



**ESL MASTERS – REGLAMENTO OFICIAL**

**TEMPORADA 2**

**1. Definiciones ----- PAG 5**

- 1.1. Rango de validez
- 1.2. Participantes
- 1.3. Zona horaria
- 1.4. Administradores de la Liga
- 1.5. Puntos de penalización
  - 1.5.1. Definiciones y alcance de puntos de penalización
    - 1.5.1.1. Puntos de penalización menores
    - 1.5.1.2. Puntos de penalización mayores
    - 1.5.1.3. Puntos de penalización asignados
    - 1.5.1.4. Bloqueos de la Liga y puntos de penalización recibidos fuera de la Liga profesional de ESL Masters

**2. General ----- PAG 6**

- 2.1. Cambios de Reglas
  - 2.2. Validez de las reglas
  - 2.3. Confidencialidad
  - 2.4. ESIC
    - 2.4.1. Código de Conducta
    - 2.4.2. Sustancias y métodos prohibidos
      - 2.4.2.1. Dopaje
        - 2.4.2.1.1. Rechazo al test
        - 2.4.2.1.2. Lista de sustancias y métodos prohibidos
        - 2.4.2.1.3. Medicamentos recetados
        - 2.4.2.1.4. Categorías de dopaje
        - 2.4.2.1.5. Alcohol u otros fármacos psicoactivos
- 2.5. Bloqueos del desarrollador o ESIC
- 2.6. Acuerdos adicionales
- 2.7. Emisión de los partidos
  - 2.7.1. Derechos
    - 2.7.1.1. Renuncia de derechos
    - 2.7.1.2. Responsabilidad de los equipos
- 2.8. Comunicación
  - 2.8.1. Correo electrónico
- 2.9. Condiciones de participación en la Liga
  - 2.9.1. Restricción de edad
  - 2.9.2. País de origen/región
  - 2.9.3. Residencia/nacionalidad y número de miembros en un equipo
  - 2.9.4. Apodos/Nicknames
  - 2.9.5. Cuentas de juego
  - 2.9.6. Nombres de los equipos
  - 2.9.7. Cambios de cuenta de juego
- 2.10. Licencia de la Liga
  - 2.10.1. Definición
  - 2.10.2. Duración

- 2.10.3. Licencia de equipo
- 2.10.4. Cambio de la licencia del titular del equipo
- 2.10.5. Retirada de la licencia
- 2.10.6. Pérdida licencia por causas injustificadas
  - 2.10.6.1. Entidad Jurídica
  - 2.10.6.2. Entidad Física
  - 2.10.6.3. Influencias de terceros
- 2.10.7. Renovación de la licencia
- 2.10.8. Requisitos fundamentales
- 2.10.9. Documentación
- 2.11. Contratos múltiples
- 2.12. Premios
  - 2.12.1. Distribución de premios
  - 2.12.2. Reducción del premio por puntos de penalización
  - 2.12.3. Reducción del premio por no presentarse
  - 2.12.4. Retirada del premio
  - 2.12.5. Transferencia del premio
- 2.13. Penalizaciones y consecuencias de abandonar la Liga
  - 2.13.1. Abandono en cualquier etapa de la liga
  - 2.13.2. Eliminación de partidos
  - 2.13.3. Bloqueo de miembros
- 2.14. Comienzo del partido
  - 2.14.1. Puntualidad
    - 2.14.1.1. Solicitud de un nuevo servidor
  - 2.14.2. Retrasos del partido
  - 2.14.3. Aplazamientos del partido
  - 2.14.4. No presentado
    - 2.14.4.1. Descalificación por no presentarse
- 2.15. Procedimiento del partido
  - 2.15.1. Resultado
  - 2.15.2. Almacenamiento de los recursos del partido
- 2.16. Protestas de partido
  - 2.16.1. Definición
  - 2.16.2. Normas
    - 2.16.2.1. Fecha límite para las protestas de partido
    - 2.16.2.2. Contenidos de una protesta
    - 2.16.2.3. Comportamiento en una protesta
  - 2.16.3. Comité y resolución de disputas
    - 2.16.3.1.1. Dirección
    - 2.16.3.1.2. Casos no previstos
- 2.17. Entrevistas
- 2.18. Clasificación

- 3. **Formato de la Liga** - - - - - **PAG 18**
  - 3.1. Fases
  - 3.2. Media day
  - 3.3. Liga regular
  - 3.4. Finales
  - 3.5. Fase de promoción
- 4. **Fichajes y transferencias** - - - - - **PAG 19**
  - 4.1. Jugadores y Ceses
  - 4.2. Inscripciones
  - 4.3. Periodos de fichaje
  - 4.4. Jugadores no registrados
- 5. **Sanciones** - - - - - **PAG 21**
  - 5.1. General
    - 5.1.1. Insultos
    - 5.1.2. Spam
    - 5.1.3. Spam en la partida
    - 5.1.4. Publicidad de contenido externo o de competiciones
  - 5.2. Comportamiento antideportivo
    - 5.2.1. Mala conducta
      - 5.2.1.1. Falsificación/Datos falsos
      - 5.2.1.2. Circunstancias extraordinarias
    - 5.2.2. Miembros involucrados
    - 5.2.3. Jugar con un jugador bloqueado
    - 5.2.4. Engaños
    - 5.2.5. Cheating
    - 5.2.6. Apuestas o juego de azar
- 6. **Reglas específicas: Counter Strike: Global Offensive** - - - - - **PAG 24**
  - 6.1. Anti-Cheats
    - 6.1.1. ESL Wire y cliente ESEA
  - 6.2. Procedimiento del partido
    - 6.2.1. Map pool
    - 6.2.2. Sistema de juegos Bo1, Bo3, Bo5
    - 6.2.3. Método de comunicación de los equipostag
    - 6.2.4. Figura de entrenador o coach
    - 6.2.5. Alias/Nickname en la partida e imagen de perfil
    - 6.2.6. Tags en objetos en partida
    - 6.2.7. Cambio de alineaciones
    - 6.2.8. Número de miembros
    - 6.2.9. Sustituciones
    - 6.2.10. Sustituciones – Fecha límite
    - 6.2.11. Caída durante la partida
    - 6.2.12. Cambios durante la partida
    - 6.2.13. Salida del servidor

- 6.2.14. Continuación de un partido interrumpido
- 6.2.15. Tiempos extra/Overtime
- 6.2.16. Usos de las pausas
- 6.2.17. Configuración del jugador
- 6.3. Scripts prohibidos
- 6.4. A3D
- 6.5. Drivers de gráficas o herramientas similares
- 6.6. Profundidad de color
- 6.7. Archivos personalizados / Custom data
- 6.8. Uso de bugs y glitches
- 7. **Reglas específicas: Hearsthtone** - - - - - **PAG 32**
  - 7.1. Decks y Bans
    - 7.1.1. Decks
    - 7.1.2. Bans
  - 7.2. Partido
  - 7.3. Resultado Victoria
  - 7.4. Desconexiones
  - 7.5. Espectadores
  - 7.6. Spam
  - 7.7. Bugs
- 8. **Reglas específicas: Evento Presencial** - - - - - **PAG 33**
  - 8.1. Puntualidad
  - 8.2. Equipo y Hardware
  - 8.3. Uniformidad y Ropa
  - 8.4. Áreas de juego
    - 8.4.1. El delito grave de hurto
    - 8.4.2. El delito leve de hurto
    - 8.4.3. La tentativa de hurto
    - 8.4.4. Pérdida o Extravío
  - 8.5. Administración
  - 8.6. Entrevistas
  - 8.7. Conferencias de prensa, sesión de fotos o pase de firmas
  - 8.8. Fase de Partidos
  - 8.9. Medios Externos
  - 8.10. Periodos de Calentamiento
  - 8.11. Demos y Replays
    - 8.11.1. Derechos de Imagen, Demos y Replays
  - 8.12. Ganadores
  - 8.13. Zonas Exteriores

# 1 Definiciones

## 1.1 Rango de validez

La ESL Masters (en adelante "la Liga") es un producto perteneciente a ESL Spain y operada por Turtle Entertainment Spain S.L.U.

Este es el único libro de reglas que es válido para la Liga, sus participantes (para los propósitos de este reglamento de aquí en adelante "Equipo (s)") y todos los partidos jugados dentro del ámbito de la Liga. Con su participación, el equipo y sus miembros declaran que entienden y aceptan todas las reglas especificadas en este reglamento.

## 1.2 Participantes

Un participante de la Liga es un Equipo o un miembro que está participando en la Liga. Cualquier miembro de un equipo es un participante de ese equipo. Ningún equipo o jugador puede, al mismo tiempo, ser parte de más de una organización participando en temporadas de Intel Extreme Masters, ESL One, ESL Pro League, campeonatos nacionales de ESL o cualquiera de los clasificatorios de estas Ligas.

## 1.3 Zona horaria

El sitio web de ESL (<http://pro.eslgaming.com/espana/>) mostrará los tiempos de los partidos de acuerdo con la zona horaria asignada a su ubicación Geo-IP.

## 1.4 Administradores de la Liga

Cada equipo puede ponerse en contacto con la administración de la Liga a través del sistema de soporte en el sitio web de ESL o por correo electrónico.

Adrián Gómez – Director de competición – [a.gomez@eslgaming.com](mailto:a.gomez@eslgaming.com)

Daniel Romero – League Ops Specialist – [DaniRF@staff.eslgaming.com](mailto:DaniRF@staff.eslgaming.com)

India Barco – Directora Coordinadora ESL Play – [i.barco@eslgaming.com](mailto:i.barco@eslgaming.com)

Iñigo Moreno – Staff Head CSGO – [narsil@staff.eslgaming.com](mailto:narsil@staff.eslgaming.com)

## 1.5 Puntos de penalización

### 1.5.1 Definiciones y alcance de los puntos de penalización

Se otorgan puntos de penalización por infracciones de las reglas dentro de la Liga, pueden ser puntos de penalización menores o mayores dependiendo del incidente en cuestión.

#### 1.5.1.1 Puntos de penalización menores

Se otorgan puntos menores de penalización por incidentes leves, como por ejemplo, retraso del inicio de un partido sobre la hora establecida para la presentación del equipo en el partido, declaraciones inadecuadas, información insuficiente en una cuenta de equipo u otro material relacionado, etc. Cada punto de penalización menor reducirá 50€ del premio total recibido por el equipo o jugador en la temporada que se les otorga.

#### *1.5.1.2 Puntos de penalización mayores*

Los puntos de penalización mayores se dan por incidentes importantes, tales como deliberadamente engañar a los administradores, no presentarse a un partido, no cumplir las reglas reiteradamente, etc. Cada punto de penalización mayor deduce 200€ del premio total recibido por el equipo o jugador en la temporada que se les otorga.

#### *1.5.1.3 Puntos de penalización asignados*

Los puntos de penalización menores y mayores no son mutuamente excluyentes y pueden ser dados según lo considere apropiado la administración de la Liga.

#### *1.5.1.4 Bloqueos de la Liga y puntos de penalización recibidos fuera de la Liga profesional de ESL Masters*

Las prohibiciones de liga producidas en la plataforma de ESL Play y los puntos de penalización que se han acumulado en cualquier otra liga o torneo de ESL no se aplican a la Liga excepto cuando el castigo haya sido dado por cheats. Otro mal comportamiento como los insultos también puede ser castigado, dependiendo de la severidad de la mala conducta.

## 2 General

### 2.1 Cambios de reglas

La administración de la Liga se reserva el derecho de modificar, eliminar o cambiar las reglas, sin previo aviso. La administración de la Liga también se reserva el derecho excepcional de tomar decisiones no cubiertas específicamente por el reglamento con el fin de preservar el espíritu de competencia leal y una deportividad limpia.

### 2.2 Validez de las reglas

Si alguno o algunos de los presentes apartados de estas reglas no son válidos o son impracticables ya sea parcialmente o en su totalidad, no afectará al resto del contenido de la presente normativa.

Si se diera el caso, la administración aplicará una resolución apropiada de acuerdo con el significado y el propósito de la presente normativa.

### 2.3 Confidencialidad

El contenido de las protestas, soportes o cualquier otra correspondencia con los administradores de la Liga se consideran estrictamente confidenciales. La publicación de dicho material está prohibido sin previo consentimiento de la administración de la Liga.

### 2.4 ESIC

ESL y sus torneos forman parte de ESIC, la Esports Integrity Coalition. Eso significa que todas las reglas y las regulaciones de ESIC se aplican a todos nuestros torneos, incluyendo ESL Masters.

Puedes encontrarlas en su sitio web en <http://www.esportsintegrity.com/>. Los siguientes sub-párrafos están destinados a informar sobre lo que está prohibido. Para

una información más completa y detallada, visita el sitio web de ESIC.

### 2.4.1 Código de conducta

Todos los miembros de un equipo y equipos, acuerdan comportarse de una manera civilizada, apropiada y respetuosa con los equipos rivales y sus miembros, manteniendo armonía con los espectadores, prensa o medios de difusión, así como el respeto al evento y a la administración del mismo.

Ser un modelo a seguir es un deber profesional del jugador y debemos comportarnos en consecuencia al mismo.

Cualquier tipo de acoso debe ser denunciado inmediatamente a los miembros de la organización. El acoso no se limita a la proliferación de insultos, también engloba la violencia machista, contra la propia persona, edad, orientación sexual, discapacidad física, apariencia física, tamaño corporal, raza, religión y todo lo que pueda constituir un desprecio en general. Igualmente, la intimidación deliberada como el acoso mediante vídeo, foto o grabación de conversaciones, el contacto físico inapropiado -ya sea agresión física o agresión sexual no deseada- están totalmente prohibidos.

Cualquier persona que viole este código de conducta será duramente castigada con la expulsión automática.

### 2.4.2 Sustancias y métodos prohibidos

#### 2.4.2.1 Dopaje

##### 2.4.2.1.1 Rechazo al test

La negativa a someterse a la prueba de doping se considerará dopaje. El castigo será el mismo que para los casos en los que se haya detectado algún tipo de sustancia psicotrópica ilícita no recetada.

##### 2.4.2.1.2 Lista de sustancias y métodos prohibidos

La lista de sustancias y métodos prohibidos creada por la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) es válida para la Liga. La lista se puede encontrar aquí: <http://list.wada-ama.org/>

##### 2.4.2.1.3 Medicamento recetado

Si los participantes o miembros de un equipo, tienen una receta activa para una sustancia en la lista de la AMA, deben enviar una prueba a la administración de la Liga.

Pueden seguir sujetos a una prueba de dopaje, pero no se tendrá en cuenta un resultado positivo para la sustancia prescrita.

##### 2.4.2.1.4 Categorías de dopaje

Los casos leves de dopaje serán castigados con una advertencia y posiblemente puntos de penalización menores para el participante. Los casos graves (por ejemplo, el uso de medicamentos que contengan sustancias que mejoren el rendimiento, como Adderall) serán castigados con puntos de penalización, la prohibición de participación, dando el partido por perdido en su defecto, así como posible descalificación equipo. Los casos repetidos de dopaje por parte del mismo jugador serán castigados con más severidad,



hasta de la posible expulsión indefinida del jugador.

Los casos repetidos de dopaje en el mismo equipo (aunque sea por parte de un jugador diferente) también tendrán castigos severos para el equipo.

Casos repetidos de dopaje por el mismo jugador en el mismo equipo serán castigados más duros tanto al equipo como al jugador.

Si un jugador es encontrado culpable de un caso severo de doping sólo después de que el último partido del torneo ya haya terminado, el jugador tendrá una penalización grave, pero el resultado del torneo permanecerá y no habrá consecuencias para el equipo.

#### 2.4.2.1.5 Alcohol u otros fármacos psicoactivos

Jugar un partido, ya sea en línea o fuera de línea, bajo la influencia del alcohol u otras drogas psicoactivas, incluso si no se encuentran entre las sustancias sancionables, está estrictamente prohibido, y puede conducir a un castigo severo.

## 2.5 Bloqueos del desarrollador o ESIC

La administración de la Liga se reserva el derecho de rechazar miembros que tengan prohibiciones permanentes del desarrollador del juego. Además, las prohibiciones de la ESIC serán respetadas y añadidas a las prohibiciones en ESL.

## 2.6 Acuerdos adicionales

La administración de la Liga no es responsable de ningún acuerdo adicional, ni acepta hacer cumplir acuerdos entre cada uno de los miembros de un equipo, equipos o clubs.

La administración de la Liga desalienta altamente tales acuerdos si no están formalizados legalmente. En ningún caso se pueden realizar acuerdos que contradigan la normativa de la Liga.

## 2.7 Emisión de partidos

### 2.7.1 Derechos

Todos los derechos de retransmisión de los encuentros de ESL Masters son propiedad de Turtle Entertainment Spain S.L.U. Esto incluye todas las formas de retransmisión, p. ej. IRC Bots, shoutcast streams, video streams, GOTV, replays, demos o retransmisiones de TV.

Un participante no puede negarse a que sus partidos sean retransmitidos, al igual que no puede elegir en qué forma serán retransmitidos.

La retransmisión del partido solo puede ser rechazada o cancelada por la dirección del torneo.

#### 2.7.1.1 Renuncia de derechos

ESL tiene el derecho de conceder una licencia para la transmisión de uno o múltiples partidos a un tercero o a los propios equipos. En tales casos, las emisiones deben haberse concertado con la administración de la Liga antes del inicio del partido.

### 2.7.2 Responsabilidad de los equipos

Los equipos no pueden negarse a que sus partidos sean retransmitidos por emisiones de terceros autorizadas por ESL, ni pueden elegir de qué manera serán retransmitidos.

Los equipos ayudarán todo lo posible para que la transmisión de partidos pueda tener lugar.

## 2.8 Comunicación

### 2.8.1 Correo electrónico

El principal medio de comunicación oficial de los integrantes de la Liga es el correo electrónico. La Liga utilizará el correo electrónico que se haya registrado en la ficha de cada equipo, por lo que esta dirección de correo electrónico siempre debe mantenerse actualizada y verificada regularmente para que no se pierdan anuncios importantes.

## 2.9 Condiciones de la participación en la Liga

Las siguientes condiciones deben cumplirse para participar en la Liga.

### 2.9.1 Restricción de edad

Todos los miembros que participen en la Liga deben tener más de 16 años de edad.

Solo en **caso especiales**, los menores comprendidos entre las edades 14 y 16 años y previa autorización del Interventor de menores de 16 años y mayores de 14 en espectáculos públicos así como el consentimiento del padre, madre, tutor o responsable legal podrán participar previa autorización y consentimiento de la organización del evento o competición.

Bajo ningún concepto menores de 14 años podrán participar siendo este impune según establece nuestras vigentes leyes.

En todo momento deberá estar acompañado de su padre, madre, tutor o responsable legal, siendo este último previa autorización de ambos progenitores o tutor.

### 2.9.2 País de origen/región

Un jugador se considera español si tiene nacionalidad española, tanto si reside en España como si reside en el extranjero.

Se considera así mismo que todo participantes que tenga documentación oficial española, pasaporte, NIE, Tarjeta de Residencia, Visado, Tarjeta Sanitaria, Seguridad Social o cualquier otro tipo de documento expedido en España podrá participar.

En cada partido pueden jugar hasta dos miembros que no tengan la nacionalidad o residencia en España. Si se alinean más de dos miembros extranjeros, el equipo recibirá una penalización. Si el equipo que viola esta regla es el vencedor del encuentro, éste además repetirá el encuentro.

### 2.9.3 Residencia/nacionalidad y número de miembros en un equipo

La lista del equipo puede contener una cantidad ilimitada de miembros de cualquier país o nacionalidad, pero la alineación estará restringida a solamente dos de nacionalidad extranjera.

#### 2.9.4 Apodos/Nicknames

No se permiten tags de patrocinador en el apodo, ni el sitio web de ESL, ni en los partidos bajo ninguna circunstancia.

Ejemplos:

MaiKe:[.] No está permitido - Maike - sería lo correcto

\o-0/ SmilGo No está permitido - SmilGo - sería lo correcto.

Pepin [gogocase.com] No está permitido - Pepin - sería lo correcto

#### 2.9.5 Cuentas de juego

Cada jugador debe tener su cuenta de juego ingresada en su perfil de miembro de ESL.

#### 2.9.6 Nombres de los equipos

El nombre del equipo de la Liga no puede tener ninguna extensión.

El nombre del equipo de la Liga puede contener un nombre de patrocinador, pero no se permite la descripción del producto.

Un patrocinador sólo puede patrocinar un equipo de la Liga en una misma competencia.

#### 2.9.7 Cambios en la cuenta de juego

Cualquier cambio en la cuenta del equipo debe ser aprobado por la administración de la Liga antes de que se los cambios tengan lugar.

Esto incluye pero no se limita a:

- Adición o eliminación de miembros
- Cambio del nombre del equipo / jugador
- Cambio del logotipo del equipo / jugador

Toda cuenta de juego bloqueada por cheats no podrá ser modificada.

### 2.10 Licencias en la Liga

#### 2.10.1 Definición

El titular principal de la licencia es la organización de la competición de ESL. Antes de cada temporada de la Liga, ESL otorga la licencia a los equipos participantes, o individuos, dependiendo de la disciplina, siendo lo que determine las reglas para mantener el orden y escala entre los miembros o colectivo de una determinada competición durante una temporada.

**Todos los casos serán investigado mediante comité ejecutivo de la organización y evaluando las prioridades siendo la principal prioridad la competición ESL Masters.**

En la mayoría de los casos, estos son los participantes que:

- Se han clasificado para la Liga mediante los clasificatorios.
- Han sido invitados a la Liga a través de wildcard.
- Han ascendido en la fase de promoción.

Los casos de mayor relevancia serán publicados en la web oficial de la competición con la resolución y procedimiento del caso.

### 2.10.2 Duración

Una licencia de la Liga es válida únicamente por una temporada.

Deberá de ser renovada cada temporada.

### 2.10.3 Licencia de equipo

**La licencia en competiciones de equipo será otorgada a una entidad legal (asociación/organización registrada).** Si no existe tal entidad para el equipo en cuestión o la entidad existente nunca ha sido reportada y aceptada hay que ponerse en contacto con la administración de la Liga para conseguir su registro.

Una licencia restringida puede ser otorgada al equipo, donde el líder del equipo o el organizador serán designados persona de contacto para este equipo. El representante del equipo será responsable de mantener el orden, teniendo presente que el derecho a la licencia solo puede mantenerse si la mayoría de los miembros que han jugado en la última etapa de la Liga o sus clasificatorios permanecen juntos como equipo.

El titular o representante de la licencia es responsable de todas las acciones y compromisos del equipo. Cualquier cambio en el equipo debe ser reportado y aceptado por la administración de la Liga antes de que pueda ser comunicado de manera pública. No informar cualquier cambio u omitir cualquier información necesaria sobre el equipo puede ser castigado con puntos de penalización u otras sanciones.

El titular de la licencia es la entidad que decide sobre el premio ganado bajo la misma.

El titular de la licencia puede ser una persona física, por ejemplo un responsable del equipo o una entidad o sociedad como puede ser un club siendo este caso persona jurídica como titular.

### 2.10.4 Cambio de la licencia del titular del equipo

Un titular de la licencia puede solicitar una transferencia de la licencia de la Liga a otra entidad, si hay una razón adecuada para hacerlo.

El cambio de la titularidad de la licencia es a discreción de la administración de la Liga si la razón se considera adecuada y congruente. Después del cambio del titular de la

licencia, la restricción de la mayoría de la alineación se aplicará para el equipo durante un período de tiempo indicado por la dirección de la Liga desde el momento en el que una nueva entidad legal se hace cargo de la licencia.

Esta restricción se entiende como una protección de los miembros al unirse a una nueva organización y para evitar que las organizaciones consigan una licencia para su propio equipo, no clasificado previamente.

### 2.10.5 Retirada de la licencia

La ESL se reserva el derecho de retirar una licencia de la Liga de cualquier equipo, si la administración considera que el participante en cuestión no se ha comportado dentro de las directrices preestablecidas por la Liga.

Esto incluye pero no se limita a:

- El/los miembro/s del equipo han cometido una infracción grave de las disposiciones del presente reglamento.
- El equipo pierde varios de sus miembros.

### 2.10.6 Pérdida licencia por causas injustificadas

#### 2.10.6.1 Entidad Jurídica

En el caso de que una entidad jurídica, asociación, sociedad o empresa privada sea propietaria de la licencia y se demuestre que no se han respetados las obligaciones o restricciones en la relación entre la asociación con los jugadores profesionales o haya un abandono o causa injustificada que limite la participación, la organización de la Liga será la responsable en investigar, averiguar y esclarecer los hechos, pudiendo perder la persona jurídica la titularidad de la licencia.

#### 2.10.6.2 Entidad Física

Si por el contrario es una persona física el titular de la licencia, ya sea un miembro representante de un equipo de la plaza de ESL Masters y surge una disputa entre miembros y asociación, al igual que en el punto anterior, la organización de la Liga debatirá la titularidad de la plaza en los casos que sea Injustificado y haya disputa.

#### 2.10.6.3 Influencia de terceros

Ningún club podrá concertar directamente o a terceros la posición en la que pueda influir en los asuntos que intervienen en la titularidad de la licencia y sobre la transferencia de las mismas durante el transcurso de la temporada.

### 2.10.7 Renovación de la licencia

La licencia es solo válida durante una temporada, al finalizar la temporada se deberá renovar la misma según se estipula en esta normativa dando los siguientes casos:

- 1.- Se mantiene la titularidad de la licencia por otra temporada.
- 2.- La licencia temporal, vuelve a su anterior titular.
- 3.- La licencia es traspasada o cedida a otra entidad registrada.
- 4.- Pérdida de licencia.
- 5.- Otros casos de otros epígrafes de esta norma o fuera de la misma.

En todos los casos serán revisados por parte de la organización de la renovación de la titularidad de la licencia.

1.- En los casos de que el titular de la licencia se mantenga para la siguiente temporada o que no conlleva cambio de entidad o de alineación, no supone perjuicio para la competición pero el titular/responsable de la licencia deberá ponerse en contacto para la renovación de la misma.

2.- En los casos de la licencia temporal vuelva a su anterior propietario, se deberá aportar las pruebas oportunas para la veracidad de la titularidad, ya que ESL no tiene información de las cláusulas que puedan tener bajo contrato entre club y equipo. Dicho esto, ambos responsables, entendiéndose responsable del club y del equipos deberán de ponerse en contacto con la organización para el esclarecimiento y renovación de la licencia.

3.- Ninguna licencia podrá ser traspasado o cedida sin previa autorización de la organización y bajo ningún concepto se permitirá la participación sin dicha aprobación.

4.- La pérdida de licencia conlleva a la prohibición de participación en la siguiente temporada, no pudiendo ser renovada en ningún caso.

5.- En los casos que no estipule la normativa, que pueda conllevar al perjuicio y repercusión sobre la competición, la organización será la responsable de asignar la licencia a la entidad registrada teniendo en cuenta los principios de congruencia y proporcionalidad.

#### 2.10.8 Requisitos fundamentales.

Estos son los requisitos fundamentales para la titularidad de una licencia de ESL Masters.

1º ESL otorga la licencia de la Liga

2º La licencia solo es válida durante una temporada

3º La licencia solo puede ser otorgada a una entidad legal.

4º La renovación de la licencia al finalizar la temporada siempre serán previa autorización.

5º Los cambios o ceses de licencia al final la temporada conlleva revisión de la misma para su renovación.

En el caso de que una entidad legal pierda o ceda el equipo completo ya sea por cesión o por renovación de otros miembros deberá presentar a la organización el roster completo.

La fecha estipulada para la presentación de dicho roster será comunicada de manera

oficial por la organización. En el caso de que dicha entidad y titular no presente la alineación en el tiempo comunicado y pre-establecido perderá dicha licencia.

#### 2.10.9 Documentación

La licencia o autorización para el ejercicio y/o participación de las actividades en ESL Masters será concedida previo escrito oficial de la organización, en el cual se acordará la declaración la responsabilidad de la licencia y conforme lo establecido a esta normativa a efecto de transmisión.

Esta licencia solamente será concedida durante el periodo de una temporada pudiendo ser renovada. La inactividad durante ese periodo podrá determinar la caducidad de la misma para el funcionamiento y actividad en la Liga.

Documento: [LICENCIA O AUTORIZACIÓN PARA EL EJERCICIO Y/O PARTICIPACIÓN DE ACTIVIDADES EN ESL MASTERS ESPAÑA](#)

En los casos que el titular de la licencia desee el traspaso de la autorización para el ejercicio en ESL Masters, se formulará mediante documento oficial y previa autorización de la organización el consentimiento de cese de la licencia.

En dicho documento aparecerá los datos de la licencia de la temporada actual, se solicitará los datos del nuevo titular y se declarará los datos de la entidad que cesa la actividad.

Este documento deberá ser revisado y aprobado por las tres partes involucradas en el acuerdo, si la organización no estipula lo contrario.

Documento: [CAMBIO DE TITULARIDAD DE LICENCIA Y NOTIFICACIÓN DE TRASPASO DE LA AUTORIZACIÓN PARA EL EJERCICIO EN ESL MASTERS](#)

#### 2.11 Contratos múltiples

Un jugador de la Liga tiene estrictamente prohibido tener contratos o acuerdos -sean por escrito u oral- con dos o más equipos que participen en la Liga.

Si se conoce de un contrato o acuerdo de este tipo, ESL se reserva el derecho de prohibir al jugador jugar más partidos hasta que la situación se haya resuelto. Si la situación no se puede resolver, ESL tiene el derecho de eliminar al jugador o equipo (s) en cuestión.

#### 2.12 Premios

##### 2.12.1 Distribución de premios

Todo el premio acumulado será pagado en un máximo de 90 días después de la final de la temporada. Si un equipo o jugador no envía la información de pago adecuada y no hace ningún esfuerzo para solucionar este problema, el pago del premio no se realizará hasta que esto se solucione.

### 2.12.2 Reducción del premio por puntos de penalización

Cada punto de penalización que un equipo o un jugador adquiere durante la temporada tiene como consecuencia una deducción del dinero del premio. Las deducciones son las siguientes:

- Por cada punto de penalización menor se producirá una deducción de 50€ del importe íntegro del premio de la temporada
- Por cada punto de penalización mayor se producirá una deducción de 200€ del importe íntegro del premio de la temporada

### 2.12.3 Reducción del premio por no presentarse

Por cada partido no presentado durante la temporada regular, se producirá una deducción del premio total de 250€ al finalizar la misma.

### 2.12.4 Retirada del premio

Mientras el dinero del premio ganado en la Liga no haya sido pagado, la administración de la Liga se reserva el derecho de cancelar cualquier pago pendiente si se detecta cualquier infracción de las normas establecidas en el presente reglamento.

### 2.12.5 Transferencia del premio

El dinero del premio se enviará con una transferencia bancaria por equipo. El no proporcionar suficiente información para que los pagos se completen, dará lugar a un retraso en los pagos. Si un equipo no ha cobrado su premio en el plazo de un año desde la fecha inicial de pago de los premios por no proporcionar la información necesaria, perderá el derecho al cobro del premio.

## 2.13 Penalizaciones y consecuencias de abandonar la Liga

### 2.13.1 Abandono en cualquier etapa de la Liga

Si un equipo se va o es descalificado de la Liga durante una etapa en curso, el equipo pierde todo el dinero del premio acumulado durante toda la temporada.

### 2.13.2 Eliminación de partidos

Todos los partidos de los equipos que han dejado una temporada de la Liga antes de que terminara serán eliminados, perdiendo toda la puntuación obtenida durante la temporada.

### 2.13.3 Bloqueo de miembros

Si un equipo es descalificado de la Liga durante una temporada en curso, todos sus miembros tendrán prohibido jugar hasta el final de la temporada.



## 2.14 Comienzo del partido

### 2.14.1 Puntualidad

Todos los partidos de la Liga deberán empezar como se indica en el sitio web, cualquier cambio en el calendario debe ser aceptado previamente por la Liga. Todos los activos de un partido deben estar en el servidor y listos para comenzar, a más tardar diez minutos antes del comienzo del partido. La impuntualidad conllevará un punto menor de penalización.

#### 2.14.1.1 *Solicitud de un nuevo servidor*

Los equipos deben informar de los problemas del servidor de juego no más tarde de cinco minutos antes de la hora de inicio programada del partido. De no hacerlo, se perderá el derecho a solicitar un cambio de servidor de juego a discreción de la administración de la Liga. Así mismo, si la administración lo cree oportuno, se podrá cambiar de servidor previa pausa técnica.

### 2.14.2 Retrasos del partido

No iniciar un partido como está previsto dará lugar a dos puntos de penalización menor. Por cada cinco minutos que se retrase el comienzo del partido, el equipo recibirá un punto de penalización menor adicional. Después de quince minutos de retraso, el equipo se considerará como no presentado, con sus respectivas sanciones.

### 2.14.3 Aplazamiento del partido

Si un equipo desea aplazar un partido tendrá una penalización de 250€. Los partidos aplazados tendrán que disputarse en las jornadas extraordinarias establecidas en la Liga.

El aplazamiento del partido deberá de ser solicitado con un mínimo de 3 días de antelación a la fecha del encuentro.

Del mismo modo, se penalizará con un punto de penalización menor por cada partido extra aplazado.

### 2.14.4 No presentado

Si un equipo no está listo para jugar quince minutos después de la hora de inicio del partido oficial, el equipo será considerado como no presentado y recibirá una derrota por defecto. Por cada derrota por defecto durante la temporada regular, un total de 250€ se deducirá de sus ingresos totales. Una vez que un equipo acumula cuatro derrotas por defecto durante una temporada, el equipo será descalificado de la Liga.

#### 2.14.4.1 *Descalificación por no presentarse*

Si un equipo recibe cuatro derrotas por defecto durante una temporada por no presentarse, el equipo será descalificado de la Liga indefinidamente con todas sus consecuencias.

## 2.15 Procedimientos del partido

### 2.15.1 Resultados

Ningún jugador/miembro del equipo podrá anunciar el resultado del encuentro hasta que este no haya finalizado en stream/TV. Una vez finalizado, se podrán hacer libremente las comunicaciones. En el caso de que se adelantara mediante redes sociales, noticias o cualquier otro medio de comunicación el resultado de un encuentro, será penalizado con un punto menor.

### 2.15.2 Almacenamiento de los recursos del partido

Todos los recursos del partido (screenshots/demos/repeticiones/etc.) deben ser almacenados por el equipo durante un mínimo de dos semanas después de que el partido haya terminado. Si hay una protesta en el partido, los registros deben ser almacenados por el equipo durante un mínimo de dos semanas después de que la protesta haya sido cerrada y resuelta. Todos los recursos de cada partido deberán ser mandados a la administración en 24 horas máximo tras la finalización del partido, mediante el medio de comunicación oficial.

## 2.16 Protestas de partido

### 2.16.1 Definición

Una protesta es para tratar los problemas que pueden afectar el resultado del partido. Una protesta incluso puede ser presentada durante un partido para reclamaciones como configuración del servidor incorrecta y otros problemas relacionados. Una protesta es la comunicación oficial entre los equipos y la administración de la Liga.

### 2.16.2 Normas

#### 2.16.2.1 *Fecha límite para las protestas de partido*

Los equipos están autorizados a emitir una protesta por partido hasta:

- 72 horas después de la hora de inicio programada del partido.
- Solo en los eventos offline: El comienzo del partido para cualquiera de los dos equipos.
- Solo en los eventos offline: El final del día de eventos.

#### 2.16.2.2 *Contenidos de una protesta*

La protesta debe contener información detallada acerca del porqué de la misma. Una protesta puede ser rechazada si no se presenta la documentación apropiada. Por ejemplo, un simple “son tramposos” no será válido.

#### 2.16.2.3 *Comportamiento en una protesta*

Insultos y faltas de respeto están estrictamente prohibidos en una protesta, y pueden dar lugar a puntos de penalización y la cancelación de la protesta.

## 2.16.3 Comité y resolución de disputas

### 2.16.3.1 Dirección

La dirección de la organización decidirá sobre cualquier disputa sobre licencias o fichajes establecida en esta normativa sin excepción de ningún apartado.

El comité decidirá en presencia de la dirección, a menos que el caso sea de tal naturaleza que pueda ser resuelto por un solo miembro, teniendo la obligación de someter los asuntos relevantes que impliquen el perjuicio la Liga.

### 2.16.3.2 Casos no previstos

Los casos no previstos en este reglamento, así como todo caso de fuerza mayor, será resuelto por la dirección ejecutiva de ESL Masters cuyas decisiones serán definitivas.

## 2.17 Entrevistas

Durante la duración de la Liga, todos los participantes deben estar disponibles para posibles entrevistas. Los equipos tienen la obligación de proporcionar información de contacto para las entrevistas. La falta de información, o la negación a una entrevista, tendrá un punto de penalización mayor.

## 2.18 Clasificación

El ranking se decide principalmente por el número de puntos que un equipo ha acumulado durante la temporada. Un Equipo suma tres puntos por ganar un partido y cero puntos por perder un partido.

En caso de overtime la puntuación sumará dos puntos para el equipo ganador y un punto para el equipo perdedor. Este sistema de puntuación se debe a que al llegar overtime se considera un empate dando un punto a ambos equipos y a su vez al equipo ganador se le dará un punto más para la clasificación.

La prioridad escalafonada a igualdad de puntos en el ranking de la Liga será la siguiente:

1. Puntos acumulados entre los equipos empatados ('Mini-Liga').
2. Número de rondas reguladas ganadas entre los equipos empatados ('Mini-Liga').
3. Si el desempate no se pudiera deshacer con los pasos anteriores, se deberá de jugar un Bo3 decisivo entre los equipos implicados.

## 3 Formato de la Liga

### 3.1 Fases

- Primera fase: Liga regular.
- Segunda fase: Finales.
- Tercera fase: Fase de promoción.

### 3.2 Media day

Todos los equipos/miembros de la Liga, tendrán la obligación de acudir en la fecha establecida por la administración, al media day. Si el equipo no acude en la fecha establecida, se propondrá otra fecha para su realización, pero el equipo se hará cargo de los costes generados. Del mismo modo, todos los cambios de alineación, cambios de organización, fichajes, etc., tendrán que realizar un media day. El equipo o entidad legal pagará todos los costes de dicha nueva adhesión.

### 3.3 Liga regular

La Liga estará formada por ocho equipos que jugarán durante catorce jornadas. Existirán dos jornadas extra para la realización de los partidos que no se hayan podido disputar por motivos extraordinarios o que se hayan aplazado. Cada partido será al mejor de uno (Bo1). Las jornadas se disputarán los lunes y martes.

Al finalizar la fase regular, los 6 primeros equipos de la clasificación jugarán presencialmente la fase final de Finales.

Los dos últimos equipos de la clasificación al finalizar la fase regular, deberán de defender su plaza frente a dos aspirantes.

La ESL se reserva el derecho a realizar cambios en el calendario y los horarios de los partidos durante la Liga regular. Se notificará a todos los equipos en la mayor brevedad posible.

### 3.4 Finales

Tras la fase regular, los seis primeros equipos de la clasificación jugarán presencialmente la fase final de Playoffs. Los dos primeros clasificados esperaran en semifinales a su rival. Todo el torneo se disputará al mejor de tres (Bo3).

### 3.5 Fase de promoción

Detalles sobre la fase de promoción serán anunciados en breve.

## 4 Fichajes y transferencias.

Esta normativa establecerá las directrices a seguir obligatoriamente que concierne a los jugadores y se elegibilidad para participar en ESL Masters, el periodo marcado de fichajes y las posibles transferencias entres distintos Clubes

Todo cambio de jugador, fichaje o transferencia entres distintos clubes deberá ser aprobado previamente por ESL. El reglamento establecerá las disposiciones para la resolución y disputas entre clubes y jugadores, de acuerdo con lo estipulado.

En caso de que no se resuelva dicha/s disputa/s el comité de dirección establecerá mediante consenso la resolución.

Cada club deberá establecer en sus reglamentos los medios apropiados para proteger la estabilidad contractual. En particular deberían considerarse los siguientes puntos:

- Cumplimiento de las obligaciones
- Cualquiera de las partes que se pudiera prescindir sin consecuencias siendo la causa justificada.
- Un jugador puede prescindir de un club por causa justificada.
- La continuidad del jugador en el club durante la temporada.
- El caso de abandono de un jugador sin causa justificada de la temporada.
- La sanción que se impondrán por la causa injustificada a la parte infractora.

#### 4.1 Jugadores y Ceses

Los jugadores forman parte de un equipo o un club.

Un jugador profesional es quien está contratado por un club y percibe conforme a su actividad. Cualquier otro jugador se considera jugador amateur.

EL jugador profesional finaliza su carrera al vencimiento de su contrato asociado al club siendo el club propietario de la licencia.

#### 4.2 Inscripciones

Un jugador profesional o amateur son jugadores inscritos y elegibles para participar en ESL Masters y mediante la inscripción, el jugador se obliga aceptar las presentes normas.

Un jugador solo puede participar en un club o equipo.

Los jugadores pueden estar inscritos en distintos clubs o equipos siempre y cuando no afecte directa o indirectamente a la fase de ESL Masters. Es decir, cualquier jugador puede participar en un equipo que no pertenezca a la Liga de ESL Masters y que no esté relacionado con ella, ya sea en las fases de ascensos y descensos.

En todos los casos, siempre prevalecerá la integridad de la competición de ESL Masters.

#### 4.3 Periodos de fichaje

El periodo de fichajes será fijado durante los periodos anuales marcados por la organización. Como excepción a esta norma, si un jugador profesional, vence la restricción antes de la finalización de la temporada, podrá ser fichado fuera del periodo. Dicho caso solo es posible bajo previa autorización de la organización y siempre que se mantenga la integridad de la competición.

En caso de que haya una causa justificada ESL podrá adoptar medidas provisionales a fin de preservar la Liga.

El primer periodo de fichajes comenzará tras la finalización de la temporada y

terminará antes del inicio de la siguiente.

Este periodo no puede durar más de lo que se establece entre la finalización de la temporada y la inscripción, aportando las fichas en ESL Masters de la siguiente temporada.

El propietario de la licencia será el responsable de los periodos de fichajes, así como de las inscripciones de los jugadores.

Durante la temporada solo se podrá hasta un máximo de dos fichajes teniendo un roster máximo y completo de cinco jugadores, dos suplentes y un entrenador.

Los equipos de la Liga que jueguen la Fase de Promoción, podrán realizar un máximo de dos cambios, los cuales deberán ser comunicados en un periodo no superior a catorce días naturales desde la finalización de la última jornada de la Fase Regular.

El propietario de la licencia de la plaza de ESL Masters y durante el periodo de entre temporadas podrá hacer uso de cambio de alineación, siendo el titular de la licencia el propietario de la plaza de ESL Masters.

Dicho criterio puede ser fundamentado a finalización de contrato, traspaso de jugadores, cambio de alineación, inactividad justificada por parte de los miembros del club

#### *4.4 Jugadores no registrados*

Si un jugador no registrado, o que no haya realizado media day, participa en cualquier partido oficial, se considerará ilegal. Se impondrán sanciones contra el jugador o el club sin perjuicio de la medida necesaria para rectificar la consecuencia de dicha participación.

## 5 Sanciones

### 5.1 General

A menos que se estipule lo contrario en este reglamento, cuando un jugador o equipo ha roto una o varias reglas establecidas por la Liga, se hará referencia a esta sección para la sanción apropiada, donde todos en general castigos se enumeran y son catalogados.

#### 5.1.1 Insultos

Serán castigados todos los insultos que se produzcan en relación con la Liga. Esto no se aplica principalmente a los insultos durante un partido sino también en el sitio web de ESL (foros, comentarios del partido, libros de visitas, soportes, protestas, etc.).

Insultos en chats, programas de mensajería instantánea, correo electrónico u otros medios de comunicación serán castigados si los mismos están vinculados a la Liga y la evidencia es clara. En particular los casos de abusos graves con declaraciones radicales o la amenaza de violencia física pueden resultar en sanciones más graves que incluyen la exclusión o la prohibición del jugador de la Liga. Dependiendo de la naturaleza y gravedad del caso, se le asignará la sanción al equipo. En la competición los miembros de un equipo pueden ser excluidos para jugar uno o más días de partido.

### 5.1.2 Spam

La publicación excesiva de mensajes sin sentido, de acoso u ofensivo es considerada como spam en la Liga. Envío de correo basura en sitios web (foros, comentarios del jugador, libros de visitas, soporte, protestas, etc.) serán castigados dependiendo de la naturaleza y gravedad de la misma.

### 5.1.3 Spam en partida

Se aplicarán dos puntos de penalización menores si se realiza un abuso de la función de chat en el juego, ya sea con el objetivo de molestar al oponente o de obstaculizar el buen transcurso de la competición.

Todas las funciones de chat están ahí para comunicarse eficientemente con el oponente y los administradores de los partidos, no para su abuso.

### 5.1.4 Publicidad de contenido externo o de competiciones

Esta norma reconoce la posibilidad de intervención administrativa y en atención de preservar el nombre de la organización ante la publicidad de determinados productos u organizaciones externas o contrarias a la misma.

La publicidad, la promoción y el patrocinio de alojamientos web de competición externas o contrarias a esta organización quedará totalmente prohibido.

En concreto, queda prohibido el patrocinio de los productos o competiciones, así como toda clase de publicidad y promoción de los citados productos en todos los medios y soportes, incluida las equipaciones de los jugadores en su totalidad o merchandising como puede ser una gorra o un llavero, excepto en los casos de publicaciones con previa autorización de la organización de la competición.

Se sancionará aquella entidad, equipo u organización que haga publicidad de dichos contenidos en la Liga ESL Masters o que utilice los medios sociales y mediáticos de esta competición para la publicidad del mismo.

## 5.2 Comportamiento antideportivo

Para un juego limpio y agradable, es esencial que todos tengamos una actitud deportiva y justa. Las infracciones de esta regla serán castigadas con uno a seis puntos de penalización menor. Los delitos más importantes y más comunes se enumeran a continuación. Sin embargo, la administración puede asignar sanciones por situaciones no mencionadas explícitamente en la presente normativa (por ejemplo, acoso).

### 5.2.1 Mala conducta

El intento de inducir a error a los administradores u otros casos, utilizando información falsa o de cualquier otra manera engañar a otros miembros de los equipos será castigado de la siguiente manera.

#### 5.2.1.1 Falsificación/Datos falsos

Aportar datos falsos a un partido o derivado puede resultar en una sanción de uno a

cuatro puntos de penalización menores.

#### 5.2.1.2 *Circunstancias extraordinarias*

Cuando se sospecha de cheats y los recursos del partido en cuestión han sido falsificados, se penalizará con seis puntos de penalización menores.

#### 5.2.2 Miembros involucrados

Cualquier persona involucrada en falsificación, será excluido por los dos partidos siguientes, también será sancionado con un punto de penalización mayor.

#### 5.2.3 Jugar con un jugador bloqueado

El uso de un jugador (es decir, un jugador que haya sido bloqueado en la Liga o un jugador que ha sido transferido a un equipo bajo violación del reglamento) da lugar a un punto de penalización mayor, y también el jugador tendrá prohibido jugar dos partidos antes de ser elegible para competir. Además, el oponente puede exigir una revancha.

#### 5.2.4 Engaños

Cualquier intento de engaño a la administradores o cualquier otra persona relacionada con la Liga puede ser penalizado de uno a seis puntos de penalización menores.

#### 5.2.5 Cheating

Cuando se descubre el uso de cheats, se pondrán doce puntos de penalización en el sitio web de ESL, y seis puntos de penalización menores serán asignados al equipo del jugador. El equipo será descalificado de la temporada actual de la Liga y el jugador será expulsado de todas las competiciones en ESL durante dos años. El uso de los siguientes programas se traducirá en un bloqueo por cheats: Multihacks, Wallhack, Aimbot, Modelos coloreados, No- Retroceso, n-Flash y los cambio de sonido. Estos son sólo ejemplos, otros programas o métodos pueden ser considerados como cheats también

#### 5.2.6 Apuestas o juegos de azar

Ningún jugador, jefe directo, personal del equipo, personal de la administración o participantes pueden estar involucrados en juegos de azar o apuestas, o proporcionar información que pueda ayudar para realizar una apuesta en esta competición. Cualquier apuesta o juego contra los partidos dará lugar a la descalificación inmediata y una prohibición mínima de 1 año de todas las competiciones de ESL.



## 6 Reglas específicas: Counter Strike: Global Offensive

### 6.1 Anti-cheat

#### 6.1.1 ESL Wire y cliente ESEA

ESL Wire y cliente ESEA serán obligatorio para todos los miembros participantes y se utilizará durante todos los partidos sin excepción. Si un jugador no puede utilizar el cliente no se le permitirá participar en el partido. Es responsabilidad de los miembros entrar con suficiente antelación a los servidores para comprobar el correcto funcionamiento del anticheat.

Cuando se haga uso del cliente **ESEA**, **no será necesaria grabar la demo desde la consola del juego**, puesto que el propio cliente graba y de esta forma evitaremos los posibles errores de grabado. Por el contrario con el uso del WIRE siempre será obligatorio.

### 6.2 Procedimiento del partido

#### 6.2.1 Map pool

Estos son los mapas oficiales para la competición:

- 1 de\_inferno
2. de\_nuke
3. de\_mirage
4. de\_train
4. de\_cache
5. de\_cbble
7. de\_overpass

#### 6.2.2 Sistema de juego (Bo1, Bo3, Bo5)

El sistema de juego será implementado previamente en la plataforma web en la que se especificará el sistema y modo de juego de la competición, así como en los enfrentamientos.

Durante la fase de regular (Bo1), el equipo local comenzará baneando. El equipo local elegirá bando en el mapa resultante.

La fase de pick y bans se realizará con la antelación siendo la semana previa a la fecha de los encuentros y enviando una notificación mediante correo electrónico fijando fecha y hora para los vetos.

Se realizarán en el servidor de TeamSpeak que proporcionará la organización a las 19:00h, siendo el capitán, salvo aviso previo a la organización, la persona que realizará la fase de picks/bans. Durante el sistema de vetos se proporcionará el roster titular de la jornada.

El sistema de picks/bans para B01, Bo3 y Bo5 será el siguiente sistema:

**Best of 1:**

TEAM A BAN, TEAM B BAN, TEAM A BAN, TEAM B BAN, TEAM A BAN, TEAM B BAN

PICK Desempate

**Best of 3:**

TEAM A BAN, TEAM B BAN, TEAM A PICK, TEAM B BANDO, TEAM B PICK, TEAM A BANDO, TEAM B BAN, TEAM A BAN

PICK Desempate (Cuchillo, equipo ganador decide bando)

**Best of 5:**

TEAM A PICK, TEAM B BANDO, TEAM B PICK, TEAM A BANDO, TEAM B BAN, TEAM A BAN, TEAM B PICK, TEAM A BANDO, TEAM A PICK, TEAM B BANDO

PICK Desempate (Cuchillo, equipo ganador decide bando)

### 6.2.3 Métodos de comunicación de los equipos

Los equipos deberán de comunicarse en el servidor de TeamSpeak proporcionado por la organización durante los partidos. Está totalmente prohibido molestar al resto de usuarios del TeamSpeak mediante la función chat privado u otras acciones que pudieran ser molestas. En el canal solo podrá estar el roster del partido más la administración de ESL.

Todos los miembros deberán de hacer usos de sus nicks para poder identificar la administración a los mismos.

### 6.2.4 Figura de entrenador o coach

El coach o figura del entrenador es la persona que pertenece a la alineación del equipo y que se ha formado para motivar, para enseñar técnicas o tácticas que ayuden a alcanzar las metas que se quieren conseguir.

Dicha figura puede estar presente cuando se dispute los partidos oficiales de la jornada y también puede ejercer la función de suplente en caso de necesidad previa aprobación de la administración o en su defecto esté encuadrado en la plantilla como coach/suplente en el caso de que la alineación sea inferior o igual a siete miembros.

El coach podrá estar escuchando y comunicándose con los miembros del equipo en los tiempos que contempla la normativa.

El coach podrá solicitar las pausas tácticas correspondientes para poder comunicarse con los jugadores, en ninguno de los casos podrá comunicarse durante la partida u ordenar directrices.

Los tiempos establecidos de comunicación con el coach y sus jugadores serán exclusivamente los tiempos de pausas tácticas y el tiempo freeze time entre rondas o cambio de lado. El hacer caso omiso de estos tiempo conllevará a puntos de penalización. En el caso que persista bajo aviso del administrador, éste tiene la

potestad de silenciar al coach como penalización grave y la sanción que conlleva ya sea en evento on line o presencial.

Al igual que el resto de equipo no podrá despojarse de los medios de insonorización durante el transcurso de la partida, ni abandonar por causa injustificada la posición que le corresponde.

#### 6.2.5 Alias/Nickname en partida e imagen de perfil

Cada miembro tiene que usar su apodo oficial durante los partidos. No está permitido añadir caracteres o palabras extra. Del mismo modo todos deberán de llevar la imagen de perfil correcta (Imagen de perfil proporcionada de ESL o en su defecto, el logo del equipo).

Está permitido que aparezcan en los nombres de los equipos como Team Tags dentro de la partida.

#### 6.2.6 Tags en objetos en partida

No estará permitido utilizar etiquetas de identificación de objetos del juego que violen el código de conducta. Si un jugador infringe esta norma recibirá dos puntos de penalización menores.

#### 6.2.7 Cambio y alineaciones

Los equipos pueden agregar hasta dos miembros nuevos durante una temporada. Para añadir un nuevo jugador, un equipo tiene que enviar una ficha de equipo actualizada a la administración de la Liga y aguardar a su aprobación antes de que el jugador sea elegible para jugar en la Liga. Todos los nuevos miembros deberán de realizar el media day correspondiente.

Entre temporadas el titular temporal de la licencia podrá renovar la totalidad de la plantilla de la Liga la cual deberá ser aprobada en las fechas que estipule el comité de resolución de licencias.

Esta renovación se limita a cinco jugadores dos suplentes y un coach. En el caso de que el roster sea inferior a los descrito el coach puede ejercer la función de suplente siempre y cuando se encuadre como coach/suplente en la alineación.

La temporada comienza con la fecha límite de la alineación que se comunicará a todos los equipos. ESL recomienda a los equipos disponer de un número suficiente de sustitutos. Si un equipo por alguna razón no tiene el número suficiente de miembros para participar en un partido, el equipo recibirá una pérdida por defecto y los puntos de penalización consecuentes.

Un jugador puede jugar en un máximo de dos equipos por temporada, lo que significa que puede cambiar su equipo una vez a lo largo de una misma temporada.

En el caso de que un jugador quiera jugar dentro de la misma competición en un rango inferior este deberá abandonar el equipo principal donde podrá regresar contando como un fichaje si es dentro de la temporada y una vez terminado el periodo por el equipo cedido.

### 6.2.8 Número de miembros

Todos los partidos tienen que ser jugados con cinco miembros por equipo (5vs5), otras composiciones no están permitidas. Si un equipo no se presentase con suficientes miembros, el partido contará como no presentado y se perderá, más las correspondientes sanciones a dicho equipo.

### 6.2.9 Sustituciones

Si un equipo por alguna razón no puede competir más en la Liga y se retira antes de la fecha límite de reemplazo, un sustituto será llamado a cubrir la plaza. Los equipos de sustitución serán considerados y se establecerá contacto con ellos para preguntar si quieren o no quieren para participar.

### 6.2.10 Sustituciones - Fecha límite

Los sustitutos solo se pueden introducir en la Liga un tiempo razonable antes de que dé comienzo la misma.

Un partido solo puede comenzar cuando el número mínimo de jugadores estén disponibles, siendo solamente permitido el 5on5.

Esta norma solo habla sobre el número de jugadores que tiene que estar disponibles en el momento que comienza el partido, en caso de que un miembro abandone la partida una vez haya comenzado el partido deberá ver la norma de **Caída durante la partida**.

En el caso de que un equipo no pueda comenzar la partida por no tener un sustituto, éste será penalizado con un punto grave y en el caso de que la administración no pueda determinar una resolución de la situación para aplazar el partido, se dará la victoria por defecto al rival.

### 6.2.11 Caída durante la partida

- Si un jugador se cae antes de la primera muerte en la primera ronda de un partido, el partido se reiniciará.
- Si un jugador se cae después de haberse efectuado la primera muerte y no ha regresado cuando la ronda ha finalizado, a continuación, el partido se parará.
- Si un jugador se cae y el oponente ha sido notificado antes de que ocurra cualquier daño / muestra de la estrategia durante esa ronda, la ronda se reiniciará.
- Si un jugador no ha vuelto después de una caída, o no puede ser reemplazado a los 10 minutos después del comienzo de la pausa, entonces el equipo con el jugador caído, podría perder el partido si así lo deciden los administradores.

### 6.2.12 Cambios durante la partida

Los miembros participantes pueden ser cambiados antes del comienzo del partido, habiendo sido previamente informada la administración como el equipo contrario.

Solo en caso especiales, entendiéndose por necesidad de una pausa técnica se podrá hacer el cambio de jugador.

### 6.2.13 Salida del servidor

Todas las partidas deben ser jugadas hasta el final, de no hacerlo será motivo de penalización. Un partido se considera completo cuando se han alcanzado las 16 rondas durante el tiempo que se estipula o se ha ganado la mayor parte de las rondas durante el Overtime.

Del mismo modo, tendrán que esperar dentro del servidor hasta que la administración indique que ya se puede salir del mismo

Se especifica que la partida termina cuando aparece en el marcador RONDA 16 y no antes como se pudiera entender la desactivación de una bomba C4 o última muerte.

### 6.2.14 Continuación de un partido interrumpido

En caso de la caída del servidor, por ejemplo, un fallo del servidor o humano, la partida deberá continuar donde se detuvo, haciendo uso del sistema de copia de seguridad. Todas las rondas completadas antes del accidente cuentan para la puntuación final.

### 6.2.15 Tiempos extra/Overtime

En caso de empate después de haber jugado las 30 rondas, se jugará un prórroga con un máximo de 6 rondas (mp\_maxrounds 6) y un máximo de dinero de 16.000\$ (mp\_startmoney 16000).

Para el inicio de la prórroga los equipos se mantendrán en el lado en el que jugaron. La puntuación final del partido con tiempo extra es el resultado oficial del partido. Sin embargo, para fines de clasificación la puntuación final de un partido se considerará las rondas reguladas siendo 16:15 el resultado para el equipo ganador con una puntuación general de 1 punto para ambos equipos por empate 15-15, más un punto para el equipo ganador dando como resultado 2-1.

### 6.2.16 Uso de las pausas

Si tienes un problema que impide que puedas jugar con normalidad, está permitido usar la función de pausa.

Debes anunciar la razón antes o inmediatamente después de haber pausado la partida. Pausar o quitar la pausa el juego sin razón alguna argumentable puede suponer una penalización menor. Se permite hasta un máximo de 3 pausas por cada mapa y por cada equipo siempre que estas pausas no sean técnicas sino tácticas.

Las pausas tácticas tendrán una duración máxima de 5 minutos.

Las pausas técnicas tendrán una duración máxima de 8 minutos.

En caso de overtime solo habrá una pausa táctica disponible.

Dicha pausa se podrá solicitar antes de comience la primera ronda del overtime.

Las pausas tácticas tendrán una duración máxima de 3 minutos en overtime.

En caso de caída del coach tendrá que incorporarse durante una pausa técnica, en caso de no hacerlo, la ronda en la que se incorpore se reiniciará haciendo backup en el

servidor.

Durante la pausa técnica está totalmente prohibido quitarse cascos insonorizados, levantarse del asiento así como hablar de tácticas por el sistema de comunicación de voz o por el chat del propio juego o similar como puede ser steam. No puede haber comunicación entres los jugadores incluyendo coach.

Durante la pausa táctica está totalmente prohibido quitarse los cascos insonorizados, levantarse o abandonar el puesto de juego de la competición.

En el caso de que se proceda a una pausa técnica y se utilice para hablar de táctica conllevará a puntos de sanción para el jugador que realice dicha acción.

### 6.2.17 Configuración del jugador

Los siguientes comandos están prohibidos:

- + mat\_hdr\_enabled

Los siguientes parámetros están prohibidos:

- + mat\_hdr\_enabled 0/1
- + mat\_hdr\_leven 0/1/2

Todos los demás cambios de configuración están permitidos siempre y cuando no den una ventaja injusta.

El jugador puede ser penalizado por una configuración incorrecta en el archivo de configuración, independiente de si está en uso o incluso almacenado en la carpeta de juego en cuestión. Los ajustes incorrectos serán penalizados con un punto de penalización menor por partido y ajuste incorrecto.

Si tres o más miembros tienen la misma configuración incorrecta podrán perder la partida a criterio de la administración y dependiendo de las circunstancias especiales que se puedan determinar, como repetir el partido.

### 6.3 Scripts prohibidos

El uso de todos los scripts, así como el albergar en cualquiera de los archivos del juego cualquiera de ellos, está totalmente prohibido. Sin embargo, hay varias excepciones para la siguiente secuencia de comandos.

- Script de Compra
- Script para las Demos
- Script para el Chat
- Script para el cambio de nicks
- Script Desactivar la rueda de ratón cuando dispara

En general, todos los scripts son ilegales excepto para comprar, toggle y demos. Algunos ejemplos de scripts ilegales:

- Jumpthrow
- Stop shoot scripts [Use or AWP scripts]
- Center view scripts
- Turn scripts [180° or similar]
- No recoil scripts
- Burst fire scripts
- Rate changers (Lag scripts)
- FPS scripts
- Anti flash scripts or binding (snd\_\* bindings)
- Bunnyhop scripts
- Stop sound scripts.

Armas prohibidas y usos de armas:

- Negev queda totalmente prohibido
- Está permitido el uso de Zeus o cualquier pistola, como el revólver.

Si no estás seguro de si tu script es legal o no, ponte en contacto con alguien del equipo de la administración antes de jugar el partido.

Un jugador puede ser penalizado por tener cualquier script en cualquier archivo de la configuración independiente del uso o incluso si está almacenado en el juego. Los scripts serán penalizados con un punto de penalización menor, pudiendo verse incrementada la sanción según el tipo de script usado.

#### 6.4 A3D

El uso de A3D (2.0) o cualquier otro programa, driver o interfaz que lo simule está totalmente prohibido y se tratará con la misma dureza como si de una trampa o cheats se tratara.

#### 6.5 Drivers de gráficos o herramientas similares

El cambio de gráficos de juego o texturas con ayuda de controladores de la gráfica de vídeo o herramientas similares son ilegales. Además, algunos tipos de overlay que muestre el rendimiento del juego mientras se juega (ej: Nvidia SLI Display, Rivatuner Overlays) es ilegal.

Será castigado con independencia de que los cambios se hayan realizado utilizando hardware externo o software y con independencia de la utilización activa de ellos o no

#### 6.6 Profundidad de color

No se permite el uso de una profundidad de color de 16 bits. Queda totalmente prohibido jugar con DirectX 7 y 8.

Manipular o configurar el driver de la gráfica para tener mayor visibilidad generando

bugs de transparencias en el juego queda totalmente prohibido.

### 6.7 Archivos personalizados/Custom data

Sólo las steam skins están permitidas, cualquier otro cambio en los sprites, skins, tablas de puntuación, punto de mira (no se pueden modificar los archivos locales del juego), están estrictamente prohibidos, sólo los modelos oficiales. Si un jugador juega con los archivos personalizados, será penalizado con una derrota por defecto.

### 6.8 Uso de bugs y glitches

El uso intencionado de Bugs o errores del juego será penalizado con hasta 6 puntos de penalización menor por cada incidente, recopilando hasta un máximo de 18 puntos de penalización por partido. Además, corresponde a la revisión de la administración el uso de dichos bugs o errores debatiendo si se debe repetir la ronda.

El uso de los siguientes errores está estrictamente prohibido, si se utilizara por algún error el administrador tomará la decisión del castigo aplicado.

#### **Fase de Calentamiento.**

Errores de carga como pueden ser las faltas de cajas, texturas negras o transparentes. Dejar que el partido comience significa que ambos equipos han aceptado el estado en el que se encuentra el mapa.

#### **Debajo del Mapa.**

Está estrictamente prohibido moverse por debajo del mapa, pared o techo.

#### **Sitios de NO Acceso.**

Plantar la bomba en sitios que no se puedan acceder está totalmente prohibido. Tampoco es posible colocar la bomba donde es imposible llegar.

#### **Bug Flash.**

Está estrictamente prohibido el uso de flash a través de las paredes.

#### **Pixeles.**

Está prohibido caminar por pixeles y flotar en el aire o similar.

Generalmente el uso de cualquier otro tipo de bugs en el juego está prohibido, ya sea desactivar la bomba a través de la pared, hacer "surfing" o "fireboost".



## 7 Reglas específicas: Hearthstone.

### 7.1 Decks y Bans.

#### 7.1.1 Decks

Los jugadores participantes en la liga, mandaran cada lunes antes de las 20:00 hora local, los decks para las jornadas a disputar esa misma semana. Los decks se enviarán mediante correo a la administración anteriormente indicada. Los decks no serán públicos en ningún caso.

#### 7.1.2 Bans

Una vez los jugadores hayan recibido las clases elegidas por sus rivales, enviaran la clase baneada a la administración antes de las 20:00 del martes de dicha semana. Si un jugador no mandará el ban correspondiente, su rival dispondría de 4 héroes para jugar el encuentro, sin ningún ban aplicado.

### 7.2 Partido

Cada jugador puede tener tantos mazos como quiera, pero solo uno de cada clase. Jugar con un mazo que no ha sido mandado a la administración supondrá una derrota. Si un jugador elige un héroe baneado o no pickeado se le contabilizará una derrota.

### 7.3 Resultado Victoria

Será cuando un jugador consiga ganar 3 partidas.

### 7.4 Desconexiones

Cada jugador es responsable de su conexión a internet. Desconectarse durante un partido supondrá una derrota para el jugador que sufre la desconexión. Los oponentes deberán tomar una captura de la desconexión en caso de que sea necesaria una protesta para analizar la partida/situación. Abandonar un desafío supondrá una derrota para el jugador que abandona la sala.

### 7.5 Espectadores

Únicamente el personal de ESL (Admins, casters, etc) puede espectar el partido si es necesario sin autorización de los jugadores. El resto de jugadores deben pedir autorización para poder espectar. No serán atendidas las protestas de los jugadores que se quejen por haber sido perjudicados por este motivo.

### 7.6 Spam

Spamear emotes durante el transcurso de una partida continuamente para distraer al oponente será sancionado con conducta antideportiva. Para poder corroborar cualquier tipo de protesta en estos casos es estrictamente necesario el acompañamiento de capturas de pantalla o de video que demuestren dichas acusaciones.

## 7.7 Bugs

Fallos en el cliente o en el juego contarán como desconexión para el jugador que los sufre. En cualquier caso se mandará una prueba del mismo para analizar la situación en cada caso.

# 8 Reglas específicas: Evento presencial

## 8.1 Puntualidad

Todos los miembros del club deberán estar presentes **90 minutos antes de cada partido** para preparar y resolver cualquier tipo de problema técnico que pudiera presentarse.

Si un jugador o equipo no pudiera estar antes de esos 90 minutos deberá informar a la organización del torneo lo antes posible.

Cualquier retraso injustificado o sin previo aviso puede dar lugar a sanciones, como puntos de penalización, que significa una deducción de dinero del premio para el equipo.

## 8.2 Equipo y Hardware

ESL proporcionará ordenadores y monitores para el encuentro. Los participantes deberán traer sus propios periféricos, en concreto teclado, ratón, alfombrilla y auriculares In-Ear con los cables suficientemente largos, entendiéndose la necesidad de al menos 50 cm de cable aproximadamente.

ESL proporcionará los auriculares insonorizados para la competición **Plantronics GameCom Commander** de uso obligatorio.

Los auriculares **In-Ears serán obligatorios** para la competición offline y será responsabilidad de los participantes traer sus propios periféricos.

**Durante el partido los jugadores no podrán quitarse los cascos insonorizados bajo ningún concepto**, el equipo se comunicará mediante teamspeak o cualquier programa de voz ip que proporcione el evento.

En caso que sea necesario detener el juego, se puede hacer uso de una **pausa**.

Nuestros ordenadores no soportan conexiones PS2 por lo que será necesario que el jugador proporcione un adaptador en caso de querer utilizarlo.

No está permitido manipular la configuración en el juego sin la previa autorización de la administración.

En los casos que se encuentre activado Xbox DVR, será el administrador quien deshabilite esta opción. Puede suponer el bloqueo del terminal por registro de la cuenta de microsoft, en el cual será responsable el jugador que haya ocupado por última vez ese puesto.

### 8.3 Uniformidad y Ropa

Todos los miembros deberán de portar la ropa con el mismo color, en el caso que un participante no tuviera esa ropa o uniformidad, ESL intentará proporcionar dicha ropa haciendo cobro al equipo, deducido del premio o ayudas.

En ningún caso un miembro podrá participar sin la uniformidad adecuada y concorde al resto del equipo. Queda prohibido el uso de bermudas, sandalias, chanclas...

### 8.4 Áreas de Juego

Está **totalmente prohibido** comer, fumar, usar teléfonos móviles o aparatos que produzcan ruidos fuertes, exagerados u ofensivos en el área de juego.

No está permitido tener la bebida en las mesas o puestos de juego del escenario, así como cualquier otro objeto que no sea referente a la competición como documentación personal, etc.

No está permitido ropa, objetos, etc., ocupen o tapen la parte del respaldo de la silla de la competición ocultando así el logotipo o anagrama de la organización.

Así mismo, está **prohibido portar el teléfono móvil en el escenario** por lo que se quedará en el camerino, la taquilla personal o en su defecto a cargo de una persona cualificada para la custodia del mismo, estando todos los teléfonos apagados, en modo avión o en silencio.

La incurrancia en esta infracción proporcionará puntos de penalización llevando una deducción de los importes de premio, pudiendo llegar a la descalificación si hay indicios de que dicho móvil ha sido usado para dar ventaja en el encuentro.

En las zonas comunes como el **backstage, sala vip, área de descanso** y durante el tiempo y uso de las mismas, el jugador será responsable del equipo/ordenador asignado. El mal uso o deterioro del mismo, supondrá el pago o coste de la reparación y sustitución en su totalidad deducido del premio final o en su defecto siendo el propio jugador el responsable de dicho importe.

#### 8.4.1 El delito grave de hurto

Que con ánimo de lucro, sustrajere cualquier tipo de material, ya sea periférico, hardware, sillas, hurto al descuido hacia otro jugador o cualquier material al alcance, ajeno sin la voluntad del dueño, con una cuantía **superior a 400 euros**, supondrá la expulsión, siendo este penalizado de seis a dieciocho meses sin poder jugar en ninguna de las competiciones establecidas en ESL España, así como una penalización grave de la deducida en las sanciones referentes a esta norma y el pago del material sustraído en caso de que no fuera recuperable o dañado por el supuesto autor.

#### 8.4.2 El delito leve de hurto

Quien con ánimo de lucro, tomara cualquier tipo de material ajeno sin la voluntad del dueño, con **cuantía inferior a 400 euros**, ya sea físico o jurídico, supondrá la

penalización leve, penalizando al jugador de uno a tres meses sin poder jugar en ninguna de las competiciones establecidas en ESL España, así como una penalización grave de la deducida en las sanciones referentes a esta norma y el pago del material sustraído en caso de que no fuera recuperable o dañado por el supuesto autor.

#### 8.4.3 La tentativa de hurto

Si los hechos son constitutivos de una tentativa de hurto, se impondrá una penalización de punto grave al club deduciendo el importe del premio establecido en el evento.

Los delitos estipulados como robo, llamado según establece el vigente Código Penal, donde la diferencia se radica al darse el empleo de la fuerza en las cosas para acceder o el empleo de la violencia o la intimidación a las personas, será denunciado a las autoridades competentes siendo en primera instancia la puesta en conocimiento de los miembros de seguridad con su posterior entrega a las fuerzas y cuerpos de seguridad del estado.

#### 8.4.4 Pérdidas o Extravío

En el caso de que algún participante pierda o extravíe un objeto o documentación, deberá ponerse en contacto el responsable de la seguridad de la organización, el cual intentará solventar el incidente de manera satisfactoria.

En el caso de encontrar los objetos extraviados al finalizar el evento, se informará a sus respectivos dueños y se depositarán en las dependencias de la organización. De no ser reclamados o recogidos durante el plazo de un mes al no encontrar el titular de los objetos, se destruirán o se desechará de la forma que se estime oportuna.

No obstante, la organización no se hace responsable de las pérdidas o extravíos durante el evento.

El tiempo sancionado al jugador con la no presencia en los eventos, tanto en el delito grave de hurto como en el delito leve de hurto será decretado bajo un comité ejecutivo de los miembros de la organización dando la notificación individual del mismo al responsable o en su defecto al titular de la marca o del club.

La reiteración de los hechos narrados anteriormente, dando como reiteración dos o más veces cometidos los mismos supondrá la expulsión indefinida del jugador en las participaciones de ESL Masters y sus eventos.

### 8.5 Administración

Las instrucciones de los administradores o árbitros, deberán ser siempre obedecidas y seguidas. No acatar dichas instrucciones conllevará puntos de penalización.

### 8.6 Entrevistas

Cada equipo o tendrá pre-designado un miembro para entrevistas. Dicha persona dará

a los miembros de la organización su nombre completo, nick y datos que se puedan aportar para la retransmisión e información por **ESL TV**.

### 8.7 Conferencias de prensa, sesión de fotos o pase de firmas

Si ESL estipula que es necesaria la presencia de un jugador para una conferencia de prensa o una sesión de autógrafos, no se podrá negar y deberá asistir.

### 8.8 Fase de Partidos

Todos los participantes deberán jugar sus partidos en la medida de lo posible, siempre y cuando no haya evidencias que demuestren la discapacidad de jugar en el escenario.

### 8.9 Medios Externos

Queda estrictamente prohibido conectar los ordenadores o utilizar cualquier medio extraíble a los mismos sin previo aviso a la administración (usb, teléfono móvil, mp3, cámaras, etc.) al igual que el uso de redes sociales (facebook, instagram, twitter, etc.) u otros medios.

Los ordenadores son de uso exclusivo para la competición no para uso y disfrute del participante.

### 8.10 Periodos de Calentamiento

Normalmente se ofrece un periodo de calentamiento previo al partido, aunque esta opción puede variar según el evento.

### 8.11 Demos y Replays

Todas las demos o replays deben alojarse inmediatamente en un servidor o una memoria USB proporcionada por la administración ESL Masters, el no grabar la demo supondrá un punto leve al equipo siendo este lo anteriormente deducido.

En los evento, el árbitro presente informará previamente a la partida de la obligación de grabar demo en caso de necesidad.

#### 8.11.1 Derechos de Imagen, Demos y Replays

ESL se reserva el derecho de grabar y/o subir a la plataforma web de ESL todas las repeticiones con arreglo a la competición.

Así mismo, al participar, todos los miembros otorgan a ESL el derecho a utilizar cualquier material fotográfico de audio o de video en su sitio web o para cualquier propósito promocional.

### 8.12 Ganadores

Los participantes ganadores tienen que permanecer en la zona del torneo para la ceremonia después de la Gran Final.

Ningún miembro podrá invitar a la celebración de la victoria en el escenario sin previa autorización de la administración.

### 8.13 Zonas Exteriores

Tanto los usuarios como los participantes deberán permanecer dentro de las zonas habilitadas para el evento y deberán usar los accesos destinados para ello.

Por motivos de seguridad, queda prohibida la entrada y salida por otro acceso ajeno al recinto, salvo las personas autorizadas.

Así mismo, está totalmente prohibido el acceso a las zonas de trabajo del escenario sin previa autorización de un responsable de la organización.

El consumo o la tenencia de drogas tóxicas o sustancias psicotrópicas, en lugares, vías, o exteriores colindantes a la zona del evento, así como el abandono de los instrumentos u otros efectos empleados para ello, supondrá una sanción severa estipulada en el punto 2.4.2 Sustancias y métodos prohibidos, de esta norma.

La organización se reserva el derecho de negar la participación, incluso de expulsar a una persona de este evento en cualquiera de sus fases, en aquellos casos que los participantes incurran en una conducta ofensiva, contra la ley, contra el juicio moral y ético, para establecimiento del orden público o en cualquier otro de los casos que pudiera perjudicar su propia imagen o la de terceros.

*Este documento describe las reglas que se deben seguir en todo momento durante la participación de ESL Masters, el incumplimiento de estas reglas será penalizado tal y como se indica.*

*Debemos recordar que es siempre la administración quien tiene la última decisión de las normas que no están especificadas en este reglamento o incluso sean contrarias a las establecidas en los casos más extremos.*

*ESL lucha por preservar el juego limpio y la deportividad y deseamos que como participante o espectador disfrutes del evento.*

(Copyright) Todos los contenidos que aparecen en este documento son propiedad de Turtle Entertainment GmbH y Turtle Entertainment España o se están utilizando con permiso del autor. La distribución no autorizada, duplicación, modificación o cualquier otro uso del material contenido en este documento, incluyendo sin limitación cualquier imagen de marca, dibujo, texto, imagen o fotografía, puede constituir una violación de las leyes de derechos de autor y marca y puede ser procesado bajo penal y/o ley civil. Ninguna parte del contenido de este documento puede ser reproducida en cualquier forma o por cualquier medio o almacenada en una base de datos o sistema de recuperación, excepto para uso personal, sin el permiso escrito de Turtle Entertainment GmbH y Turtle Entertainment España. Todo contenido en este documento es exacto para el mejor de nuestro conocimiento. Turtle Entertainment GmbH y Turtle Entertainment España no asume ninguna responsabilidad por cualquier error u omisión. Nos reservamos el derecho de cambiar los contenidos y archivos en nuestro sitio web <http://play.eslgaming.com/> en cualquier momento sin previo aviso o notificación.