



TLOUR Survival Tournament Spain

1. Visión general	3
1.1 Calendario	3
2. ¿Cómo clasificarse?	4
2.1 Clasificatorios	4
2.2 Final Online	4
3. Elegibilidad	5
3.1 Elegibilidad del jugador	5
3.2 Nombres de equipo y jugador	5
3.3 Suplantación de identidad.	6
3.4 Check-In	6
3.5 Empleados y Conflictos de Interés	6
4. Formato y Reglas del Torneo	7
4.1 Cambios de Partido	7
4.2 Aplicación de reglas	7
4.3 Preparativos	7
4.5 Archivos Multimedia	8
4.6 No presentado	8
4.7 Desconexiones	8
4.8 Cambio de jugador	8
5. Configuración de la partida, formato y reglas	10
5.1 Detalles del partido	10

5.1.1 Clasificatorios	10
5.1.2 Playoffs	10
5.1.3 Gran Final	10
5.2 Mappool de ESL	10
5.3 Instrucciones de configuración del juego	11
5.3.1 Sala	11
5.4 Confirmación de resultados	11
6. Reglas de juego	12
6.1 Protestas	12
6.2 Comunicación y soporte	12
6.3 Administradores	12
6.4 Confidencialidad	13
7. Conducta del Jugador	13
7.1 Integridad competitiva	13
7.2 Disputas	14
7.3 Apuestas	14
7.4 Software o hardware	14
7.5 Descalificación	14
8. Casteo y Streaming	15
8.1. Stream personal	15
9. Gestión de premios	16
9.1 Periodo de tiempo	16
9.2. Reclamación de premios	17
9.3. Responsabilidad	17
10. Comunicaciones oficiales	18
11. Política de Protección de Datos (GDPR)	19



1. Visión general

1.1 Calendario

Clasificatorio Online #1: 28 Octubre 2019 17:00 CEST

Clasificatorio Online #2: 29 Octubre 2019 17:00 CEST

Playoffs Online: 30 Octubre 2019 19:00 CEST

Final Online: 4 Noviembre 2019 19:00 CEST

TLOUR Survival Tournament tendrá una serie de clasificatorios en línea.

Los participantes deben registrarse en [TLOUR Survival Tournament](#) utilizando la página de [ESL Play](#). Los participantes que cumplan con los requisitos de elegibilidad en la sección de Elegibilidad de Jugador a continuación (individualmente un "Jugador", "competidor" o "Participante") también debe (1) poseer o tener acceso a The Last of Us Remastered en la PS4; (2) poseer o tener acceso a una PS4; (3) tener una cuenta válida en PlayStation™ Network ("Cuenta PSN") y una ID de PSN asociada; (4) tiene una suscripción válida a PlayStation™ Plus; (5) ser residentes o tener nacionalidad en uno de los siguientes países: España.

2. ¿Cómo clasificarse?

Si cumples con los requisitos establecidos en la sección 3 puedes registrarte en play.eslgaming.com/spain y comenzar a ganar partidas para clasificarte a la final online.

Las 4on4 Survival Qualifier son una competición para la plataforma PlayStation®4 ("PS4").



The Last of Us Remastered (TLOUR) de PlayStation® es operada por ESL Gaming GmbH (alternativamente "ESL" u "Organizador del Torneo").

2.1 Clasificatorios

Los equipos jugarán un total de 2 clasificatorios. En cada clasificatorio pasarán los 4 mejores equipos de cada clasificatorio a la Final Online. Todos los partidos se jugarán al mejor de 3.

2.2 Final Online

Los 8 mejores equipos serán colocados en un bracket de eliminación simple. Todos los partidos se jugarán al mejor de 3.

3. Elegibilidad

3.1 Elegibilidad del jugador

Todos los jugadores que participan en el Campeonato TLOUR Survival Tournament deben ingresar su ID de juego correctamente (PSN ID). La ID del juego es necesaria para invitar a los otros jugadores a una partida privada y para verificar si está jugando el jugador correcto. Para participar en el Campeonato TLOUR Survival Tournament y en torneos organizados por ESL, debes cumplir los siguientes requisitos:

- Debes ser un jugador registrado en la plataforma de ESL Play.
- Debes tener una ID de PSN activa en regla y agregarla a tu perfil.
- Debes tener al menos 18 años de edad.
- Su cuenta debe ser elegible para jugar en línea.

Si no cumple con estos requisitos, se lo considerará no elegible.



3.2 Nombres de equipo y jugador

ESL se reserva el derecho de editar nicks o Gamertags y/o alias de URL. Los nombres de los equipos o jugadores que son muy similares a los de otro equipo o jugador están sujetos a cambios por parte de ESL. Para obtener más información sobre los nombres de equipos y jugadores, consulte la sección 3.1.2 del conjunto de [reglas globales de ESL: "Apodos, nombres de equipo y alias de URL"](#). Si un nombre de equipo ha sido modificado por error, abra un ticket de soporte con prueba de la propiedad del nombre. Los jugadores con nombres en el juego que violen esta regla no podrán competir. Después de competir en un partido de clasificación o torneo, su nombre estará bloqueado durante la duración de la liga y no se puede cambiar sin la aprobación de un administrador.

3.3 Suplantación de identidad.

Solo los jugadores registrados oficiales pueden jugar. Los jugadores y los equipos deben competir con sus nicks registrados en todo momento durante los partidos. Está prohibido jugar como sustituto y resultará en la descalificación inmediata. Los jugadores no pueden compartir su cuenta en ningún momento durante el torneo.

3.4 Check-In

Todos los equipos deben estar en línea y listos para jugar en los horarios definidos por ESL. Los horarios de los partidos siempre están sujetos a cambios. Cualquier cambio en la hora del partido se comunicará a los jugadores lo antes posible. Se requiere que los jugadores sigan el proceso de inscripción del torneo y confirmen su inscripción. Si no confirma su inscripción será descalificado.

3.5 Empleados y Conflictos de Interés

Empleados de ESL, Sony Interactive Entertainment LLC ("PlayStation") y sus respectivas filiales, subsidiarias, representantes, publicitarias, agencias de promoción y publicidad y los miembros de la familia inmediata o las personas que viven en el mismo hogar del empleado no son elegibles para participar en la competición.



4. Formato y Reglas del Torneo

4.1 Cambios de Partido

ESL puede cambiar la hora de inicio de un partido en cualquier momento. ESL notificará a todos los jugadores involucrados lo antes posible. Todos los partidos deben comenzar tan pronto como se asignen. Cualquier retraso en el inicio de un partido puede resultar en una descalificación. Cualquier tiempo de partido que se publique es sólo una estimación, el tiempo oficial del partido será el momento en que se asigna una rival.

4.2 Aplicación de reglas

Las reglas son una guía y las decisiones de los administradores pueden diferir de ellas según las circunstancias. La administración del torneo puede cambiar estas reglas en cualquier momento sin previo aviso.

4.3 Preparativos

Resuelva cualquier problema que pueda ocurrir antes de que comience un partido. Los problemas de conexión o hardware durante un partido darán lugar a la descalificación por parte de los administradores de ESL. Los acuerdos de horarios entre los jugadores deben publicarse como comentarios del partido en la página de información del partido de ESL Play, siempre y cuando que sean antes del horario establecido en la plataforma. Los jugadores siempre deben tomar y subir capturas de pantalla para cada partido. En la captura debe poder identificarse a ambos antes del partido, el resultado final y cualquier situación discutible.



4.5 Archivos Multimedia

Todos los Archivos Multimedia (Capturas de pantalla y vídeos) deben conservarse al menos durante 15 días. En general, deben subirse estos archivos en la hoja de partida lo antes posible. Por supuesto, está terminantemente prohibido falsificar o manipular los archivos multimedia del partido, de hacerlo dará lugar a graves sanciones.

4.6 No presentado

Si un participante no está listo para jugar 10 minutos después de la hora programada del partido, debe abrirse una protesta para reportarlo. Cualquier retraso debe notificarse de inmediato al administrador del torneo. Si un jugador no se presenta a un partido dentro del tiempo dado, será descalificado. Si su oponente no está disponible para jugar cuando su partido está fijado, debe reportarlo como no presentado. Si no reporta que su oponente no se ha presentado puede dar lugar a un retraso en la competición. Cualquier retraso no reportado dará lugar a la descalificación de ambos jugadores para que el torneo pueda completarse de manera oportuna.

4.7 Desconexiones

El tiempo de espera para un jugador que se cae de la partida es de 10 minutos. Si el jugador suplente reúne los requisitos para poder jugar y ambos equipos están listos, el juego puede reanudarse. Si el jugador suplente no se conecta antes de los 10 minutos el equipo quedará descalificado.

4.8 Cambio de jugador

Los equipos pueden realizar cambios de jugadores durante toda la competición, sin embargo, no será posible realizar sustituciones durante las partidas excepto si un jugador se cae y le es imposible entrar. En ese caso, deberá ser comunicado inmediatamente a la administración mediante una protesta antes de realizar la sustitución.



El nuevo jugador tiene que estar dentro del equipo antes de que hubiera comenzado la copa.

5. Configuración de la partida, formato y reglas

5.1 Detalles del partido

5.1.1 Clasificatorios

- Mejor de 3
- Modo de juego: Supervivientes

5.1.2 Playoffs

- Mejor de 3
- Modo de juego: Supervivientes

5.1.3 Gran Final

- Mejor de 5
- Modo de juego: Supervivientes

5.2 Mappool de ESL

- Punto de control
- Lakeside
- Ciudad de Bill
- Universidad
- Instituto
- Centro
- La presa



-
- Librería
 - Ciudad natal
 - Parque de autobuses
 - Suburbios
 - Muelle
 - Torre de agua
 - Mina de carbón
 - Ayuntamiento
 - Plaza del distrito financiero
 - Playa

5.3 Instrucciones de configuración del juego

Cada partida se jugará utilizando la configuración predeterminada del juego.

Antes de cada inicio de un Bo3/Bo5 los equipos deberán realizar una fase de picks y bans de mapas en la hoja de partido

5.3.1 Sala

Sigue estos pasos para comenzar la partida:

- Añadir a su oponente a lista de amigos
- Inicie el juego " The Last of Us Remastered "
- Elija la opción " Facciones multijugador "
- Elija el modo de juego / partida privada
- Seleccione el mapa
- Invita a tu adversario
- Inicie el partido
- Suba captura de pantalla e introduzca resultados en la hoja de partido

5.4 Confirmación de resultados

Ganes o pierdas, siempre debes confirmar los resultados del partido una vez completes tus partidas. Debes hacerlo dentro de los 10 minutos posteriores a la finalización de tus



partidos. Si no confirmas tus resultados tendrás una advertencia. La falta continua de confirmación de los resultados de tus partidos dará como resultado 1 punto de penalización por cada partido que no sea confirmado en el futuro. Los puntos de penalización pueden dar lugar a la suspensión temporal o permanente de un jugador de los torneos. Siempre debes subir tus capturas de pantalla como prueba después de que el partido/serie termine. Debes realizar una captura de pantalla antes del inicio del partido, de la puntuación final y de cualquier otra situación discutible.

6. Reglas de juego

6.1 Protestas

El jugador tiene 10 minutos para protestar por la información incorrecta del partido. Las protestas del partido deben incluir evidencias del partido que muestre claramente los resultados del partido. Los jugadores son responsables de proporcionar pruebas de los resultados del partido en caso de disputas.

6.2 Comunicación y soporte

Utilice el chat de partido ubicado en la parte inferior derecha de ESL Play, o abra un ticket de soporte para recibir ayuda durante la competición.

6.3 Administradores

Todos los participantes deben cumplir con las decisiones y reglas de los organizadores, administradores y árbitros de torneo. Todas las decisiones son finales. No cooperar con los administradores del torneo dará lugar a la descalificación. Engañar, desinformar o responder incorrectamente a los administradores o consultas del torneo puede dar lugar a una descalificación. La información inexacta que figura en su cuenta de Playstation puede dar lugar a la descalificación.



6.4 Confidencialidad

Las conversaciones, ya sean verbales o escritas, entre organizadores, administradores o árbitros, y los participantes son confidenciales. Está estrictamente prohibido publicar o compartir públicamente estas conversaciones con terceros, a menos que se obtenga el permiso de ESL.

7. Conducta del Jugador

7.1 Integridad competitiva

Se espera que los jugadores se comporten lo mejor posible en todo momento. Deben comportarse de manera deportiva, manteniendo un comportamiento amable y cortés con los otros competidores y otros jugadores del torneo. Los jugadores que tengan una conducta injusta, antideportiva, inadecuada, molesta, acosadora, amenazante, o que violen cualquier regla, obtengan ventaja injusta al participar en el torneo u obtengan el estado de ganador utilizando medios fraudulentos serán descalificados. La conducta inapropiada puede incluir, pero no se limita a, engaño, hackeo, uso de fallos, suplantaciones y desconexión intencional. Se espera que los jugadores muestren buen espíritu deportivo y juego limpio. Cualquier conducta antideportiva o comportamiento tóxico se abordará con mano dura durante la competición. Esto podría incluir penalizaciones de premios, suspensión o eliminación de la competición. Los administradores del torneo mantienen el juicio exclusivo de las violaciones de estas reglas, interpretarán las mismas y resolverán cualquier disputa, reclamo conflictivo o ambigüedad a su exclusivo criterio. Sus decisiones serán finales.

7.2 Disputas

Cualquier disputa general que una persona pueda tener con el funcionamiento actual del torneo debe abordarse primero enviando un mensaje al League Operator a través de los canales de asistencia y protesta. El incumplimiento del procedimiento adecuado para las



disputas dará como resultado la negación de la disputa y la posibilidad de sanciones adicionales.

7.3 Apuestas

Las apuestas durante cualquier evento de ESL (por un jugador, equipo o en nombre de cualquier persona asociada con el equipo) no están permitidas. Esto incluye tratar de alterar intencionalmente el partido perdiendo o intentando afectar los resultados. Los participantes serán descalificados del torneo y recibirán una prohibición de 1 año.

7.4 Software o hardware

Usar cualquier software o hardware para obtener ventajas que de otro modo no estarían disponibles en el juego. Los ejemplos incluyen, pero no se limitan a: cualquier forma de scripting, modelos de colores, cambios de textura y cambios de sonido. Los juegos jugados en un evento presencial (Finales) deben estar en un dispositivo aprobado para el torneo con periféricos aprobados para el torneo.

7.5 Descalificación

ESL se reserva el derecho de descalificar jugadores. Cualquier jugador que se encuentre utilizando un exploit conocido perderá el encuentro en el momento en el que ocurra el primer exploit. Si se descubre que el jugador utiliza otro exploit conocido por segunda vez, y se determina que se hizo a propósito, se le eliminará del evento y se le excluirá de cualquier evento futuro.

8. Casteo y Streaming

Castear una partida de ESL está totalmente prohibido salvo que ESL TV lo haya autorizado para ello.

8.1. Stream personal



Para evitar cualquier sanción/descalificación es altamente recomendable que los jugadores/equipos se pongan en contacto mediante ticket con la organización del torneo para darles el permiso correspondiente del streaming personal. No obstante, todo jugador/equipo puede retransmitir sus partidos desde el punto de vista suyo (POV) siempre y cuando ESL TV no esté streameando ese mismo partido.

9. Gestión de premios

Los premios estipulados no pueden ser cambiados por su valor en metálico ni otro servicio o merchandising. Si por alguna razón alguno de los premios anunciados no está disponible, el sponsor se reserva el derecho de sustituirlo por un premio del mismo valor o mayor. Los premios no son transferibles, si un jugador no puede o no se le permite aceptar un premio, éste será entregado al siguiente ganador.

- En el caso de tratarse de premios físicos (hardware, periféricos, juegos...) sólo se realizarán a envíos nacionales. Si hay algún miembro del equipo que sea extranjero y quiera recibir su premio, será el propio equipo o compañeros quienes tendrán que gestionar dicho envío.
- Los premios donde los jugadores/equipos ganen dinero en metálico deben tener en cuenta que los ingresos serán únicamente a cuentas españolas. Si un jugador no dispone de una, deberá de creársela o facilitarle el ingreso otro compañero de equipo con la autorización requerida del jugador.

9.1 Periodo de tiempo

La entrega de premios puede demorarse hasta 90 días a partir de la recepción de los datos por parte del jugador/equipo. La organización hará todo lo posible para que el jugador/equipo pueda disfrutar del premio cuanto antes.

Es importante que tanto los jugadores como los equipos sepan que disponen de un plazo de 60 días desde la recepción de solicitud de datos para rellenar dicho



documento correspondiente. Pasado ese tiempo, los jugadores/equipos no podrán reclamar su parte del premio de ninguna manera.

Aquellas competiciones que deban reclamar los mismos jugadores/equipos el premio, disponen del mismo plazo de solicitud. De lo contrario, será rechazado el reclamo al premio.

9.2. Reclamación de premios

ESL España se hará cargo de la solicitud de los siguientes premios:

- Premios en metálico
- Premios con solicitud de datos personales

Las competiciones donde el premio no corresponda con el anterior punto serán los propios jugadores/equipos quienes serán los responsables de solicitar dichos premios. En caso de duda, pueden visitar el apartado de premios en la pestaña de "info" de la competición para ver si deben reclamar el premio.

9.3. Responsabilidad

El líder/capitán del equipo será es responsable de la repartición de los premios y de informar a sus jugadores de cualquier error con los datos. **ESL España no se hace responsable de la mala gestión o reparto que realice el capitán.**

10. Comunicaciones oficiales

Las comunicaciones oficiales desde ESL Play hacia los equipos o jugadores en caso de necesidad de un desempate de puntos, tramitación de premios, modificación clave en normativa u otros casos no contemplados, se harán vía email al jugador, líder o capitán del equipo, además del manager y la organización en el caso de que se encuentre reflejados en el mismo.



Los equipos o jugadores deben responsabilizarse de dichos trámites y revisar su email asiduamente en el caso de que se encuentren en una situación mencionada anteriormente como el trámite de premios o desempates. ESL no se hace responsable de la falta de comunicación o desentendimiento por parte de los interesados.

Cualquier problema relacionado con la gestión de premios, por favor, ponte en contacto con la administración de soporte o supervisa tu email para comprobar si tienes alguna nueva información al respecto.

ESL Gaming España, S.L.U. practicará retención a cuenta del IRPF del jugador premiado conforme a lo establecido en los artículos 96 y 99 del Reglamento del IRPF (RD 439/2007), que establece que están sujetos a retención del 19%, entre otros, los PREMIOS de más de 300 euros que no procedan de casinos, bingos, boletos, máquinas recreativas con premio y máquinas de azar, que se entreguen como consecuencia de la participación en juegos, concursos, rifas o combinaciones aleatorias, estén o no vinculados a la oferta, promoción o venta de determinados bienes, productos o servicios. ESL Gaming España, S.L.U. estará obligada a efectuar la retención a cuenta y a ingresarla en el Tesoro Público y comunicarla a la Agencia Estatal de la Administración Tributaria. Para poder cobrar el premio, el jugador deberá facilitar a ESL Gaming España, S.L.U. su nombre y apellidos completos así como su DNI, NIF o NIE que permita a la empresa cumplir con su obligación en materia de retenciones. En caso de no cumplir con esta obligación, se entenderá que el Jugador renuncia al cobro del premio.

11. Política de Protección de Datos (GDPR)

Todo jugador/equipo que desee formar parte de las competiciones que ESL ofrece las cuáles proporcionan premios externos a la organización (Riot Points, Gemas, Monedas de juego etc...) debe tener en cuenta que, al realizar dicha inscripción, acepta los requisitos y las condiciones requeridas para el reclamo de su recompensa. Su nickname o datos facilitados del juego serán tomados en cuenta para proceder únicamente al reclamo del premio.



En el caso de que los premios sean presentados por ESL España, deben tener presente que:

- La solicitud de datos a los premios correspondientes en metálico/periféricos serán utilizados únicamente y exclusivamente para realizar el correcto pago al jugador/equipo en cuestión. Este permiso será pedido mediante email al capitán del equipo/jugador que obtuvo una recompensa durante la competición a través de un documento de autorización GDPR que todos los jugadores deberán rellenar.
- La solicitud de datos mediante ticket correspondientes a premios internos como pueden ser tarjetas de Battlenet/Steam u otros, serán de igual modo, utilizamos exclusivamente para el proceso del pago. Los jugadores/equipos podrán encontrar los datos a presentar en la pestaña "Info" de la competición.

