

# **Reglamento Oficial**

Málaga Open Esports



## **1. Introducción**

## **2. Estructura y organización del campeonato**

### **2.2 Fase Online**

- 2.1.1 Formato
- 2.1.2 Equipos y plantillas
- 2.1.3 Alineación
- 2.1.4 Clasificatorios
- 2.1.5 Período de inscripción de jugadores
- 2.1.6 Sanciones de Riot Games
- 2.1.7 Procedimiento de inscripción de jugadores
- 2.1.8 Comunicación con los jugadores
- 2.1.9 El calendario
- 2.1.10 Normativa de partidos
- 2.1.11 Servidor del juego
- 2.1.12 Acceso a la sala
- 2.1.13 Asistencia a los encuentros
- 2.1.14 Cambio en los horarios
- 2.1.15 Nombre de invocador
- 2.1.16 Amonestación por retraso
- 2.1.17 Incomparecencia de partidos
- 2.1.18 Uso de las pausas/desconexiones
- 2.1.19 Reprogramación de partidos por causa mayor
- 2.1.20 Colocación, placeholder y picks/bans
- 2.1.21 Espectadores en partida
- 2.1.22 Campeones baneados
- 2.1.23 Skins prohibidas
- 2.1.24 Comprobación de identidades
- 2.1.25 Creación de contenido con las partidas. Cesión de derechos de imagen
- 2.1.26 Cambios en el calendario
- 2.1.27 Victoria por causas externas

### **2.2 Fase presencial**

- 2.2.1 Fecha y lugar
- 2.2.2 Formato
- 2.2.3 Entrenadores
- 2.2.4 Cuentas
- 2.2.5 Periféricos
- 2.2.6 Descargas y usos de programas
- 2.2.7 White noise
- 2.2.8 Elegibilidad
- 2.2.9 Alineaciones
- 2.2.10 Normas de la fase online aplicables a la fase presencial.

- 2.2.11 Desarrollo de los partidos
- 2.2.12 Premios

### **3. Código de conducta**

### **4. Otros aspectos relativos a los equipos**

- 4.1 Cambio de logos o grafismos
- 4.2 Abandono de jugadores
- 4.3 Asesoramiento
- 4.4 Plantillas o documentos no entregados

### **5. El árbitro**

- 5.1 Autoridad del árbitro
- 5.2 Decisiones del árbitro
- 5.3 Medidas disciplinarias

### **6. Normativa General**

- 6.1 Patrocinios
- 6.2 Derecho de modificación
- 6.3 Aceptación del Reglamento
- 6.4 Normativa en protección de datos

### **7. Penalizaciones y sanciones**

### **8. Reclamaciones y denuncias**

### **9. Contacto**

## 1. Introducción

El presente documento viene a componer, en su integridad, el Reglamento de la normativa aplicable al evento Málaga Open Esports. El objetivo de este documento es poner en conocimiento de los participantes de la normativa del mismo. **Inscribirse en el torneo implica de manera automática, que el participante ha leído, comprende y acepta**, sin restricciones, la aplicación de todas las normas que se detallan a continuación.

El campeonato Málaga Open Esports está organizado por Sirocco Media, S.L.. Toda referencia posterior a Sirocco Media, S.L. en el presente Reglamento se hará como “la organización”.

Cualquier circunstancia que no esté reflejada en la normativa y que pueda afectar al correcto transcurso del torneo, se resolverá al juicio del árbitro.

Este torneo es una de las paradas del Circuito Tormenta del año 2020 con categoría **Heraldo (Tier 2)**. Por ello, los participantes en este torneo aceptan también las normativas y condiciones de elegibilidad especificadas aquí para dicho asunto. Concretamente:

- **Reglamento General del Circuito Tormenta 2020:** Será de aplicación directa para el devenir de Málaga Open Esports el Reglamento General del Circuito Tormenta 2020 de Riot Games disponible en la página web oficial de Circuito Tormenta.
- **Código de conducta:** Queda establecido en el Reglamento General.
- **Elegibilidad:** Queda establecido en el Reglamento General.

## 2. Estructura y organización del campeonato.

Málaga Open Esports está compuesto por dos fases diferentes, una primera fase clasificatoria online y una segunda fase presencial, que tendrá lugar los días 18 y 19 de mayo de 2020 en el Espacio Polo de Contenidos Digitales Málaga, en la Avenida de Sor Teresa Prat, 15, 29003, Málaga.

A través del presente apartado, vamos a proceder a desgranar todos los aspectos que envuelven ambas fases de la competición.

## **2.1 FASE ONLINE**

### **2.1.1 Formato**

Formato eliminatorio al **mejor de 1 (BO1)**. El número de participantes lo indicará el número de inscripciones dentro del periodo reglamentario. Finalizada la fase online, los **ocho (8) equipos mejor clasificados** se clasificarán para las finales de la parada del **Circuito Tormenta** en el **Málaga Open Sports**.

### **2.1.2 Equipos y plantillas**

Todos los equipos estarán obligados a tener un **mínimo de seis (6) jugadores**, llegando hasta un **máximo de ocho (8) jugadores** por equipo. El coach, analista o mánager no podrá formar parte de la plantilla de jugadores y no podrá jugar partidos.

Los equipos deberán elegir un capitán, que será el encargado de inscribir a todos los miembros del equipo, tanto jugadores como equipo técnico, así como el encargado directo de la comunicación con la organización.

Para el caso en el que una vez inscrito, el equipo no pudiera participar en el torneo, el capitán deberá encargarse a su vez de preavisar con un mínimo de **veinticuatro (24) horas** de antelación antes del comienzo del torneo y de cada uno de sus enfrentamientos.

Con previo aviso, cualquier miembro del equipo puede ser el contacto directo con la organización, pero seguirá siendo el capitán del equipo el encargado de inscribir a los jugadores.

Los equipos tendrán la libertad de usar cualquier jugador de su plantilla para jugar cada uno de los partidos.

Los jugadores inscritos tienen que tener como **mínimo dieciséis (16) años cumplidos para poder disputar un partido oficial**.

Solo se podrá tener un máximo de **dos (2) jugadores** extranjeros no residentes en España por equipo, además, todos los jugadores deberán poder comunicarse correctamente en castellano o inglés.

### **2.1.3 Alineación**

La alineación titular del equipo deberá estar integrada por los cinco jugadores titulares de la plantilla, que deberán ser designados en el momento de la inscripción.

No se permiten cambios una vez confirmada la alineación, con la excepción de aquellos casos de fuerza mayor demostrable, que serán evaluados en todo caso por el comité de la competición.

El manager, entrenador o capitán deberá avisar en caso de modificación de la alineación titular como mínimo **cinco (5) horas** antes de la celebración del partido. En caso de no avisar la alineación para el partido a disputar en el tiempo indicado, será establecida por defecto.

Para cualquier notificación, el responsable del equipo deberá dirigirse al correo electrónico indicado por la organización.

#### **2.1.4 Clasificatorios**

Para la clasificación al Málaga Open Esports habrá un único clasificatorio que dará acceso a ocho (8) equipos.

Sin excepción alguna, los equipos participantes en los clasificatorios deberán mantener como mínimo el **60% o tres (3) jugadores** de la plantilla que hubieran disputado la fase clasificatoria para la fase presencial en Málaga.

#### **2.1.5 Período de inscripción de jugadores**

Los jugadores que deseen inscribirse dispondrán de un período de tiempo que comienza a las 00:00h del día 28 de febrero hasta las 23:00h del día 13 de marzo..

No se admitirán inscripciones después de esta fecha, a no ser que la organización comunique una prórroga mediante sus redes sociales.

#### **2.1.6 Procedimiento de inscripción de jugadores**

Los jugadores que cumpliendo todos los requisitos de elegibilidad deseen inscribirse en el campeonato Málaga Open Esports deberán registrarse a través del enlace de TYPEFORM dispuesto en la página web.

A través del enlace indicado, se facilitará a los jugadores un enlace con el presente Reglamento Oficial de forma previa a la inscripción definitiva. En el proceso de inscripción se requerirá a los jugadores para que indiquen la siguiente información:

- Nombre y abreviatura del equipo.
- Cuenta de Twitter (opcional).

- Logo del equipo (opcional). Debe estar en formato .png con unas dimensiones mínimas de 1980x1080 píxeles y un tamaño máximo de 2MB.
- Nombre completo de hasta dos (2) miembros del equipo técnico, así como el nombre del capitán.
- ID del perfil de Mi TLP de cada jugador.
- Nombre de invocador de cada jugador.

Los datos facilitados a la organización serán tratados conforme a la normativa de protección de datos, tal y como se indicará en el Apartado 6.4.

Una vez inscritos los equipos, la organización de la competición se pondrá en contacto con los capitanes de cada equipo a través de correo electrónico y el servidor oficial de Discord para proceder a su inscripción definitiva en la plataforma de torneos Challonge.

Además de inscribirse mediante el Typeform facilitado en la página web de Malaga Open Esports, los jugadores deberán estar registrados individualmente en la página oficial del Circuito Tormenta.

Una vez cerrado el plazo de inscripción al campeonato, no se podrá realizar ningún cambio en el equipo.

### **2.1.7 Sanciones de Riot Games**

Antes de iniciar la competición y durante la misma, se aplicarán sanciones a los jugadores que incumplan el código de invocador de League of Legends. Así como las siguientes acciones:

- Account Sharing (Compartir tu cuenta con otra persona).
- Eloboosting (Subir una cuenta de ELO de otra persona).
- Comportamiento no ejemplar dentro del juego.
- Hacking (Utilizar programas ilegales).
- Ban temporal o permanente de la cuenta principal.

Una vez finalizado el registro de todos los jugadores, se investigará cada cuenta para verificar que nadie incumple la normativa de RIOT.

Esta investigación será previa al inicio de la competición y en caso de anomalía, el equipo será notificado teniendo un máximo de **veinticuatro (24) horas** para poder sustituir a ese jugador o cuenta.

### **2.1.8 Comunicación con los equipos**

Conforme a lo indicado en los apartados anteriores, una vez inscrito el equipo y durante el transcurso de la fase online, la competición estará en contacto directo a través de correo electrónico y Discord con el capitán del equipo para tratar cualquier tipo de cuestión que surja.

Excepcionalmente, y con previo aviso, podrá un miembro del equipo distinto al capitán comunicarse con la organización.

La vías de comunicación establecidas para la fase online se mantendrán una vez acabada esta fase, hasta el fin de la competición.

### **2.1.9 El calendario**

Transcurrido el plazo de inscripción y habiéndose correctamente la inscripción de todo los equipos, la organización, en un plazo de (x) comunicará a los capitanes el calendario de partidos.

El calendario, resultados, clasificación y demás contenido relacionado con la fase online también estará disponible en la página web de la competición [www.malagaopenesports.com](http://www.malagaopenesports.com).

El calendario y horario concretos quedará confirmado en función del número de participantes, si bien las jornadas de partidos transcurrirán del 16 de marzo al 3 de abril. En caso de ser necesario por un gran volumen de inscripciones, la organización se reserva el derecho a prorrogar una semana más el periodo de clasificatorios.

### **2.1.10 Normativa de partidos**

Durante el transcurso de las diferentes partidas, todos los integrantes de los equipos inscritos deberán cumplir tanto con el Código de Conducta de Riot, como con el propio de la organización, que se expone en el apartado 3.

### **2.1.11 Servidor de juego**

Todos los partidos disputados en competiciones online se jugarán en el servidor LIVE EUW de Riot Games, con el último parche disponible.

### **2.1.12 Acceso a la sala**

Los capitanes de cada equipo serán invitados a la partida minutos antes de que ésta comience para que puedan invitar a sus compañeros y así también prepararse.

La sala será en el mapa la Grieta del Invocador, con el nombre NOMBRE EQUIPO AZUL x NOMBRE EQUIPO ROJO con un tamaño del equipo igual a cinco (5). Todos los espectadores, Torneo reclutamiento y una contraseña.

### **2.1.13 Asistencia a los encuentros**



Se recomienda estar disponibles para comenzar a acceder a la Sala, **treinta (30) minutos** antes de la hora oficial de cada partido.

En ese momento los jugadores deberán tener el último parche actualizado, las opciones de partida correctamente configuradas y las páginas de runas preparadas.

#### **2.1.14 Cambio en los horarios**

Debido a que la duración de los partidos es variable y pueden surgir inconvenientes, los equipos deberán estar disponibles hasta **una (1) hora** después de la hora oficial del partido.

Los árbitros pueden iniciar el partido en cualquier momento dentro de este período indicando la nueva hora oficial con un mínimo de **diez (10) minutos** de margen.

#### **2.1.15 Nombre de invocador**

El nombre de invocador del jugador debe ser el mismo nick ofrecido en la inscripción. Los nombres de invocadores, así como el resto de nicks de equipo y jugadores deberán ser apropiados y no pueden contener vulgaridades.

La liga avisará al club en cuestión en caso de que el nombre de invocador no sea aceptado, para que lo modifique.

**El TAG del sistema de clubes debe estar deshabilitado** a la hora de disputar un partido oficial.

El nombre de invocador deberá ser el mismo para toda la competición, en caso de querer cambiarlo se deberá notificar a la liga para su aprobación.

En caso de incumplir estos puntos, el club o jugador podrán objeto de las sanciones estipuladas en el presente Reglamento.

#### **2.1.16 Amonestación por retraso**

Los cinco jugadores deberán estar en la sala de partido. En el supuesto que transcurridos cinco (5) minutos de la hora oficial del partido, si los cinco jugadores no estén presentes, el club recibirá una sanción. El club podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por jugadores suplentes, pero ello no evitará la sanción.

#### **2.1.17 Incomparecencia en los partidos**

Si un equipo no se presenta (los 5 jugadores) en un plazo de **quince (15) minutos** a partir de la hora oficial de inicio que la organización establezca, se considerará incomparecencia y se declarará ganador al equipo contrario.

Además, el club no compareciente recibirá una sanción oportuna, independientemente de que se trate de causas justificables o no. El comité de competición se reserva el derecho de excluir a dichos jugadores en próximas ediciones.

Excepcionalmente, la organización no sancionará a los equipos en caso de ataques DDOS, o caídas de internet de los jugadores, siempre y cuando se notifique a la organización.

En el caso de que estén todos los jugadores dentro y pasen **cinco (5) minutos** desde que el árbitro de la señal de comenzar y no se haya iniciado la partida, se perderá el partido.

#### **2.1.18 Uso de las pausas/desconexiones.**

Si se produce una desconexión de uno o varios jugadores se deberá pausar el partido. Si la desconexión se produce intencionadamente por la acción de un jugador, su equipo perderá el partido.

La liga podrá declarar vencedor al equipo rival cuando se demuestre que hubo una desconexión voluntaria de un jugador, aun cuando este hecho se conozca una vez finalizado el partido.

Cada equipo dispone de **diez (10) minutos** de pausa por cada mapa. En el caso de que se supere los diez (10) minutos, el partido deberá continuar a no ser que el equipo rival ceda su tiempo de pausa para solucionar el problema. El equipo rival podrá ceder la totalidad de su tiempo o rechazar cederlo. No se podrá ceder el tiempo parcialmente.

Los equipos pueden pedir la derrota antes del **minuto veinte (20)** de partido si ocurre un problema de desconexión con algún jugador y no puede volver. En todo caso el árbitro encargado tendrá que aprobarlo y todos los jugadores deberán abandonar la partida.

La organización se reserva el derecho de utilizar minutos de pausa en un partido si lo cree conveniente debido a una causa de fuerza mayor, en cuyo caso un árbitro avisará a los equipos para pausar la partida.

En caso de que ocurra un problema general ajeno a la organización, se deberá acreditar dicho problema para su resolución posterior.

#### **2.1.19 Reprogramación de partidos por causa mayor**

En el caso de que, por problemas técnicos con los servidores, no se pueda disputar la competición, será la organización la que establecerá las nuevas fechas para asegurar la integridad de la competición.

### **2.1.20 Colocación, placeholders y picks/bans.**

Al entrar a la partida los jugadores deben colocarse correctamente por orden de Top, Jungla, Mid, Adc, Support.

La fase de picks y bans se realizará una vez todos los jugadores se encuentren dentro del servidor con el sistema que proporciona el propio servidor. Un árbitro estará a la disposición de los jugadores para que dicha fase sea legítima.

En caso de error al seleccionar un campeón, este deberá permanecer escogido. Si se produce una desconexión involuntaria o voluntaria, se repetirá la fase de Picks/bans tal y como estaba justo antes de la desconexión.

Seguidamente se dará inicio a la partida, donde en la fase de Picks & Bans se realizarán exactamente los mismos picks y bans y en el mismo orden.

### **2.1.21 Campeones baneados**

Un campeón que haya salido recientemente o haya sido modificado por completo, estará baneado durante el transcurso de la competición. La organización podrá prohibir un campeón en caso de que éste sufra problemas/bugs, avisando previamente a todos los equipos en el menor tiempo posible.

### **2.1.22 Espectadores dentro de la partida**

Solo está permitido que los **cinco (5) jugadores** alineados estén dentro de la sala de partido. Se podrá solicitar estar como espectador en partida, siempre y cuando organización lo permita y el equipo adversario esté de acuerdo.

### **2.1.23 Skins prohibidas**

A continuación indicamos el Listado de skins prohibidas:

Aatrox: Mecha, · Ahri: Popstar, · Akali: All-Star, Crimson, · Alister: Black,

Longhorn, Matador, · Amumu: Pharaoh, Re-Gifted, Vancouver, · Anivia:

Bird of Prey, Blackfrost, Team Spirit, · Annie: Franken Tibbers, Goth, Red

Riding, Wonderland, · Ashe: Heartseeker, · Blitzcrank: Definitely Not,

Goalkeeper, iBlitzcrank, Riot, Rusty, · Brand: Vandal, Zombie, · Caitlyn:  
Headhunter, Safari, · Cassiopia: Desperada, Siren, · Cho'Gath: Loch  
Ness, Nightmare, · Corki: Ice Taboggan, Red Baron, UFO, · Diana: Dark  
Valkyrie, · Draven: Primetime, · Elise: Victorious, · Evelynn: Masquerade,  
Ezreal: Nothingham, Striker, TPA, Fiddlesticks: Dark Candy,  
Pumpkinhead, Union Jack, · Fiora: Headmistress, · Fizz: Void, · Galio:  
Underworld, · Garen: Steel Legion, · Gragas: Santa, · Kha'Zix: Guardian  
of the Sand, · Kayle: Atherwing, · Kog'Maw: Lion Dance, · Lissandra:  
Blade Queen, · Lux: Steel Legion, · Malphite Mecha, · Morgana: Ghost  
Bride, Victorious Morgana · Mundo: Mundo Mundo, Mundoverse, Toxic,  
TPA, · Nami: River Spirit, · Nasus: Infernal, · Nidalee: Bewitching,  
Headhunter, Leopard, Snowbunny, Nocturne: Eternum, Nunu: Nunubot,  
Renekton: Pool Party, Infernal, · Rengar: Night Hunter,  
Riven: Battle Bunny, Championship, Dragonblade, · Syndra: Atlantian, Justicar,  
Tryndamere: Demonblade, · Veigar: Final Boss, · Victor: Creator,  
Yasuo: Project, · Zyra: Haunted.

#### **2.1.24 Comprobación de identidades.**

La organización podrá proceder a la grabación de voz en cada partido de la sala de juego por parte de un miembro del equipo para ser utilizada en caso de investigación por alguna irregularidad. Además, los árbitros podrán pedir a los jugadores que hagan una prueba de voz mediante Discord para comprobar su identidad.

Las grabaciones de voz que registre la organización serán tratadas conforme a lo dispuesto en la normativa de protección de datos, tal como se expone en el Apartado 6.4.

La no realización de la grabación implicará la posible expulsión del equipo de la competición, guardándose la administración el derecho de tomar otras medidas cautelares hasta que se esclarezcan los hechos.

#### **2.1.25 Creación de contenido con las partidas. Cesión de derechos de imagen.**

Las diferentes partidas que conformen la fase online del campeonato podrán ser objeto de streaming en directo, de resubida de las partidas o de creación de contenido digital a raíz de las mismas. La organización se reserva el derecho de realizar foto y vídeo de los torneos.

La organización será la encargada de realizar o supervisar el streaming de las partidas y subirlas a las redes de emisión. Durante la retransmisión vía streaming, se mostrará un layout con un mínimo de información básica para hacer más fácil el seguimiento de las partidas, que incluyan información como el nick del jugador y/o equipo, el logo del club y la imagen en directo o fotografía de los jugadores.

Por todo ello, los jugadores y equipos que participan en la competición aceptan la cesión de los derechos de imagen para la retransmisión en directo y diferido, por cualquier medio o canal, de los partidos, así como en otros contenidos que se puedan derivar como mejores jugadas, entrevistas, resúmenes, etc. así como para su utilización por los patrocinadores de la organización siempre que se trate de material promocional de la misma y aparezcan los jugadores participantes en ella.

Los menores de edad que participen en el campeonato (entre 16 y 17 años), deberán entregar a la organización una autorización de sus tutores legales sobre la cesión de derechos de imagen. Esta autorización, que podrá ser hoja simple, puede ser solicitada a la organización, la cual facilitará al interesado un modelo de autorización.

Una vez acabada cada partida, la petición de los equipos, la organización podrá mandar el contenido que requieran para que los jugadores y equipos puedan publicar en sus redes sociales las partidas retransmitidas con la autorización previa de la Organización y con un contenido que no infrinja el Código de Conducta.

Queda prohibido tener iniciada ninguna red social, ni hacer streaming de la partida de forma separada a la organización o tener puesta la retransmisión del partido que se esté jugando en el ordenador durante el torneo.

#### **2.1.26 Cambios en el calendario**

La organización se reserva el derecho a realizar cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En caso de modificación de los mismos, la organización

notificará a los equipos con la mayor brevedad posible y siempre con un margen de mínimo 5 horas antes de la fecha que iba a ser cambiada.

### **2.1.27 Victoria por causas externas**

En el caso extremo de que ocurra un imprevisto con los servidores de juego y no se pueda continuar jugando, si la partida ha superado el **minuto veinte (20)**, un árbitro podrá conceder la victoria a un equipo en caso de que determine que un equipo no puede evitar la derrota con una certeza razonable.

Los siguientes criterios pueden ser utilizados para tomar la decisión:

- Diferencia de oro. La diferencia de oro es más del 33 % entre los equipos.
- Diferencia de torretas. La diferencia de torretas derribadas es de siete (7) o más.
- Diferencia de inhibidores. La diferencia de inhibidores derribados es de dos (2) o más.

## **2. FASE PRESENCIAL**

### **2.1. Fecha y lugar**

#### **2.2.1**

Los ocho clasificados de la fase online disputarán la fase presencial que tendrá lugar en Málaga, durante los días 18 y 19 de mayo de 2020 en el Espacio Polos Contenidos Digitales Málaga, en la Avenida de Sor Teresa Prat, 15, 29003, Málaga.

El horario definitivo dentro de los días señalados quedará establecido una vez finalice la fase online. Si bien el Espacio Polos Contenidos Digitales Málaga estará abierto durante el citado fin de semana entre las diez de la mañana (10:00h) y las ocho de la tarde (20:00h).

### **2.2. Formato**

Las partidas de cuartos de final y semifinales se jugarán al mejor de un (1) mapa, la partida que defina el tercer y cuarto puesto, así como la final, se jugarán al mejor de tres (3) partidas.

### **2.3. Entrenadores**

Los equipos podrán estar acompañados en el escenario hasta por un máximo de **dos (2) entrenadores** durante la fase de picks y bans. Una vez finalizada, el entrenador deberá abandonar el escenario. Los entrenadores están sujetos al mismo código de conducta que los jugadores.

Los entrenadores de los equipos podrán:

- Hablar con los jugadores hasta que termine la fase de picks y bans.
- Animar a sus jugadores, con respeto hacia el rival, público y equipo arbitral.
- Disputar un partido como jugador siempre y cuando estén inscritos como jugador suplente.

Los entrenadores de los equipos no podrán:

- Dar información estratégica del rival a sus jugadores durante el transcurso del mapa.

## **2.4. Cuentas**

Todas las partidas se disputarán en cuentas de servidor de torneos (EUTR).

## **2.5. Periféricos**

Los jugadores son responsables de traer su propio kit de periféricos (cascos, teclado, ratón, alfombrilla y auriculares in-ear). La organización pondrá a disposición de los jugadores kits de periféricos Ozone, en caso de que no dispongan de material propio.

Para los encuentros que se disputen fuera del escenario (warm-ups), los jugadores podrán jugar con su propio kit de periféricos a excepción de los cascos Ozone, si la organización así lo indicara. Los jugadores podrán jugar con su propio equipo de periféricos, a excepción de los cascos Krom Gaming, si la organización así lo indicara. La utilización de auriculares in-ear no es de uso obligatorio.

Para los encuentros que se disputen en el escenario, los jugadores podrán jugar con su propio kit de periféricos, si bien el uso de cascos Ozone es obligatorio y la organización tiene la obligación de facilitarlos a los participantes.

## **2.6. Descargas y uso de programas**

La organización se encargará de tener instalado el Teamspeak/Discord en los ordenadores y facilitar un servidor para conectarse.

Los jugadores tienen permitido descargar:

- Drivers de la marca de sus propios periféricos.
- La descarga de cualquier otro programa debe ser consultada con los árbitros.
- Descargar programas sin autorización puede ser sancionado.
- La descarga y utilización de programas que alteren el uso normal del juego será sancionada con la descalificación del torneo.

## 2.7. White noise

Durante la disputa de los partidos en el escenario será obligatoria la utilización de ruido blanco. Este será configurado con la ayuda de un árbitro y no podrá volver a ser ajustado por el jugador sin consentimiento del colegiado.

## 2.8. Elegibilidad

Los requisitos de elegibilidad para la fase presencial son los mismos que los ya descritos en el Punto 1, 2.1.2 y 2.1.3 de este Reglamento.

A su vez, como dijéramos en el Apartado 2.1.4, sin excepción alguna, los equipos participantes en los clasificatorios deberán mantener como mínimo el **sesenta por ciento (60%) o tres (3) jugadores** de la plantilla que hubieran disputado la fase clasificatoria para la fase presencial en Málaga.

Si por causas de fuerza mayor no pudiera cumplirse este requisito, el equipo afectado deberá avisar con un plazo de **setenta y dos (72) horas** antes del día 18 de abril para poder realizar cambios. En todo caso, el comité de la organización estudiará cada caso concreto y dará un veredicto conforme a las circunstancias del caso.

En caso de que un equipo no pueda asistir, la organización procederá a seleccionar qué equipo eliminado durante el clasificatorio asistirá en su lugar.

Los jugadores de entre 16 y 17 años deberán aportar una autorización firmada por su tutor legal para poder participar en la fase presencial. Dicha autorización se podrá hacer mediante hoja simple, si bien la organización puede poner a disposición de los jugadores un modelo de autorización.

## 2.9. Alineaciones



Se aplicará para las alineaciones de la fase presencial las mismas normas que las alineaciones de la fase online, establecidas en el apartado 2.1.3 de este Reglamento.

En las partidas al mejor de tres (3) habrá que notificar al árbitro y al equipo contrario si hay algún cambio de jugadores entre mapas. Esto ha de ser como muy tarde 5 minutos después de la explosión del nexa.

No se podrán disputar las partidas con menos de cinco (5) jugadores por equipo.

### **2.2.10 Normas de la fase online aplicables a la fase presencial**

Todas las normas relativas a la fase online contenidas entre los puntos 2.1.10 y 2.1.27 serán aplicables a la fase presencial, en todo aquello que no sea incompatible con las características específicas de la fase presencial.

Especialmente, debemos tener en cuenta lo dispuesto en el apartado 2.1.25 respecto a la cesión de derechos de imagen por parte de los jugadores, que se extiende a todo el contenido digital (streaming, resubidas, entrevistas, highlights, etc.) originado durante la fase presencial.

Junto a las normas expuestas en dicho punto, se exige a todos los equipos clasificados que pongan a disposición de la organización, siempre que sea posible, a un miembro de su equipo para posibles entrevistas o creación de contenido.

### **2.2.11 Desarrollo de los partidos**

#### ***General***

Los equipos dispondrán de un árbitro mientras no estén en partida. Un árbitro siempre estará en las salas de comunicación para vigilar cualquier irregularidad.

Los equipos son responsables de comprobar la hora de sus enfrentamientos y presentarse con al menos **treinta (30) minutos** de antelación en el centro y al menos con 10 minutos de antelación ante los árbitros.

El nombre de invocador de los jugadores de la sala debe corresponderse con el que facilitaron a la organización. La organización facilitará durante la fase presencial del torneo, si fuera posible, una sala de calentamiento para los equipos.

#### ***Antes de la partida***

Los jugadores se unirán a la sala creada por el árbitro y dispondrán de **diez (10) minutos** para configurar tanto sus periféricos como la cuenta de juego. Si un equipo no tiene a sus jugadores listos a la hora del partido tendrá la sanción correspondiente especificada en los apartados 2.1.15 y 7.

Un equipo tiene la obligación de esperar hasta pasados **quince (15) minutos** desde la hora del partido para poder ganar el partido por incomparecencia.

Los capitanes de los equipos deberán de dar la orden de listo (ready). La selección de campeón no será lanzada hasta que un árbitro o miembro de la retransmisión no dé la orden de empezar.

Los hechizos de invocador y los campeones deben estar correctamente fijados en los jugadores correspondientes **veinte (20) segundos** antes de que empiece la pantalla de carga.

### ***Después de la partida***

Una vez finalizada la partida se deberá tomar foto de la pantalla final, donde se refleje la victoria/derrota y los stats de la partida.

El capitán del equipo ganador debe notificar el resultado al árbitro. Sólo los capitanes pueden dirigirse al árbitro para presentar quejas.

## **12. Premios**

Los jugadores se comprometen a participar en el torneo de manera profesional, respetuosa y competitiva. Cualquier actuación que vaya en contra de estos principios, podrá ser considerada por la Organización como antideportiva, tomando la determinación de sancionar o prohibir la opción a premio del jugador o equipo involucrado.

El reparto de premios en metálico es el siguiente:

- Primer puesto: 650€ (pago único o entre 5 jugadores) y los puntos correspondientes del Circuito Tormenta.
- Segundo puesto: 250€ (pago único o entre 5 jugadores) y los puntos correspondientes del Circuito Tormenta.
- Tercer puesto: 100€ (pago único o entre 5 jugadores) y los puntos correspondientes del Circuito Tormenta.

La Organización y los participantes deben cumplir con la normativa fiscal vigente en el momento del reparto de premios. Por ello, dichos premios estarán sujetos a retención.

El jugador premiado tendrá que firmar los documentos pertinentes que se entregarán a la conclusión del torneo y cumplimentar sus datos bancarios para que en los 60 días posteriores la organización ingrese el premio en la cuenta correspondiente. Se necesitará un escaneo del DNI a ambas caras y un comprobante del número de cuenta (donde se vea dicho número de cuenta y el titular del mismo).

En el caso de que el titular del número de cuenta no sea el ganador, se necesitará el DNI del ganador y del titular de la cuenta, junto a una autorización firmada. El ingreso del premio se realizará en un plazo máximo de **sesenta (60) días**.

Cualquier duda relacionada con la gestión de premios se deberá contactar con [hola@siroccomedia.es](mailto:hola@siroccomedia.es)

### **3. Código de conducta**

Durante el transcurso del campeonato, los jugadores y miembros del club deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes, el público y el personal de la competición. En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas. Los jugadores miembros del equipo deberán tener presente que los partidos pueden ser retransmitidos y por lo tanto pueden acceder menores.

Los jugadores y miembros del club están en la obligación de conocer el Reglamento de la competición y prestar atención a las indicaciones de los árbitros durante los partidos.

Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido, si esto sucede, será revisado por el árbitro asignado y se sancionará al jugador y/o club, pudiendo incluso ser expulsados de la competición.

La organización se reserva el derecho de admisión al torneo a cualquier persona que a su juicio afecte negativamente o dañe la imagen y el buen nombre de la organización, extendiéndose, pero no limitándose a ejemplos como: calumnias, insultos, agresión verbal y física, de manera personal y/o en redes sociales, discriminación, acoso y difamación a empleados, clientes, expositores, proveedores, autores, artistas, y/o invitados.

Por ello, la organización tendrá derecho de evaluar y sancionar una conducta irregular de un miembro del club incluyendo, pero no limitado a, redes sociales, foros online, streaming o emails.

### **4. Otros aspectos relacionados con los equipos**

#### **4.1 Cambio de logos o grafismos**

Todos los cambios que impliquen grafismos por parte de un equipo se notificarán con una antelación mínima de **siete (7) días** y deberán ser previamente aprobados por la organización.

#### **4.2 Abandono de jugadores**

Si un jugador abandona el equipo durante la competición y este se ha clasificado para la fase presencial del Málaga Open Esports, no podrá acceder a otro equipo que ya tenga plaza previamente.

### **3. Asesoramiento**

Tanto equipos como jugadores pueden pedir una charla de asesoramiento con la organización, siendo charlas totalmente confidenciales.

#### **4.4 Plantillas o documentos no entregados**

Si un club no entrega la plantilla y documentos necesarios que se hayan pedido antes de la fecha indicada, podrá quedar expulsado de la competición.

## **5. El árbitro**

### **5.1 Autoridad del árbitro**

Todos los partidos de ambas fases (online y presencial) serán controlado por un árbitro, el cual tendrá la autoridad total velar y hacer cumplir las reglas de juego en dicho encuentro.

### **5.2 Decisiones del árbitro**

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo a las reglas de juego, el presente Reglamento de la competición y el espíritu del juego y se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas del juego.

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el remake, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas.

El árbitro no podrá cambiar una decisión si se da cuenta que era incorrecta o conforme a una indicación de otro miembro del equipo arbitral si se ha reanudado el juego o la partida ha finalizado.

### **3. Medidas disciplinarias**

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión, conforme a lo dispuesto en el Apartado 7.

El árbitro tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en el que comienza la competición para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye pausas y descansos entre partidas).

Si, antes del comienzo de la partida, un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido, si bien deberá elaborar un informe sobre todo tipo de conductas incorrectas.

El equipo arbitral también tomará medidas contra los miembros del cuerpo técnico de los equipos que no actúen de forma responsable.

## **6. Normativa General**

### **6.1 Patrocinios**

No estará permitido el uso de patrocinadores por parte de los equipos que infrinjan las normas establecidas en el Reglamento General de RIOT (punto 1), ni de con aquellas hagan promoción de:

- Webs de sustancias ilegales.
- Productos farmacéuticos que requieran prescripción médica.
- Webs de venta de skins, cuentas o eloboosting, así como webs de venta de elementos virtuales falsos o ilegales, o que por cualquier otra causa, supongan un incumplimiento de las Condiciones de Uso de League of Legends.
- Venta de armas o munición.
- Pornografía o productos eróticos.
- Tabacos y otros productos relacionados con este.

En caso de duda sobre un patrocinio, se deberá notificar a la organización para que asesore en la decisión.

## **6.2 Derecho de modificación**

La organización se reserva el derecho a modificar las normas en cualquier momento que sea necesario con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competición.

## **6.3 Aceptación del Reglamento.**

Tal y como se establece en el Apartado 1, todos los jugadores y equipos que disputen la competición, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este Reglamento.

## **6.4 Normativa en protección de datos**

Todos los datos facilitados a la hora de inscribirse en la competición, así como todos los datos generando por la normal actividad de la competición serán tratados por la organización conforme a la normativa vigente en protección de datos (Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantías de los derechos digitales).

De forma no exhaustiva, le comunicamos que procedemos a incluir sus datos personales que nos ha facilitado voluntariamente, en un fichero titularidad de Sirocco Media S.L. (la organización).

Dichos datos serán tratados exclusivamente por esta entidad y los conservaremos mientras no solicite su supresión y, en todo caso, durante el plazo de un año, transcurrido el cual procederemos a su destrucción.

Le informamos que Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, supresión, portabilidad de sus datos, de oposición y limitación al tratamiento, a no ser objeto de decisiones basadas únicamente en el tratamiento automatizado de sus datos, y, en particular, su derecho a retirar el consentimiento prestado para el tratamiento de sus datos.

Los derechos podrá ejercitarlos por escrito, acompañado de copia del documento oficial que acredite su identidad, mediante correo electrónico: [hola@siroccomedia.es](mailto:hola@siroccomedia.es)

Asimismo, le informamos del derecho que le asiste a presentar una reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos ([www.aepd.es](http://www.aepd.es)) si considera que el tratamiento no se ajusta a la normativa vigente o considera no ha obtenido satisfacción en el ejercicio de sus derechos.

## **7. Penalizaciones y sanciones**

El incumplimiento de cualquiera de las normas incluidas en el presente Reglamento puede conllevar, conjuntamente a la sanción específica ya indicada, una sanción en forma de falta leve o grave (a discreción de la Organización salvo los casos en los que se especifique).

Tres faltas leves serán consideradas como una falta grave. Una sanción grave indica la expulsión de la competición. En casos de sanción especialmente severa, la Organización se reserva el derecho a expulsar del torneo inscrito, y a vetar al jugador o equipo en el resto de torneos celebrados durante el evento.

Cada torneo tiene asignado uno o varios árbitros que aplicarán la normativa establecida por la Organización del evento. Cada árbitro tendrá la responsabilidad de resolver las disyuntivas que puedan surgir respecto a dicha normativa. En última instancia, se acudirá a la comisión de la Organización, que dictaminará una decisión final inapelable por ninguna de las partes.

En todo caso, las siguientes conductas llevan aparejadas las siguientes sanciones:

- Cualquier uso de programas de terceros que suponga una ventaja en el desarrollo del juego se considera una falta grave.
- Las inscripciones con datos erróneos se consideran falta grave.
- La suplantación de identidad se considera falta grave.
- La manipulación de pruebas se considera falta grave.

La descalificación por cualquiera de los motivos anteriormente mencionados o por incomparecencia implica la pérdida de derecho a premio. Cualquier falta leve puede ser aumentada a grave si la Organización considera que el comportamiento específico requiere un castigo más severo.

En caso de haber circunstancias atenuantes, la Organización se reserva el derecho de disminuir la gravedad de una falta grave a una leve.

Cualquier comportamiento antideportivo, faltas de respeto a contrincantes o miembros de la Organización, o abuso de alguna norma, puede conllevar una sanción proporcional a su severidad.

## **8. Reclamaciones y denuncias**

Para realizar cualquier tipo de denuncia o reclamación ante cualquier situación, el denunciante deberá presentar pruebas objetivas que sustenten la reclamación/denuncia en los casos que proceda.

Se aceptarán como pruebas:

- Screenshots que no hayan sido manipuladas donde se pueda identificar el acto denunciado/reclamado y fecha y hora del sistema.

- Demos o videos que no hayan sido manipulados donde se pueda identificar el acto denunciado/reclamado y que se trate de la partida en cuestión. Habrá que indicar el segundo en el cual se produce el acto denunciado.

La reclamación o denuncia debe ser realizada de inmediato tras la finalización del enfrentamiento. Si la Organización sospecha del uso de programas de terceros ("cheating"), se reserva el derecho a revisar los equipos de los participantes.

La Organización podrá determinar en cualquier momento del juego que un jugador está haciendo trampas y proceder a la descalificación del mismo.

## **9. Contacto**

Ante cualquier duda o cuestión que pueda surgir con respecto a la interpretación y entendimiento del presente Reglamento, la organización pone a disposición de los jugadores el siguiente correo electrónico [hola@siroccomedia.es](mailto:hola@siroccomedia.es)