

# ESL Masters España



**Madrid 2017**

# Indice

1. Definiciones.....	5
1.1. Participantes .....	5
1.2. Titular de Plaza .....	5
1.3. Posiciones en el Equipo .....	5
1.3.1. Team-Owner del equipo .....	5
1.3.2. Manager del equipo.....	5
1.3.3. Capitán del Equipo.....	5
1.4. Zona Horaria .....	6
1.5. Sanciones.....	6
1.5.1 Catálogo de penalizaciones .....	6
1.6. Organización .....	7
1.7. Juegos .....	7
2. Estructura de administración .....	7
2.1. Staff ESL Masters Madrid 2017 .....	7
3. General .....	8
3.1. Modificaciones en las reglas .....	8
3.2. Confidencialidad .....	8
3.3. Código de conducta .....	8
3.4. Acuerdos adicionales.....	8
3.5. Retransmisiones de encuentros.....	9
3.6. Prohibición de drogas y alcohol .....	9
3.7. Comunicación .....	9
3.7.1. Correo electrónico .....	9
3.8. Condiciones de participación en la ESL Masters Madrid 2017 .....	9
3.8.1. Restricción de edad.....	9
3.8.2. Nacionalidad para juegos individuales .....	9
3.8.3. Nacionalidad para juegos de equipo .....	10
3.9. Cuentas de Jugador .....	10
3.9.1. General.....	10
3.9.2. Foto de Jugador .....	10
3.9.3. Cuentas de Juego .....	10
3.10. Cuentas y Plazas.....	10
3.10.1. General.....	11
3.10.2. Nombre de equipo e información del equipo .....	11

3.10.3. Retirada de Plaza .....	11
3.10.4 Cambio de jugadores y nuevos jugadores.....	11
3.10.5 Condiciones contractuales.....	11
3.11. Formato de Premios.....	11
3.11.1. Distribución del premio en metálico.....	12
3.11.2. Impacto en el premio con penalizaciones.....	12
3.12. Bloqueos de la ESL Masters Madrid 2017 .....	12
3.13. Comienzo de un partido .....	13
3.14. Horario.....	13
3.15. Retransmisión de partidos en ESL TV.....	13
3.16. Comienzo del partido, puntualidad, demoras y no presentados.....	14
3.16.1. No presentado .....	14
3.17. Protestas.....	14
4. Fase offline.....	15
4.1. Fecha de llegada.....	15
4.2. Responsabilidad .....	15
4.3. Equipamiento .....	15
4.4. Vestuario .....	15
4.5. Zonas de competición.....	16
4.5.1 Coach en zona de competición .....	16
4.6. Administradores de la zona de competición.....	16
4.7. Cesión de derechos de imagen .....	16
4.8. Entrevistas .....	17
5. Formato de competición.....	17
5.1. Fase de clasificación ESL Masters Madrid 2017.....	17
5.2. Playoffs.....	17
5.3.1. Sustituciones en las Finales.....	18
5.3.2 Seeding.....	18
6. Normas específicas League of Legends.....	19
6.1. Definiciones.....	19
6.1.1. Partido o Encuentro.....	19
6.1.2. Resultado .....	19
6.2. Cuentas de Juego .....	19
6.3 Procedimiento del partido .....	19
6.3.1 Tournament Code:.....	19

6.3.2 Modo de juego: .....	20
6.3.4 Servidor.....	20
6.3.5 Pausas.....	20
6.3.6 Desconexiones.....	21
6.3.7 Procedimiento del No Show.....	21
6.3.8 Espectadores.....	21
6.4 Skins.....	21
6.5 Selección de los personajes .....	22
6.5.1 Picks y bans .....	22
6.5.2. Tiempo extra.....	22
6.6 Media del partido - Clasificatorios .....	22
6.6 Bugs/Exploits.....	22
6.7 Spam.....	22
7. Nota Legal.....	23

# 1. Definiciones

## 1.1. Participantes

Un participante de ESL Masters Madrid 2017 puede ser un equipo o un jugador. Cada miembro de un equipo, haya jugado o no, es considerado un participante. Un participante no puede ser miembro de otro equipo que participe en el mismo juego de la ESL Masters Madrid 2017 o de otra competición nacional de ESL de otro país en el tiempo que se desarrolle la competición.

## 1.2. Titular de Plaza

El titular de la licencia es la entidad legal (asociación registrada, sociedad, etc...) relacionada con los esports o la persona que recibe una plaza de la ESL Masters. La ESL se reserva el derecho de hacer público los titulares de cada plaza a través de una noticia de ESL Masters. Los cambios de titulares de la plaza se harán bajo las normas establecidas para ello.

## 1.3. Posiciones en el Equipo

Las siguientes posiciones serán las permitidas en un equipo de ESL Masters. Cualquier integrante de la cuenta de equipo podrá disputar partidos independientemente de la posición que tenga, exceptuando las no permitidas. Las posiciones Miembro Honorario y Miembro Inactivo están prohibidas en un equipo participante en ESL Masters.

### 1.3.1. Team-Owner del equipo

El Team-Owner del equipo es el propietario de la licencia de ESL Masters Madrid 2017 que asigna la ESL a cada participante al comenzar cada temporada. Esta persona deberá ser mayor de 18 años y será la encargada de tramitar cualquier problema existente relacionado con la licencia de ESL Masters.

### 1.3.2. Manager del equipo

El Manager del equipo actuará como gestor y responsable del equipo, con ocupaciones como escribir las declaraciones del partido, mantener y actualizar el roster del equipo, hacer que su equipo este correctamente reglado a las normas de ESL y, por lo general, será la persona de contacto del equipo de cara a la ESL.

### 1.3.3. Capitán del Equipo

El Capitán debe tener al menos los 16 años de edad cumplidos y debe ser elegido por el Manager del equipo. La función del Capitán será de apoyo al Manager dentro del equipo y en las decisiones y acciones en el transcurso de un enfrentamiento. El Capitán será la única persona válida para realizar objeciones a los administradores de ESL en el transcurso de un partido o protesta.

## 1.4. Zona Horaria

Todas las fechas y horas se darán en la zona horaria Europa/Madrid: Central European Time (CET) y Central European Summer Time (CEST) cuando corresponda.

## 1.5. Sanciones

Las penalizaciones se asignan por incumplimiento del reglamento. Cualquier violación del reglamento que no interfiera directamente con la competición de la ESL Masters Madrid 2017 y que no incumpla el juego limpio será amonestada con una penalización leve. Cualquier violación del reglamento que afecte directamente a la competición de la ESL Masters Madrid 2017 o que se produzca en términos de juego sucio será amonestada con una penalización grave.

Un participante que sea amonestado con veinte penalizaciones leves (minors) o dos graves directas (mayors) será eliminado de la competición en curso con todas las reglas que se aplican en tal caso. La primera vez en la que un participante vaya a ser sancionado con una penalización leve será sustituida por un warning (aviso), a partir de este aviso será sancionado tal y como está en la normativa.

Las penalizaciones impuestas en la ESL Masters Madrid 2017 sólo se aplican a la ESL Masters Madrid 2017 y no al resto de competiciones de la ESL. La única excepción se aplica para aquellas penalizaciones impuestas por cheating, violaciones graves del código de conducta y fraude que se penalizarán de acuerdo con el sistema normal de la ESL.

### 1.5.1 Catálogo de penalizaciones

Este es el catálogo de penalizaciones con el que se amonestarán a los equipos:

- Penalizaciones Graves (12% de reducción del premio)
  - Abandonar el servidor antes de que un equipo haya sido declarado vencedor
  - No presentarse al partido tras haber transcurrido 15 minutos para el comienzo del mismo.
  - Uso de exploits intencionadamente
- Penalizaciones Leves (4% de reducción del premio)
  - Retransmisiones no autorizadas
  - Incorrecta cuenta de juego o inexistente
  - Uso de bugs

La organización se reserva al derecho de penalizar cualquier violación del reglamento que no interfiera directamente con la competición de la ESL Masters Madrid 2017 y que no incumpla el juego limpio será amonestada con una penalización leve aquí no reflejadas. Cualquier violación del reglamento que afecte directamente a la competición de la ESL Masters Madrid 2017 o que se produzca

en términos de juego sucio será amonestada con una penalización grave aquí no reflejadas.

## 1.6. Organización

La ESL Masters Madrid 2017 está organizada por la Electronic Sports League (ESL) con sede en:

Turtle Entertainment  
C/ Loeches s/n Nave 56A | P.I. Ventorro del Cano  
28925 Alcorcón, Madrid (España)

## 1.7. Juegos

Los juegos participantes en la ESL Masters Madrid 2017 son:

League of Legends de Riot Games.

# 2. Estructura de administración

## 2.1. Staff ESL Masters Madrid 2017

El órgano principal para la gestión de la ESL Masters Madrid 2017 lo conforman las siguientes personas:

Adrián 'Nertun' Gómez  
Director de competición de ESL España  
[a.gomez@eslgaming.com](mailto:a.gomez@eslgaming.com)

Juan José 'GuEjOs' Boronat  
Director de ESL TV España  
[jj.boronat@eslgaming.com](mailto:jj.boronat@eslgaming.com)

India 'Indiadr' Barco  
Coordinador de competición de ESL España  
[i.barco@eslgaming.com](mailto:i.barco@eslgaming.com)

David 'Markuson' Jiménez  
Coordinador de League of Legends en ESL España

[markuson@staff.eslgaming.com](mailto:markuson@staff.eslgaming.com)

Sergio "Totenail" Hermosín

Administrador de League of Legends en ESL España

[totenail@staff.eslgaming.com](mailto:totenail@staff.eslgaming.com)

## 3. General

### 3.1. Modificaciones en las reglas

La Electronic Sports League (ESL) se reserva el derecho para modificar, eliminar o cambiar estas reglas, siempre notificando del cambio a los participantes. La ESL también se reserva el derecho especial de tomar decisiones no cubiertas específicamente por el reglamento con el fin de preservar el espíritu de competencia leal y una deportividad limpia.

### 3.2. Confidencialidad

Todo el contenido interno escrito tanto en los tickets de soporte como en los tickets de protesta en un partido de la ESL Masters Madrid 2017 o como cualquier otro medio de información hablado en privado entre ambas partes (administradores y participantes), no puede ser hecho público sin el permiso de la administración de la ESL Masters Madrid 2017 bajo ningún concepto. En caso contrario, la ESL podrá amonestar, según el caso de filtración de la información relevante desvelada, con una correspondiente sanción al respecto que irá desde una penalización leve hasta una expulsión de la competición.

### 3.3. Código de conducta

Se exige a todos los participantes que se comporten de manera apropiada y con respecto hacia el resto de competidores, prensa, integrantes de la ESL TV, miembros de la administración de la ESL y cualquier otra persona o contacto relacionado con la ESL. Los casos excepcionales de violación de esta regla serán castigados con toda la severidad posible debido a la magnitud de esta liga profesional.

### 3.4. Acuerdos adicionales



La administración de la ESL no se hace responsable de los acuerdos adicionales entre jugadores y equipos aunque esos acuerdos sean permitidos si no se viola ninguna de las reglas existentes.

### 3.5. Retransmisiones de encuentros

Todos los derechos de retransmisión de los encuentros de la ESL Masters Madrid 2017 son propiedad de Turtle Entertainment España. Esto incluye todas las formas de retransmisión, p. ej. 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 será retransmitida.

### 3.6. Prohibición de drogas y alcohol

Jugar en la ESL Masters Madrid 2017 bajo el efecto del alcohol o drogas no está permitido, sea online o en el evento presencial. La violación de esta regla puede resultar en la exclusión de la ESL Masters Madrid 2017.

### 3.7. Comunicación

#### 3.7.1. Correo electrónico

El método principal de comunicación en la ESL es el e-Mail. La ESL usará las direcciones de correo introducidas por los usuarios en sus perfiles para comunicarse con ellos. Todos los usuarios deben disponer de una cuenta funcional y comprobar su bandeja de entrada con regularidad. La ESL no se hace responsable de los problemas derivados de su proveedor de correo.

### 3.8. Condiciones de participación en la ESL Masters Madrid 2017

Con el fin de participar en la ESL Masters Madrid 2017, se aplican las siguientes condiciones:

#### 3.8.1. Restricción de edad

Cada participante de la ESL Masters Madrid 2017 debe tener al menos los 16 años de edad cumplidos para poder acudir a la fase offline de la competición. En caso de que un jugador menor de 16 años vaya a participar en la ESL Masters Madrid 2017 deberá solicitar a la administración una autorización paterna para poder jugar.

#### 3.8.2. Nacionalidad para juegos individuales

Los participantes individuales de competiciones 1on1 pueden participar en la ESL Masters Madrid 2017 siempre y cuando posean la nacionalidad española o su lugar de residencia actual esté en territorio español. No está permitido que un jugador participe en dos o más competiciones nacionales de ESL de países diferentes al mismo tiempo.

### 3.8.3. Nacionalidad para juegos de equipo

Se pueden introducir hasta un máximo de 8 jugadores en cada equipo, donde distinguiremos entre los 5 jugadores titulares, 2 suplentes y coach o staff. Todos ellos deben ser jugadores con nacionalidad de un país de Europa o con residencia oficial en uno de los mismos. En cada partido se pueden usar hasta dos jugadores que no tengan la nacionalidad o residencia en España. Si se alinean más de dos jugadores de este tipo, el equipo será sancionado y con la posibilidad de expulsión de la competición. Si el equipo que viola esta regla es el vencedor del encuentro, se le concederá la victoria de forma automática a sus rivales.

## 3.9. Cuentas de Jugador

### 3.9.1. General

Cada jugador participante debe poseer una cuenta en la web de la ESL. En esta cuenta el jugador debe mencionar sus datos personales como, fecha de nacimiento, lugar de residencia actual, y su nombre real.

Toda esta información puede ser oculta de la vista pública salvo el nombre real. Cada jugador debe subir una foto reciente a su perfil, donde se le visualice correctamente el rostro. Un jugador no puede tener más de una cuenta activa en la ESL y será penalizado de acuerdo con las reglas generales de la ESL con puntos leves de penalización.

Si una cuenta de jugador no cumple los requisitos mencionados en este punto, se penalizará con una falta leve al participante cada jornada hasta que cumplan los requisitos.

### 3.9.2. Foto de Jugador

La foto debe mostrar de manera clara la cara del jugador. La foto debe ser siempre reciente, la manipulación de la apariencia del jugador en la foto está prohibida.

### 3.9.3. Cuentas de Juego

Todos los participantes deben introducir sus cuentas de juego en el perfil de la ESL. El Nombre de Invocador para League of Legends.

## 3.10. Cuentas y Plazas

### 3.10.1. General

Para la ESL Masters Madrid 2017 todos los equipos deben poseer una cuenta de equipo única y exclusiva de la ESL. El equipo debe poseer un logo.

El equipo debe de tener un nombre y logo adecuados. No se permitirán nombres y logos inadecuados, por lo que la administración podrá denegarlos si lo estima oportuno.

El listado de miembros inactivos u honorarios no está permitido en la ESL Masters Madrid 2017. Si una cuenta de equipo no cumple los requerimientos de este punto, no será aceptada su participación en los clasificatorios.

### 3.10.2. Nombre de equipo e información del equipo

En el cambios en el nombre o logo de equipo una vez clasificados para la fase presencial, éstos deben ser solicitados y notificados a la dirección del torneo para ser aprobados. En caso contrario se penalizará con una falta leve y se volverá a establecer el antiguo.

### 3.10.3. Retirada de Plaza

La administración de la ESL se reserva el derecho de retirar una plaza al titular. Este caso puede presentarse por ignorar las condiciones asociadas mediante negligencia o deliberación y por actos que dañen la imagen de la competición.

### 3.10.4 Cambio de jugadores y nuevos jugadores

Los jugadores que hayan disputado algún partido en algún equipo en la misma categoría (juego) no podrán participar en otro equipo de la misma categoría durante la fase online.

Si un equipo no puede participar por pérdida de jugadores o es incapaz de jugar cumpliendo los horarios, será automáticamente excluido de la competición.

### 3.10.5 Condiciones contractuales

La administración de la ESL Masters Madrid 2017 no interferirá y no es responsable de cualquier asunto legal entre un jugador y su equipo. No se permitirá a los jugadores realizar contratos con más de un equipo participante en la ESL Masters Madrid 2017 con el riesgo de ser expulsado de la competición hasta que su condición contractual quede regularizada.

## 3.11. Formato de Premios

Los pagos podrán realizarse hasta pasados 90 días después de terminar las finales en el evento presencial. Los premios tendrán la reducción de los respectivos impuestos que estén en vigor en el momento de hacer efectivo el pago. Los premios se enviarán mediante una transferencia bancaria al titular de la plaza según los datos solicitados por parte de la organización.

En el caso de ser una entidad legal, se ofrece la posibilidad de facturar el premio siempre que la entidad tenga relación de algún modo con los Deportes Electrónicos.

Los pagos de premios se realizarán por defecto a los clubes y/o entidades participantes. En el caso de que un participante decida que el pago debe hacerse efectivo de forma directa a los jugadores deberá cubrir el siguiente documento, el cual deberá ser firmado por el capitán del equipo y el responsable o CEO del club en cuestión.

Formulario de pago a jugadores: [esl.gg/2dfSOg9](http://esl.gg/2dfSOg9)

### 3.11.1. Distribución del premio en metálico

League of Legends	
Clasificación	Premio
1	4.000€
2	2.000€
3-4	1.000€
5-8	500€

### 3.11.2. Impacto en el premio con penalizaciones

Por cada penalización leve los participantes tendrán una reducción del 4% del premio total adquirido en la competición. Por cada penalización grave directa los participantes tendrán una reducción del 12% del premio total adquirido en la competición.

En la descalificación de la competición se aplica, independientemente las penalizaciones acumuladas, una reducción del 100% de los beneficios obtenidos como participante.

## 3.12. Bloqueos de la ESL Masters Madrid 2017

Un participante, equipo, club o jugador clasificado que abandone en el transcurso de la ESL Masters Madrid 2017 recibirá un bloqueo para la siguiente parada de la competición y no podrá participar. Esta norma se aplicará a cualquier tipo de abandono, sin importar si es por su decisión, a excepción de motivos de salud, o debido a una descalificación, por ejemplo debido a demasiadas penalizaciones. La

administración de la ESL Masters Madrid 2017 se reserva el derecho de bloquear un participante para más de una parada en casos extremos. Esto puede aplicarse a jugadores, Subequipos o Clubs según el caso. Los participantes que son expulsados de la ESL Masters Madrid 2017 pierden todo el derecho a la reclamación de los premios que hayan acumulado. Esto se aplica a todo tipo de abandono de la competición (ej. decisión propia, expulsión...)

### 3.13. Comienzo de un partido

Todos los partidos en la ESL Masters Madrid 2017 comenzarán según la fecha y hora mostrada en la página web de la ESL. Los partidos deben comenzar en la hora exacta indicada. Se exige a los participantes que estén disponibles 15 minutos antes y 10 minutos después del encuentro, leer las reglas específicas sobre el juego en ESL Play para más detalles.

En la fase offline los horarios serán facilitados a los equipos clasificados, así como las horas a las que se deberán presentar los equipos con antelación a sus partidos oficiales en la zona de competición.

Los jugadores que estén jugando la ESL Masters, no pueden abandonar su puesto de jugador en ningún momento, a excepción de que la propia administración lo permita por la gravedad de la situación

### 3.14. Horario

Los participantes de la ESL Masters Madrid 2017 deben ajustarse al calendario oficial de la competición disponible desde el primer día de juego. Los cambios de fecha y horario no están permitidos salvo casos extremos aprobados por la administración.

### 3.15. Retransmisión de partidos en ESL TV

Se creará una situación de excepción de las reglas 3.13 y 3.14 si ESL TV solicita explícitamente una fecha diferente para el enfrentamiento. En este caso el partido se jugará en la fecha solicitada por ESL TV, pero sólo si ambos participantes están disponibles ese día.

Cuando un partido vaya a ser retransmitido por ESL TV, los jugadores deben de estar totalmente preparados lo antes posible en cuanto la administración les comunique el partido será retransmitido. En el caso de que alguno de los equipos retrase la retransmisión sin ningún tipo de justificación, éstos podrían ser sancionados e incluso expulsados de la competición.

Para los partidos que ESL TV realice retransmisión, en el caso de que ESL TV necesite disponibles todos los slots de espectador, éstos deberán ser cedidos y no podrá haber espectadores ajenos a la organización.

## 3.16. Comienzo del partido, puntualidad, demoras y no presentados

Los enfrentamientos deben comenzar en el tiempo exacto descrito en el horario. Los participantes están obligados a estar conectados y listos para jugar 15 minutos antes del partido para que no haya retrasos. En el caso de que no se estuviera listo para jugar en el tiempo establecido para el encuentro, el participante podría ser penalizado o eliminado de la fase de clasificación en cuestión.

Si el participante no se presenta pasados 15 minutos de la hora fijada del partido, se le aplicará la normativa de No Presentado y las penalizaciones correspondientes en el caso de que así fuese necesario.

### 3.16.1. No presentado

Si tras fijada una fecha un equipo/jugador no se presenta al pasar 15 minutos, el contrario que sí estuviera presente recibirá la Victoria adjudicándose todas las rondas/puntos posibles en juego. En cambio, aquél que no se presente en la fecha fijada a tiempo, será sancionado según la normativa. Más detalles sobre cómo presentar un 'No Show' en las diferentes reglas específicas de cada juego en ESL Play.

## 3.17. Protestas

Las 'protestas' es el medio oficial de realizar una reclamación sobre un encuentro. Las protestas sólo se pueden crear usando el formulario para tal fin en la página del encuentro de ESL Play. Las protestas mediadas a través de correos electrónicos, twitter, skype, chat del propio juego y/o cualquier otro medio no serán válidas.

Podrás ponerte en contacto con la administración en cualquier momento a través de los tickets de soporte. El equipo de administración de ESL te atenderá lo antes posible.

En el caso de que necesites comunicar cualquier problema en un partido durante la competición, deberás abrir una **protesta** en tu partido. Las protestas realizadas pasados más de 10 minutos una vez se haya cerrado el partido podrían considerarse no válidas. Cuando haya algún problema intenta siempre ponerte en contacto con la administración, antes, durante o al finalizar la batalla.

- Si has detectado una irregularidad o problema antes de comenzar el partido debes abrir una protesta para solucionarlo. Si a pesar de ello comienzas y finalizas la partida, independientemente del resultado, no se aceptará protesta sobre el problema detectado, debido a que al acceder a jugar el partido, asumes y aceptas por completo dicha condición.
- Las protestas sobre cualquier irregularidad/problema deben ser acompañadas de las pruebas (captura, imágenes, código de combate...) que demuestren las acusaciones realizadas. Ver: Norma Match Media
- El uso de la función de protesta de forma incorrecta puede ser penalizado.

¿Dónde puedo crear una protesta de mi partido?

- Busca tu partido y abre la protesta [aquí](#)
- [Sumario de competición](#)

## 4. Fase offline

### 4.1. Fecha de llegada

Llegar tarde a la fase presencial de ESL Masters Madrid 2017 será castigado con penalizaciones. Por cada 15 minutos que pasen sobre la hora fijada/indicada:

- Bo3 (Al mejor de 3): Ronda perdida.
- Bo1 (Al mejor de 1): Partido perdido.

### 4.2. Responsabilidad

La administración de la ESL Masters Madrid 2017 no asume ninguna responsabilidad sobre ninguna propiedad que pueda perderse, sustraerse o dañarse y/o por cualquier lesión, accidental o intencionada, de un participante que suceda durante el torneo.

### 4.3. Equipamiento

Los participantes deberán venir provistos de su propio teclado, ratón, alfombrilla y cualquier cosa que necesiten para jugar adecuadamente.

Los headsets proporcionados por la organización en stage son de uso obligatorio, sin excepción alguna. Se permitirá el uso de auriculares In-Ear en el caso de que algún jugador así lo precise.

### 4.4. Vestuario

Las ropas no deben estar rasgadas, exhibir lenguaje vulgar, o tener imágenes inadecuadas. Las insignias del equipo, los nombres del patrocinador, las insignias de la liga del juego, o cualesquiera insignias de otras afiliaciones se pueden usar en la ropa que les proporcionaron siempre que no contenga lenguaje o imágenes vulgares.

Los participantes están obligados a vestir la equipación del equipo siempre y cuando el equipo disponga de ella.

No podrán tener insignias/logos de otras organizaciones.

## 4.5. Zonas de competición

Los equipos dispondrán de un warm-up el cual se podrá usar previamente al comienzo del partido, para la configuración de los equipos y calentamiento previo. Una vez finalice el partido en curso, los jugadores esperaran las indicaciones de la administración para el acceso al stage.

Los teléfonos móviles deben ser apagados antes del comienzo del partido y serán recogidos y custodiados por la organización. No se permite el acceso al escenario de competición con mochilas, o cualquier tipo de prenda y objetos no necesarios para competir.

Está prohibido introducir comida en las zonas de competición. Se permite beber en la zona de competición siempre y cuando la bebida esté en una botella cerrada y en el suelo. Los participantes deben retirar cualquier tipo de basura generada en la zona de competición después de sus encuentros.

Cualquier tipo de actitud vulgar, falta de respeto al rival o compañeros durante la competición pueden ser penalizados de forma grave.

### 4.5.1 Coach en zona de competición

Los coaches de los equipos podrán acceder libremente a las zonas de calentamiento de la competición. Así mismo durante la fase de picks y bans tendrán la posibilidad de comunicación directa con sus jugadores. Finalizada la fase inicial de picks y bans, los coaches deberán abandonar la zona de competición sin excepción.

## 4.6. Administradores de la zona de competición

Los participantes deben responder y obedecer a cualquier instrucción emitida por los administradores de la zona de competición. Desobedecer alguna de las órdenes transmitidas por la administración puede suponer desde una penalización leve hasta la expulsión de la competición.

## 4.7. Cesión de derechos de imagen

Los participantes como figurantes-actores autorizarán al realizador al uso y explotación de su imagen, así como a todas aquellas terceras personas físicas o jurídicas a las que el realizador pueda ceder los derechos de explotación sobre las imágenes, o parte de las mismas, a que indistintamente puedan utilizar todas las imágenes, o partes de las mismas en las que intervenga como figurante-actor.



## 4.8. Entrevistas

Cualquier participante de la competición (incluyendo el entrenador) debe de estar disponible para ser entrevistado cuando la organización lo solicite.

# 5. Formato de competición

## 5.1. Fase de clasificación ESL Masters Madrid 2017

- 8 participantes en League of Legends

ESL Masters Madrid 2017 se compondrá de 8 equipos nacionales, 2 de los cuales accederán mediante invitación. Los 6 equipos restantes lo harán mediante clasificatorios online.

Los clasificatorios contarán con un sistema de [Check-in](#), en el cual todos los participantes deben confirmar su participación 30 minutos antes del comienzo del clasificatorio. El hecho de no confirmar la participación no supone ningún tipo de penalización, la plaza que mantenía retenida dicho equipo en el clasificatorio se liberará, y cualquier otro equipo podrá inscribirse a través de la "[Inscripción Final](#)" durante los últimos 15 minutos antes del comienzo.

Todos y cada uno de los clasificatorios serán retransmitidos por ESL TV.

## 5.2. Playoffs

El punto culminante de la ESL Masters Madrid 2017 será en la fase de grupos de los Playoffs finales en un evento presencia.

Fase de Grupos (GSL)

La primera fase de la final presencial consta de 2 grupos de 4 equipos. Se desarrollará con el formato GSL siendo todos los partidos disputados durante la fase de grupos a Best of 1 (Mejor de una partida) salvo el Decider Match definitivo que se disputara a Best of 3 (Al mejor de tres partidas).

Los equipos clasificados en esta Fase de Grupos disputarán la fase final de la competición:

Semifinales/Final: Best of 3 (Al mejor de tres partidas)

Cualquier tipo de modificación al respecto sobre el formato de competición será notificado con antelación a todos los equipos participantes.

Los equipos locales elegirán el lado del partido, deberán de notificarlo con al menos una hora de antelación a la hora del partido. Tras dicha elección se procederá por parte de ambos equipos a indicar el roster.

En las series a Bo3, al finalizar cada partido se deberá de indicar lado por el equipo que corresponda así como la alineación por parte de ambos equipos.

### 5.3.1. Sustituciones en las Finales

Si un equipo clasificado para las finales no es capaz de asistir con los miembros necesarios para disputar el partido, el Manager del equipo deberá notificarlo a un administrador del torneo con al menos 2 semanas antes del evento. De lo contrario el participante perderá la plaza.

Si el motivo de la ausencia en las finales es debido a la negligencia por parte del participante, la administración de la ESL valorará cualquier otro castigo, como la expulsión del equipo/jugador para la próxima competición.

### 5.3.2 Seeding

#### 5.3.2.1 Seeding en la Fase Grupos

Los emparejamientos de cada grupo se realizarán en referencia a la posición en la que terminó cada participante en la fase de clasificación online. Los equipos invitados tendrán los seeds 1 y 2 respectivamente. En el caso de que un equipo invitado rechace la plaza, el ultimo equipo que obtenga la plaza tendrá el seed 8.

#### 5.3.2.2 Seeding Playoffs - Semifinales

- 1o Clasificado del grupo A vs. 2o Clasificado del grupo B
- 1o Clasificado del grupo B vs. 2o Clasificado del grupo A

La posición en el bracket será aquella que no enfrente a equipos o jugadores del mismo grupo hasta la final.

## 6. Normas específicas League of Legends

### 6.1. Definiciones

#### 6.1.1. Partido o Encuentro

Ambos equipos disputarán entre sí una ronda en formato 5vs5 en el mapa “La Grieta del Invocador”.

#### 6.1.2. Resultado

El equipo que destruya el nexo en primer lugar, conseguirá una victoria (ronda). Dado que el objetivo de la partida es destruir el nexo, no existen empates.

### 6.2. Cuentas de Juego

Cada jugador debe jugar con el nombre de Invocador indicado en la ficha de Equipo.

### 6.3 Procedimiento del partido

#### 6.3.1 Tournament Code:

El Tournament Code es una herramienta creada conjuntamente por ESL y Riot Games para favorecer y facilitar la creación de partidas competitivas. Dicha herramienta, genera un código en cada uno de los partidos a disputar, que deberá ser copiado y, posteriormente, pegado en el cliente de juego. Una vez hecho esto, entrarán en una sala privada con los parámetros ya predefinidos para la partida. Todas las partidas online de ESL Masters Madrid 2017 se jugarán empleando el Tournament Code. El modo de juego y el mapa estarán por defecto en los parámetros de dicho código.

En caso de que el código de torneo diese algún tipo de error, un administrador se encargará de notificar y/o les facilitará una custom en modo tournament draft. En estos casos la realización de captura de pantalla es necesaria.

### 6.3.2 Modo de juego:

La modalidad de juego oficial para ESL Masters Madrid 2017 estará basada en un único mapa: "La Grieta del Invocador". En el caso de los clasificatorios el formato será Bo1 (al mejor de 1 mapas), la fase de grupos será a Bo1 salvo el último partido (partido decisivo) que será a Bo3 y la fase de playoffs offline será en formato Bo3 (al mejor de 3 mapas). El objetivo a cumplir es destruir el Nexa enemigo o que el oponente se rinda irremediamente. El partido siempre será jugado con la última versión del juego publicada por Riot Games y, el tipo de partida será "Torneo de Reclutamiento". Durante toda la fase de clasificación de ESL Masters Madrid 2017, los equipos deberán hacer uso del Tournament Code. En caso de no querer utilizarlo, por el motivo que sea y, si ambos equipos están de acuerdo en ello, deberán notificarlo a la administración y que ésta autorice a ello.

### 6.3.4 Servidor

Durante la fase de los clasificatorios todos los partidos deben ser jugados con el cliente de juego europeo y en servidores públicos europeos de Riot Games. En caso de que los servidores de Riot Games no estén disponibles para disputar el partido en la fecha fijada, se mantendrá un tiempo prudencial de espera a la vuelta de la actividad de los mismos. En caso contrario, la administración se pondrá en contacto con los participantes y el partido deberá aplazarse a otro día posible en que los servidores estén en funcionamiento. Más información aquí: <http://euw.leagueoflegends.com/es/estado-del-servidor/>

La fase final del torneo (Fase offline) se disputará en el servidor de torneos, el cual, se encontrará en el parche 7.14.

El nuevo héroe

### 6.3.5 Pausas

En los partidos jugados en el modo torneo está prohibido usar la pausa a menos de que se trate de una razón obvia como podría ser la desconexión de un jugador.

- Las pausas no pueden durar más de 10 minutos. En caso de que duren más, el rival o un administrador de ESL deben de estar de acuerdo, de lo contrario, el partido continuará.
- Si un jugador se desconecta, está permitido usar la pausa.
- En otras situaciones, los dos equipos deberán ponerse de acuerdo por el chat para pausar la partida.
- Para reanudar la partida, es necesario que ambos equipos estén de acuerdo y lo avisen mediante el chat. Si la pausa dura más de 10 minutos y no hay ningún acuerdo entre ambos equipos, la partida deberá reanudarse igualmente.
- El abuso de pausas la partida conlleva la descalificación. Se deberán subir las capturas de pantalla que lo verifiquen y demás pruebas de que se está abusando de la pausa.

### 6.3.6 Desconexiones

En caso de una desconexión y que la partida no tenga kills y/o torres caídas ni hayan pasado más de 3-5 minutos, se podrá hacer remake, en caso de que no pueda volver el compañero, podrá entrar un suplente pero accediendo a coger el mismo pick anterior.

En el caso de que haya una desconexión en un momento avanzado de la partida, el equipo afectado podrá pausar el partido. Si el tiempo de pausa es superado, el equipo debe continuar la partida sin los jugadores que se hayan desconectado.

### 6.3.7 Procedimiento del No Show

Si tras esperar los 15 minutos reglamentarios el oponente no se presenta al partido, el participante que sí esté presente deberá otorgar pruebas de dicho suceso:

- Informar al equipo contrario de que están esperando en la sala del partido.
- Screenshot de la sala de espera de la partida con todos los jugadores dentro

Con todo ello, notificar a la administración bajo un ticket de protesta en el partido, el No Show acontecido.

En casos excepcionales la administración de ESL podría conceder unos minutos extra al equipo que todavía se encuentra incompleto.

### 6.3.8 Espectadores

Los espectadores u observadores internos en las partidas están prohibidos, a excepción de que ambos equipos estén de acuerdo en la presencia de algún coach/entrenador. En el caso de ser un partido retransmitido, si fuesen necesarios todos los espacios de espectador para el equipo de ESL TV y casters, la presencia de coaches en la sala no sería autorizada.

Está prohibido que los jugadores retransmitan sus partidas en streaming directo sin previa autorización de la ESL o inviten a cualquier persona externa o no autorizada al partido, ni tampoco que publiquen el Tournament Code del partido en cualquier sitio público. Dichas acciones podrán ser sancionadas.

## 6.4 Skins

El uso skins oficiales ofrecidas por Riot Games, ya sean de la tienda o de acciones especiales de Riot Games, están permitidos. Cualquier "custom-skin" diseñado por terceros o personas ajenas a Riot Games, están totalmente prohibidas.

En el caso de que alguna skin esté sufriendo algún tipo de bug conocido, quedará totalmente restringido su uso durante la competición bajo la responsabilidad de los jugadores.

## 6.5 Selección de los personajes

Durante la fase de clasificación online la elección de lado en el mapa la llevará a cabo el equipo con mayor o mejor seeding en el Bracket.

En el caso de la fase offline el equipo con mayor seed elegirá lado antes del comienzo del partido. El mismo se determinara al menos 15 minutos antes del comienzo del mismo.

### 6.5.1 Picks y bans

El equipo situado a la izquierda dentro de la partida personalizada, dispondrá del primer ban y el primer pick y, dentro del juego será el equipo azul, situado en la parte inferior izquierda del mapa. El equipo situado en la derecha dentro de la partida personalizada, será el equipo situado en la parte superior derecha del mapa. El sistema empleado para los bans y los picks, viene dado por el modo de juego, Torneo Reclutamiento.

### 6.5.2. Tiempo extra

En la sala de espera antes del comienzo de bans y picks, los jugadores dispondrán de un máximo de 5 minutos para configurar las maestrías y runas de sus campeones. Una vez comiencen los bans, queda prohibido salirse para cambiar cualquier runa o maestría, pudiendo sancionarse con la pérdida del partido.

## 6.6 Media del partido - Clasificatorios

En el caso de fallo del Tournament Code, y en consecuencia los resultados no se actualizan de forma automática, deberá realizarse una screenshot de cada uno de los resultados de los partidos disputados durante los clasificatorios online.

Para cualquier tipo de reporte por actitudes antideportivas o para poder fundamentar una protesta, éstos deben ir siempre acompañados del media necesario para ello.

### 6.6 Bugs/Exploits

El uso deliberado de cualquier tipo de exploits o bugs del juego, podrá ser severamente sancionado dependiendo de la gravedad del caso. De esta forma, si afectase al resultado final del partido, éste mismo podrá ser repetido si la administración lo creyese conveniente.

En el caso de que la administración señale o notifique de algún tipo de bug conocido en algún campeón, objeto o skin, éstos quedará automáticamente restringido su uso durante toda la competición hasta nuevo aviso.

## 6.7 Spam

Spamear en el chat de juego continuamente durante el transcurso del partido, así como el uso indebido del comando “/pause”, para distraer o desconcertar al oponente, será penalizado como 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. Nota Legal

*(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.*