisitos serás considerado inelegible. En caso de que un equipo no cumpla los requisitos cualifique a lo largo del torneo, el siguiente equipo perderá su derecho al clasificatorio y el siguiente mejor equipo clasificado tomará su lugar.

5.1 Restricciones de Edad

Todos los jugadores deben tener al menos 16 años o mayor.

- Si un jugador es descubierto siendo participe o que haya participado previamente en cualquier partido siendo menor de 16 años todos y cualquiera de los equipos y miembros serán descalificados de la temporada y perderán cualquier dinero que fue, o sería conseguido durante esa temporada.

Si la descalificación ocurre durante la Open Ladder de la temporada cualquier jugador del equipo que no sea menor de edad tendrá permitido formar o unirse a un nuevo equipo siempre y cuando no haya una clara evidencia de que cualquiera de los miembros del equipo esté intentando engañar al equipo de administración para cubrir el uso de un jugador menor de edad.

Si un jugador es menor de 18 años, un padre/madre o tutor legal debe poder acompañar al menor a la competición presencial.

Si un padre/madre o tutor legal no puede viajar, un tutor temporal que pueda viajar será nombrado y será necesario proveer de documentación legal a ESL.

ESL no será responsable de proveer cualquier documentación necesaria para el nombramiento de un tutor temporal.

5.2 Restricciones de Residencia

Todos los jugadores deben ser residentes y participar de la región en la que compiten. Los países regionales son los siguientes:

Norteamérica: Canadá, México, Puerto Rico, Los Estados Unidos de América.

Europe & MENA: Albania, Algeria, Andorra, Austria, Bielorrusia, Bélgica, Bosnia & Herzegovina, Bulgaria, Croacia, Chipre, República Checa, Dinamarca, Estonia, Finlandia, Francia, Alemania, Grecia, Georgia, Gibraltar, Hungría, Ciudad del Vaticano, Islandia, Irlanda, Isle Of Man, Italia, Jersey, Letonia, Liechtenstein, Lituania, Luxemburgo, Malta, Moldavia, Mónaco, Montenegro, Países Bajos, Macedonia del Norte, Noruega, Polonia, Portugal, Rumania, Rusia, Serbia, Eslovaquia, Eslovenia, España, Suecia, Suiza, Turquía, Ucrania, Reino Unido, Emiratos Árabes Unidos, Qatar, Egipto, Mauritania, Marruecos, Túnez, Libia, Sudán, Palestina, Líbano, Siria, Jordania, Israel, Iraq, Irán, Kuwait, Baréin, Arabia Saudita, Yemen, Omán, Kazajistán, Uzbekistán, Turkmenistán, Tajikistan, o Kirguistán

5.3 Registro en ESL Play

Todos los jugadores deben estar registrados en la plataforma de ESL Play en orden para poder participar en cualquier evento de ESL Mobile 2021.

5.4 Dispositivos

Los jugadores deben jugar usando su teléfono móvil o tablet, los emuladores no están permitidos.

Si no cumples estos requisitos serás considerado inelegible. En caso de que un equipo no cumpla los requisitos cualifique a lo largo del torneo, el equipo perderá su derecho al clasificatorio y el siguiente equipo mejor clasificado tomará su lugar.

6 Conducta del Jugador

ESL y todos sus torneos son parte de ESIC, la Comisión de Integridad de los Esports. Eso significa que todas las reglas y regularizaciones de la ESIC aplican a todos los torneos de ESL. Pueden ser encontradas en su página de internet en <https://esic.gg/>.

Los siguientes sub párrafos están destinados para darte un ejemplo de las cosas que están prohibidas. Para información más detallada, por favor visita la página de ESIC

6.1 Integridad Competitiva

Se espera que los jugadores se comporten de la mejor manera posible en todo momento. Conducta injusta podría incluir, pero no se limita a, hacking, exploiting, ringing y desconexiones intencionales.

Se espera que los jugadores demuestren buena deportividad y juego justo. La administración del torneo mantiene el juicio exclusivo por violaciones de estas reglas.

6.2 Conformidad

Los jugadores deben seguir las instrucciones de la administración del torneo en todo momento.

6.3 Discurso de odio

Los jugadores tienen prohibido el uso de cualquier lenguaje obsceno, abusivo, odioso, insultante, amenazante, racista, o de otra manera ofensiva o cuestionable.

6.4 Apuestas

Apostar durante cualquier evento de ESL (por un jugador, organización o en nombre de cualquiera asociado con la organización) está prohibido. Aquellos que tomen parte serán descalificados del torneo y recibirán un ban de 6 meses.

6.5 Compartir Cuenta

Compartir cuenta está estrictamente prohibido contra las normas y resultará en un ban de cuenta en todas las fases del torneo.

6.6 Nombre de Jugador y Equipo en ESL Play

ESL se reserva el derecho de editar nombres de usuario y/o url alias. Los nombres de jugadores que sean demasiado similares a otro jugador están sujetos a ser cambiados por ESL. Si el nombre de un jugador ha sido erróneamente tomado, por favor rellena un ticket de soporte con la prueba de propiedad del nombre.

6.7 Dispositivos

Para todas las fases online de la competición, todos los jugadores deben jugar en un dispositivo móvil (smartphone o tablet). Emuladores o cualquier software que modifique el juego para ser jugador a través de PC u otro dispositivo no autorizado serán prohibidos. Los jugadores que sean sorprendidos usando dicho software se enfrentarán a una penalización. Para cualquiera de las fases offline de la competición, se proporcionarán dispositivos en el lugar. El modelo de los dispositivos provistos para las finales del torneo serán anunciados antes del evento.

7 Comunicación y Soporte

7.1 Soporte

El método principal de comunicación y soporte para ESL Mobile es el [ESL Mobile Discord](#).

TODOS LOS EQUIPOS SON REQUERIDOS DE TENER AL MENOS 1 REPRESENTANTE DE SU EQUIPO EN EL SERVIDOR A LO LARGO DE LA TEMPORADA.

Esto es para mantener a cada equipo a la misma velocidad en los cambios de reglas, ver anuncios y comunicarse con los administradores y miembros de otros equipos. Alguna información podría ser comunicada exclusivamente en este servidor de Discord. Es la responsabilidad de cada jugador asegurarse de que están atentos de información oficial anunciada en el servidor de Discord.

Si es fuera de las horas de los días de competición por favor abre un ticket de soporte usando el sistema de tickets de soporte en la página de Ladder o Copa en ESL Play. Si estás teniendo un problema que es en específico a un partido e implica ambos equipos participantes por favor abre un ticket de protesta desde tu hoja de partido en ESL Play.

También podrás usar el chat de partido, localizado en la parte inferior derecha de ESL Play, o abre un ticket de soporte para asistencia durante la copa.

Al registrarse y participar todos los jugadores aceptan los [Supercell's Terms of Service](#), y confirman que sus cuentas están en buen estado.

7.2 Administradores

Todos los participantes deben adherirse a las decisiones y reglas de los organizadores de torneo, administradores y árbitros. Todas las decisiones son finales, excepto en los casos en los que la opción de apelar se indique claramente.

7.3 Trampas

Cualquier forma de trampas no será tolerada. Cuando una trampa sea encubierta el equipo en cuestión será inmediatamente eliminado del torneo y baneado de todas las competiciones por 6 meses. Se podrá requerir a los jugadores la instalación de software anti-cheat en sus servicios durante la duración del torneo. Ejemplos de trampas incluyen, pero no se limitan a:

7.3.1 DDoSing

Limitar, o el intento de limitar, la conexión de otro participante al juego a través de un Ataque de Denegación de Servicio o cualquier otro medio.

7.3.2 Match Fixing

Intento intencionalmente de alterar los resultados de un partido perdiéndolo o, si no, intentando alterar su resultado para un beneficio.

7.3.3 Software o Hardware

El uso de cualquier software o hardware para ganar beneficios o que, de otra manera, no están disponibles en el juego. Ejemplos incluyen, pero no están limitados a cualquier software de terceras partes (aplicaciones no aprobadas que modifiquen la jugabilidad), jugar en servidores privados, ataques encriptados. Para más información por favor visite [Supercell's Safe and Fair Play page](#) y [Terms of Service](#).

7.4 Descalificación

ESL se reserva el derecho de descalificar a equipos y jugadores. Cualquier equipo que sea descubierto usando un exploit perderá la partida en la primera aparición del exploit. Si el equipo es descubierto usando otro exploit conocido por segunda vez, y se determina haber sido usado adrede, serán eliminados del evento y bloqueados de cualquier futuro eventos.

7.5 Solicitudes de Participación en Viajes

Cualquier jugador participante en ESL Mobile 2021 se le concederá la oportunidad de presentar una solicitud de participación en viajes en el caso de que tenga que viajar fuera del país en cuestión de participación por la series hasta un máximo de 2 semanas continuas. Todas las solicitudes de viaje deben ser presentadas al menos 1 semana antes de la fecha del viaje en cuestión para que la solicitud sea revisada. Cada solicitud será aceptada o rechazada caso por caso. Cada solicitud será aprobada o denegada en un plazo de 2 días laborables.

8 Retransmisión en Directo

Todos los contenidos, fotos, videos, repeticiones y otros medios generados por jugadores y ESL Mobile 2021 pertenece a ESL. Los jugadores aceptan esta condición aceptando participar en ESL Mobile 2021.

8.1 Contenido del Jugador

Todos los jugadores que han clasificado a Play-in y a Challenge deben de cumplir y cooperar al subir su foto de jugar y logo del equipo. Si un equipo falla en subir la foto y el logo en el tiempo límite establecido por el administrador del torneo un (Cierta porcentaje) del dinero del premio será deducido.

8.2 Obligaciones con Media

Si la Liga decide que uno o más jugadores deben de ser parte de las entrevistas (pequeñas entrevistas pre/post partida y/o sesiones de entrevista largas), una conferencia de prensa o un autógrafo, fotografía o sesión de video, entonces los jugadores no pueden negarse contra esto y deben asistir. Aparte, se le puede pedir a los jugadores que proporcionen fotos u otros activos a la Liga basado en los requerimientos de ESL. La mayoría de los eventos tienen un día de media obligatorio, donde los participantes serán fotografiados, grabados y entrevistados para la presentación del evento por el equipo del Organizador del Torneo. Los participantes recibirán un cronograma de media antes para ser informados sobre la naturaleza, duración y horarios de cualquier actividad de este estilo que puede durar más de 5 minutos.

9 Puntos de penalización y multas

Si un jugador o equipo rompe o viola una o más de las reglas de esta liga, puede tener varias consecuencias dependiendo de la severidad de la ofensa. La administración del torneo decidirá el castigo a su discreción, basado en las circunstancias y la severidad de las violaciones.

- La Administración del Torneo será capaz de emitir una variedad amplia de penalizaciones:
- Advertencia
- Derrota por Defecto en la partida
- Punto de Penalización Menor (1 punto de penalización menor = 1% de multa sobre la bolsa de premios)
- Punto de Penalización Mayor (1 punto de penalización mayor = 10% de multa sobre la bolsa de premios)
- Descalificación

Ejemplos de penalizaciones:

- No presentarse a tiempo para un partido de Desafío - Derrota por defecto + 1 Punto de Penalización Mayor
- Romper las Reglas de Miembros - 3 Puntos de Penalización Mayor hasta una descalificación
- No presentarse a una sesión de Día de Media programada - 5 Puntos de Penalización Menor