

National Gaming League  
**REGLAMENTO MASTERS DIVISION**  
Temporada - 2020



**MASTERS**  
**DIVISION**





## Índice

1. Estructura general de Masters Divison .....	4
1.1. Liga regular .....	4
1.1.1. Formato .....	4
1.1.2. Ascenso/Descenso.....	6
1.1.3. Sistema de clasificación.....	5
1.1.4. Plantillas .....	6
1.1.5. Alineaciones .....	6
1.1.6. Criterios de desempate .....	6
1.1.7. Problemas con el calendario .....	7
1.2. Finales.....	7
1.2.1. Formato.....	7
1.2.2. Emparejamientos .....	7
1.3. Normativa de inscripción de jugadores .....	7
1.3.1. Ventana de inscripción de jugadores a la liga. ....	7
1.3.2. Restricción de jugadores .....	9
1.4. Normativa de partidos .....	9
1.4.1. Sala del Partido.....	10
1.4.2. Asistencia.....	10
1.4.3. Cambio en los horarios.....	10
1.4.5 Prohibiciones de objetos.....	11
1.4.6. Nombre dentro de juego.....	11
1.4.7. Amonestación por retraso .....	11
1.4.8. Incomparecencia en los partidos. ....	11
1.4.9. Funcionamiento de crear la partida y HOST .....	12
1.4.10. Fase de Picks y Bans .....	12
1.4.10. Desconexiones.....	13
1.4.11. Normativa del servidor de Team Speak .....	13
1.4.12. Comprobación de identidades .....	14
1.4.13. Prohibición de streaming .....	14
1.4.14. Cesión de derechos de imagen .....	14
1.4.15. Victoria por causas externas .....	14
1.4.16. Cambio de calendario.....	15
1.5. Código de conducta.....	15
2. Equipos.....	16
2.1. Cambio de logos o grafismos. ....	16



2.2.	Abandono de jugadores .....	16
2.3.	Asesoramiento .....	16
2.4.	Plantillas o documentos no entregados.....	16
2.5.	Pagos a los equipos. ....	16
2.6.	Expulsión de un equipo .....	16
3.	Reglamentación en partidos presenciales .....	17
3.1.	Protocolo de uniforme .....	17
3.2.	Entrenadores.....	17
3.4.	Abandonar la zona de juego antes de finalizar el partido .....	18
3.5.	Configuración de las clases .....	18
3.6.	Desconexión durante el partido.....	18
3.7.	Periféricos y hardware .....	18
3.8.	Escenario .....	18
4.	Árbitro .....	19
4.1.	Autoridad del árbitro.....	19
4.2.	Decisiones del árbitro.....	19
4.3.	Medidas disciplinarias .....	19
4.4.	Interferencia externa en presenciales.....	19
5.	Normativa General .....	21
5.1.	Patrocinios.....	21
5.2.	Derecho de modificación .....	21
5.3.	Aceptación de documento .....	21
5.4.	Lista de Sanciones .....	21
5.6.	Lista de Sancionados .....	21



## 1. Estructura general de Masters Divison

### 1.1. Liga regular

#### 1.1.1. Formato

La competición está formada por nueve (9) clubes, ocho (8) clubes invitados por la organización y un (1) club que accede a ella a través de uno de los dos clasificatorios que se han realizado previamente al inicio de la Liga. Los clubes invitados serán seleccionados por NGL siguiendo unos parámetros muy estrictos y garantizando que cumplen los requisitos mínimos exigidos por esta. De la misma manera, el equipo clasificado deberá cumplir también con las mismas condiciones que el resto de equipos participantes, para garantizar una competición profesional y de calidad.

La liga tiene una duración de siete (7) meses de competición y estará compuesta por dos (2) temporadas o splits. Cada split es independiente, y en cada uno de ellos se otorgará una serie de puntos a los equipos dependiendo de la posición final que obtengan en la clasificación.

Los splits tienen una duración de dos (2) meses y medio. Contarán con un formato de fase regular y unas finales en formato de Playoff. La fase regular contará con nueve (9) Jornadas donde se disputarán partidos (4) partidos en cada una de ellas. En cada una de ellas, habrá un equipo de los participantes que descansará. Los seis (6) mejores equipos de la fase regular disputarán la fase final en un formato de playoff, donde los dos (2) primeros clasificados pasarán directamente a semifinales y los cuatro (4) restantes deberán jugar una ronda previa entre ellos.

Al finalizar cada uno de los split se otorgará una puntuación a cada uno de los equipos participantes, dependiendo de la posición final en la clasificación que hayan obtenido entre los dos splits.

Los cuatro (4) equipos con mayor puntuación en la clasificación general (contando los dos Splits) pasarán a jugar la Fase Final presencial, en un formato de doble eliminación, y tendrán la oportunidad de hacerse con el título de la "Masters Division."

Cada partido estará compuesto de cinco (5) mapas; dos hardpoints, dos buscar y destruir y un dominio. Este punto puede variar durante el transcurso de la temporada, dependiendo de las modificaciones oficiales que pueda tener el "ruleset" competitivo facilitado por Activision.

Las jornadas se disputarán los miércoles y los jueves a las 17:00 y 18:15 horas respectivamente. La organización se reserva el derecho de modificar las fechas y los horarios, siempre y cuando se avise a los clubes con antelación.

#### 1.1.2. PlayOff

Los seis (6) mejores equipos de la fase regular disputarán la fase final en un formato de playoff de eliminación directa, donde los dos (2) primeros clasificados de la fase regular pasarán directamente a semifinales y los cuatro (4) restantes deberán jugar una ronda previa entre ellos.

El equipo situado en la tercera (3) posición de la clasificación en la fase regular, podrá escoger el rival al que se quiere enfrentar en la fase de cuartos de final. La elección de dicho rival se realizará entre el quinto (5) o el sexto (6) clasificado de la anterior fase.

El bracket de esta fase, es de eliminación directa y quedará definido de la siguiente manera:



### 1.1.3. Sistema de clasificación

Los equipos recibirán tres (3) puntos por victoria y cero (0) puntos por derrota durante la liga regular. La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor basándonos en los puntos obtenidos durante las nueve (9) jornadas que forman el split y el resultado de los Play Off.

Al finalizar cada uno de los Split se otorgarán unos puntos en función de la clasificación final del mismo, una vez terminen los Play Off. Estos puntos servirán para determinar qué clubes participarán en la Fase Final Presencial de la competición. Los cuatro (4) equipos que hayan obtenido la mayor puntuación entre los dos (2) splits serán los clubes clasificados para disputar el título de la “Masters Division”.

Los puntos se repartirán de la siguiente manera una vez finalice cada uno de los dos splits:

- 1r Clasificado – 100 puntos
- 2o Clasificado – 90 puntos
- 3r Clasificado – 80 puntos
- 4o Clasificado – 70 puntos
- 5o Clasificado – 60 puntos
- 6o Clasificado – 50 puntos
- 7o Clasificado – 40 puntos
- 8o Clasificado – 30 puntos
- 9o Clasificado – 20 puntos

#### 1.1.4. Ascenso/Descenso

Los equipos que queden en 8ª y 9ª posición al finalizar la liga regular pasarán a la fase de ascenso/descenso en la que se enfrentarán entre ellos y el perdedor del enfrentamiento jugará contra el equipo que quede en 1ª posición en el playoff de Dream Division por una plaza en la siguiente temporada. Esta fase se jugará el 24 y 25 de junio de 2020. La organización se reserva el derecho de modificar las fechas y los horarios, siempre y cuando se avise a los clubes con antelación.

#### 1.1.5. Plantillas

Todos los equipos estarán obligados a tener un mínimo de cinco (5) jugadores y pueden tener hasta un máximo de diez (10) inscritos en la plantilla (el entrenador no podrá formar parte de los jugadores titulares ni suplentes y no podrá jugar partidos). Los jugadores deben tener un mínimo dieciséis (16) años cumplidos para poder disputar un partido oficial de Masters Division.

Los jugadores participantes pueden proceder de cualquier región dentro del marco de la Unión Europea.

#### 1.1.6. Alineaciones

Todos los jugadores deberán tener un contrato de derechos de imagen vigente ligado a la entidad titular de la licencia con la que compite el equipo, que deberá ser en todo caso una sociedad de capital (el equipo). Estos contratos deberán estar vigentes durante toda la temporada.

La alineación del partido estará compuesta por cinco (5) jugadores titulares y dos (2) suplentes, si lo desean. El equipo podrá sustituir a un jugador por otro de su plantilla inscrito en la alineación entre mapas.

El manager o entrenador debe avisar de la alineación del partido cada lunes previo al inicio de la jornada oficial, en caso de no pasar la alineación para ese partido los jugadores titulares serán aquellos que disputaron la última jornada de la competición. Esta notificación se realizará vía Discord de la competición a través del apartado deportivo facilitado a cada club, salvo indicación de la NGL en otro sentido.

#### 1.1.7. Criterios de desempate

En el caso de empate a puntos en la clasificación, se valorará primero:

- Empates entre dos equipos. Se tendrá en cuenta sus enfrentamientos directos, el equipo que obtuvo más victorias entre ellos ocupará la posición superior en la clasificación. En caso de empate, se valorarán los mapas ganados entre sus partidos. Si persiste el empate, se jugará un partido al mejor de cinco (5) mapas para determinar el seed.
- Empates entre tres equipos. Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados, los equipos que hayan obtenido más victorias entre ellos, ocuparán la posición superior. Si existiese un empate entre dos equipos en esta clasificación se resolvería usando el criterio anterior (Empates entre dos equipos). Si persiste el empate triple, se realizará un bracket simple aleatorio al mejor de cinco (5) mapas en donde un equipo pasará a la fase final directamente.



- Empates entre cuatro o más equipos. Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados, los equipos que hayan obtenido más victorias entre sus enfrentamientos, ocuparán la posición superior.

Si existiese un empate entre dos o tres equipos en esta clasificación se resolvería usando los criterios anteriores (Empates entre dos o tres equipos).

En caso de que persista el empate cuádruple o más se ordenarán los equipos basándonos en la diferencia de mapas ganados/perdidos entre ellos durante la temporada.

Todos los partidos de desempate se jugarán a criterio de la liga según la disponibilidad de horarios y se informará a los equipos.

### 1.1.8. Problemas con el calendario

En caso de problemas con el calendario, NGL se reserva el derecho a modificar la fecha del encuentro y avisará a todos los equipos en la mayor brevedad posible.

## 1.2. Finales

### 1.2.1. Formato

Los 4 equipos clasificados para las Finales se enfrentarán en un bracket de doble eliminación.

Todos los partidos se jugarán al mejor de cinco (5) mapas.

### 1.2.2. Emparejamientos

Los cruces en la fase de playoff se realizarán en función del posicionamiento de los equipos en la tabla tras finalizar los dos splits y contemplando los puntos obtenidos por los equipos y su posición final.

Los cruces en la fase final presencial se realizarán en función del posicionamiento de los equipos en la clasificación final contabilizando los puntos obtenidos entre los dos splits.

## 1.3. Normativa de inscripción de jugadores

### 1.3.1. Ventana de inscripción de jugadores a la liga.

Los clubes podrán incorporar jugadores a su equipo durante los siguientes periodos:

- Pretemporada: este periodo se inicia el día en que se otorga la licencia de competición antes del inicio de la temporada, en la fecha y hora que la NGL indique oficialmente.

\*Para la temporada 2020, el plazo límite para comunicar las incorporaciones de jugadores a la NGL es 8 de diciembre de 2019 a las 23:59h.

- Periodo de incorporaciones regulado: Cada equipo podrá realizar 3 incorporaciones de jugadores durante el transcurso de cada uno de los split, en un periodo determinado que está comprendido entre la jornada cinco (5) y la seis (6) y siempre y cuando se cumplan las siguientes normas:

✓ No se podrá incorporar ningún jugador una vez finalice la temporada regular de cada uno de los splits por ningún motivo.



- ✓ En caso de que un jugador suplente salga de un equipo durante la temporada deberá esperar una (1) jornada para poder jugar en otro equipo de Masters Division desde su último partido disputado.
- ✓ Antes del viernes de cada semana a las 12:00h será el límite para que un jugador nuevo pueda jugar la jornada de la semana siguiente.
- ✓ Únicamente se podrá inscribir a un nuevo jugador siempre que no esté inscrito en ningún otro equipo de Masters Division cómo titular.
- ✓ El periodo de fichajes durante el transcurso del split se iniciará una vez finalice por completo la jornada cuatro (4) a fecha de viernes veintinueve (29) de mayo a las 0:00 horas. Y finalizará una vez se haya disputado en su totalidad la jornada seis (6) a fecha de domingo treintaiuno (31) de mayo a las 23:59 horas.
- Periodo entre splits: Durante la finalización del primer Split y el inicio del segundo, los equipos tienen un tiempo donde pueden realizar los cambios que crean oportunos para iniciar el segundo Split. Si lo desean pueden cambiar a todos los jugadores que aparecen en la plantilla. Este periodo va desde el día 8 de abril de 2020 al día 3 de mayo de 2020.
- Entrenadores o Mánager. Podrán ser cambiados en cualquier momento durante la temporada, pero están sujetos a seguir el mismo protocolo de incorporar jugadores y deberá firmarse con otro entrenador en un plazo de una (1) semana desde la fecha en que se comunique la destitución del anterior. La incorporación de un nuevo entrenador o mánager no está sujeta a la normativa de incorporaciones de jugadores, por lo tanto, no hay un límite de cambios en este aspecto.

Si el jugador o entrenador deseado pertenece a otro equipo, será necesario un acuerdo entre ambos equipos y jugador para el traspaso de este. Y se deberá notificar a través del email de la competición.

En todas las incorporaciones de jugadores contempladas en el apartado anterior, el equipo deberá presentar la siguiente documentación, a fin de que la NGL pueda realizar la inscripción del jugador/entrenador.

- Rellenar la ficha online proporcionada por la NGL.
- Copia del contrato de derechos de imagen, firmado por el jugador y el equipo.
- Número de DNI o pasaporte del jugador.
- Rellenar el formulario de compromiso y responsabilidad proporcionado por NGL.

La NGL no inscribirá al jugador/entrenador como miembro de un equipo en tanto no haya recibido dicha documentación, o si la recibe fuera del plazo establecido para cada periodo de incorporación de jugadores.

Aun habiendo procedido a su inscripción, la NGL denegará la alineación de un jugador titular en tanto no disponga de toda la documentación audiovisual aquí mencionada.

Una vez cerrado el plazo de incorporación de jugadores, la NGL podrá hacer públicos los jugadores de la plantilla, siempre y cuando se avise antes a los clubes participantes.





### 1.3.2. Jugadores titulares y suplentes

Los equipos deberán diferenciar a los jugadores inscritos entre titulares y suplentes. Este aspecto deberán notificarlo a NGL al inicio de cada split. Los jugadores denominados cómo titulares, no podrán ser transferidos durante el periodo de fichajes estipulados en medio de cada split.

Los jugadores imagen de cada equipo, serán considerados cómo titulares durante todo el split y no podrán ser transferidos bajo ningún concepto.

En cuanto un jugador titular, esté más de 3 partidos sin ser alineado en el mismo split pasará a ser considerado cómo jugador suplente de forma automática por la liga. También, el club puede comunicar a la liga que un jugador titular pasa a ser suplente sin tener que cumplir el anterior requisito, siempre y cuando no sea una vez se inicie el periodo de fichajes.

### 1.3.3. Restricción de jugadores

Cualquier jugador que haya participado en los dos (2) splits de Masters Division y haya disputado más de cuatro (4) partidos jugados en cada uno de ellos, no podrá disputar los clasificatorios de ascenso hasta la siguiente temporada.

Los jugadores no podrán participar en las finales de Masters Division si han jugado la fase final de Ascenso/Descenso.



## 1.4. Normativa de partidos

### 1.4.1. Sala del Partido

Todos los partidos disputados en la fase online se jugarán a través de la sección partidas personalizadas del juego, los jugadores deberán estar dentro de la sala y no deberán abandonarla hasta que termine el partido.

### 1.4.2. Asistencia

Es indispensable estar disponibles 20 minutos antes de la hora oficial de su partido. En ese momento los jugadores deberán tener el último parche actualizado y las opciones de partida correctamente configuradas.

### 1.4.3. Cambio en los horarios

Debido a que la duración de los partidos es variable y pueden surgir inconvenientes, los equipos deberán estar disponibles hasta 2 horas 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 10 minutos de margen.

### 1.4.4. Ajustes de mapa

Estos son los mapas determinados para cada modo de juego:

HARDPOINT	BUSCAR Y DESTRUIR	DOMINIO
<ul style="list-style-type: none"><li>• Azhir Cave</li><li>• Gun Runner</li><li>• Hackney Yard</li><li>• Rammaza</li><li>• St. Petrograd</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Arklov Peak</li><li>• Gun Runner</li><li>• Piccadilly</li><li>• Rammaza</li><li>• St. Petrograd</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gun Runner</li><li>• Hackney Yard</li><li>• St. Petrograd</li></ul>

Los ajustes del mapa vienen determinados por la normativa general de la competición oficial, más conocida como la Call Of Duty League (CDL). Estas normas están sujetas al reglamento oficial facilitado por Activision, por lo que, si durante el transcurso de la competición los ajustes se ven modificados por la misma compañía, esta competición adoptará los mismos cambios. Todos los cambios que conciernen sobre este apartado, y que se produzcan durante el desarrollo de esta competición serán notificados a los equipos en cuanto se hagan oficiales.

Todos los partidos que se disputen en la Masters Division se deben jugar a través de “partidas personalizadas” y con la configuración correspondiente en el apartado “ajustes de juego”, con la configuración de CDL que aparece en las opciones del juego.

Si se encontrara alguna anomalía en la creación de esta partida, el equipo afectado deberá comunicarlo antes de jugar el mapa. Si este mapa se disputara, se aceptará como válido el resultado.

#### 1.4.5 Prohibiciones de objetos

En los ajustes de la configuración CDL de las partidas privadas, se prohíben la mayoría de objetos, rachas o ventajas de forma automática. Sin embargo, hay aspectos prohibidos en la competición que no se deben equipar, aunque dichos ajustes lo permitan. Por este motivo, adjuntamos el enlace actualizado correspondiente con los objetos restringidos para el modo competitivo:

<https://callofdutyleague.com/es-es/competitive-settings>

El uso de cualquier objeto prohibido que aparezca en el anterior enlace, supone la pérdida del mapa de forma automática.

#### 1.4.6. Nombre dentro de juego

El nombre del jugador dentro del juego debe ser el mismo ofrecido en el cierre de plantillas. Los nombres no pueden contener vulgaridades ni ser ofensivos. La NGL avisará al equipo en cuestión en caso de que el nombre de PSN ID no sea aceptado para que lo modifique.

Deberán ser nombres claros y de fácil lectura, para poder facilitar el trabajo de retransmisión.

El nombre de juego deberá ser el mismo para toda la temporada, en caso de querer cambiarlo se deberá notificar a la NGL para su aprobación.

En caso de incumplir estos puntos, el equipo o jugador podrán ser sancionados.

#### 1.4.7. Amonestación por retraso

Los cinco (5) jugadores titulares deberán estar en la sala del juego a la hora de inicio de partido que se comunique. En el supuesto que, transcurridos 5 minutos de la hora oficial del partido, uno o más jugadores de los cinco (5) titulares no estén presentes, el equipo recibirá una sanción. El equipo podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por jugadores suplentes, pero ello no evitará la sanción a menos que sea una causa justificada. En caso de ser una causa justificada se tendrá que presentar un justificante oficial que lo corrobore y verifique dicha ausencia o retraso.

#### 1.4.8. Incomparecencia en los partidos.

Si un equipo no se presenta (cinco (5) jugadores) en un plazo de quince (15) minutos a partir de la hora oficial de inicio que la NGL comunique, se considerará



incomparecencia y se declarará ganador al equipo contrario. Además, el equipo no compareciente recibirá una sanción, todo ello independientemente de cuales sean las causas, justificables o no.

La NGL se exime de toda responsabilidad, tanto de ataques DDOS, como de caídas de internet de los jugadores.

#### 1.4.9. Funcionamiento de crear la partida y HOST

El Host de las partidas será neutro, y será proporcionado por la organización. National Gaming League será el encargado de hacer de Host y de crear la partida, donde deberá seleccionar el modo de juego (Punto Caliente, Buscar y Destruir o Dominio), el mapa escogido y los ajustes de partida correspondientes a la versión CDL.

Si se encontrara alguna anomalía en la creación de dicha partida, el equipo afectado deberá comunicarlo antes de finalizar el mapa. Si este mapa se disputara hasta el desenlace del mismo, se aceptará como válido el resultado.

#### 1.4.10. Fase de Picks y Bans

La Fase de Picks y Bans se realizarán todos los lunes a las 18:00 horas en el servidor de TeamSpeak3 de la Masters Division. Si un equipo no asiste al veto pasado diez (10) minutos de la hora establecida, será el otro equipo quien escoja los mapas, bandos y host. Si son ambos equipos los que no asisten, la liga escogerá mapas, host y bandos de manera aleatoria.

La elección del HOST, MAPA y BANDO se realizará de la siguiente manera. El equipo VISITANTE será el encargado de seleccionar que rol quiere escoger, el de equipo A o equipo B. Una vez elija qué equipo es, se procederá a la fase de PICKS Y BANS de la siguiente manera:

BAN HARDPOINT – EQUIPO A

BAN HARDPOINT – EQUIPO B

PICK HARDPOINT 1 – EQUIPO A

PICK HARDPONIT 2 – EQUIPO B

BAN BUSCAR y DESTRUIR – EQUIPO B

BAN BUSCAR y DESTRUIR – EQUIPO A

PICK BUSCAR y DESTRUIR 1 – EQUIPO B

PICK BUSCAR y DESTRUIR 2 – EQUIPO A

BAN DOMINIO – EQUIPO A

BAN DOMINIO – EQUIPO B



## PICK DOMINIO – EQUIPO A

El equipo que no haya escogido el mapa en la fase de Picks y Bans, será el encargado de seleccionar el BANDO.

### 1.4.10. Desconexiones

#### Desconexión en Hard Point.

Si un jugador se desconecta durante el inicio del mapa, éste será reseteado. El inicio del mapa se define en el primer minuto. Así pues, si transcurre ese tiempo y la ausencia persiste, la única opción que tendrá el equipo presente será intentar que el jugador se reconecte. Si el jugador se desconecta una vez el mapa supera el primer minuto de juego, el host deberá parar la partida y esperar a que el jugador se conecte de nuevo. El mapa se retomará con la puntuación exacta de los equipos en el momento exacto de la desconexión. El jugador que se haya desconectado tendrá 5 minutos para reconectarse o cambiar dicho jugador por un suplente que esté en la alineación. Si no lo hiciese, el mapa se consideraría perdido para aquel equipo que no estuviera completo.

#### Desconexión en Buscar y Destruir:

Si un jugador se desconecta durante una ronda de Buscar y Destruir, se debe parar la partida en ese momento y esa ronda se considerará cómo no jugada. Una vez se vuelva a iniciar el Buscar y Destruir se sumarán las rondas disputadas antes de la desconexión y se contemplarán en el momento de determinar un ganador. El jugador que se haya desconectado tendrá 5 minutos para reconectarse o cambiar dicho jugador por un suplente que esté en la alineación. Si no lo hiciese, el mapa se consideraría perdido para aquel equipo que no estuviera completo.

#### Desconexión en Dominio

Si un jugador se desconecta durante el inicio del mapa, este será reseteado. El inicio del mapa se define en el primer minuto. Así pues, si transcurre ese tiempo y la ausencia persiste, la única opción que tendrá el equipo presente será intentar que el jugador se reconecte. Si el jugador sigue sin poder conectarse una vez finalizada la primera ronda de este modo, se parará la partida y se anotará la puntuación obtenida por ambos equipos. El mapa se retomará con la puntuación exacta de los equipos obtenida en la primera ronda. Si el jugador, se desconecta durante el transcurso de la segunda ronda, esta deberá continuar hasta que finalice. El jugador que se haya desconectado tendrá 5 minutos para reconectarse o cambiar dicho jugador por un suplente que esté en la alineación. Si no lo hiciese, el mapa se consideraría perdido para aquel equipo que no estuviera completo.

### 1.4.11. Normativa del servidor de Team Speak

El uso de Team Speak será obligatorio en cada partido y cada equipo dispondrá de un canal privado de voz para poder hablar durante el transcurso del mismo.

- Solamente pueden estar en el canal los miembros del equipo y el entrenador.
- Las voces de los jugadores podrán ser grabadas en partido para emitirlas en directo o realizar posteriormente contenido digital.
- Los nicks del servidor de TeamSpeak deberán ser lo más parecido posible al nick ofrecido a NGL, en ningún caso podrán ser ofensivos para el rival o de National Gaming League.

#### 1.4.12. Comprobación de identidades

Los árbitros podrán pedir a los jugadores que hagan una prueba de voz para comprobar su identidad, ya que las dobles cuentas o suplantación de identidad están totalmente prohibidas en la competición. Estas comprobaciones se harán de manera aleatoria y sin previo aviso o en caso de que sea solicitado por el rival. La negación a realizar la comprobación implicará una sanción.

#### 1.4.13. Prohibición de streaming

Los jugadores titulares, suplentes, entrenadores no podrán realizar stream en horario de emisión de la Masters Division de Call of Duty o competiciones oficiales de Call of Duty organizadas por NGL.

No se podrá realizar stream de Call of Duty desde un canal del equipo mientras haya emisión de la Masters Division de Call of Duty o competiciones oficiales de Call of Duty organizadas por NGL.

#### 1.4.14. Cesión de derechos de imagen

Los equipos que participan en la Masters Division 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 Masters Division, siempre que se trate de material promocional de la misma y aparezcan varios jugadores participantes en la competición.

Para dar cumplimiento a esto, los equipos deberán haber adquirido los derechos de imagen de cada uno de sus jugadores y cederlos a la NGL en los términos descritos en el párrafo anterior.

Existe la posibilidad de realizar entrevistas post-partido. Es necesario que mínimo un miembro de la plantilla tenga la disponibilidad de realizar la entrevista con cámara.

Durante la temporada se realizarán contenido entorno a los jugadores, dicho contenido puede incluir entrevistas a los mismos, que deben ser contestadas de manera obligatoria en un máximo de 48 horas desde que se les envían las preguntas.

#### 1.4.15. Victoria por causas externas

En el caso extremo de que ocurra un imprevisto con los servidores de juego y no se pueda continuar jugando, un árbitro parará el encuentro y se reiniciará la partida



actual en juego, si no es posible continuar con el partido debido a los servidores, se reprogramará el encuentro a otro día.

#### 1.4.16. Cambio de calendario

La NGL se reserva el derecho a realizar cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En este caso la NGL lo notificará a todos los equipos en la mayor brevedad posible. En caso de modificar la fecha de cualquier partido, este siempre se tendrá que disputar antes de la próxima jornada estipulada por la competición, es decir si el partido corresponde con la jornada dos (2) se deberá disputar antes de celebrar la jornada tres (3).

#### 1.5. Código de conducta

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes, el público y el personal de la NGL. 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 se retransmiten y son por tanto accesibles a menores.

Los jugadores y miembros del equipo están en la obligación de conocer el reglamento de la Masters Division y prestar atención a las indicaciones de los árbitros durante los partidos.

Los jugadores no podrán tomar sustancias ilegales.

Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido, si esto sucede, será revisado por el comité deportivo y se sancionará al jugador y/o equipo.

La NGL está en su derecho de evaluar y sancionar una conducta irregular de un miembro del equipo incluyendo, pero no limitado a, redes sociales, foros online, streamings o emails.



## 2. Equipos

### 2.1. Cambio de logos o grafismos.

Todos los cambios que impliquen grafismos por parte de un equipo se notificarán con una antelación mínima de 7 días. Los logos han de ser aprobados por la NGL y se deberá rellenar en la plantilla oficial en caso de modificación en la nomenclatura del equipo.

### 2.2. Abandono de jugadores

Si un jugador abandona su equipo unilateralmente durante la temporada 2020, el jugador no podrá ser inscrito en ninguna competición de NGL hasta la siguiente temporada.

### 2.3. Asesoramiento

Tanto equipos como jugadores, pueden pedir una charla de asesoramiento con la NGL, siendo las conversaciones totalmente confidenciales.

### 2.4. Plantillas o documentos no entregados

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

### 2.5. Pagos a los equipos.

Todos los pagos derivados del sistema de incentivos con los que la NGL se ha comprometido en la licencia se abonarán a los equipos.

### 2.6. Expulsión de un equipo

Si un equipo es expulsado de la liga, todos sus partidos quedarán como perdidos y se sumarán los puntos a los demás equipos.





### 3. Reglamentación en partidos presenciales

#### 3.1. Protocolo de uniforme

Los jugadores deberán vestir de la siguiente manera:

- Camiseta/Chaqueta del equipo o Uniforme completo del equipo, todos los jugadores deben vestir con el mismo color de camiseta.
- Pantalón largo vaquero/oscuro (en caso de no tener uniforme)

Los entrenadores deberán vestir de la siguiente manera:

- Casual Business o Uniforme completo del equipo.

Cualquier miembro que suba al escenario no puede subir en pantalón corto, bañador o chándal que no sea uniforme del equipo, tampoco se podrá estar jugando con cualquier tipo de prenda que cubra la cabeza (gorras, sombrero, bandanas).

Estas normas están sujetas al reglamento, y puede haber variaciones de las mismas dependiendo de la aprobación previa de la organización.

#### 3.2. Entrenadores

Los equipos podrán estar acompañados en el escenario hasta por un entrenador con el que podrá comunicarse entre partidas. Los entrenadores están sujetos al mismo código de conducta que los jugadores.

Los entrenadores de los equipos SÍ podrán:

- Hablar con los jugadores entre partidas.
- Animar a sus jugadores, con respeto hacia el rival, público y equipo arbitral.
- Guardar o facilitar hardware u otros materiales necesarios para los jugadores.

Los entrenadores de los equipos NO podrán:

- Dar información estratégica del rival a sus jugadores durante el transcurso del mapa.
- Realizar fotografías o grabar videos dentro de la arena de juego.
- Mirar la pantalla principal dónde se retransmite el partido (en caso de estar en el escenario principal)



### 3.4. Abandonar la zona de juego antes de finalizar el partido

Los jugadores deberán esperar a que finalice el partido para abandonar la zona de juego, en caso contrario serán sancionados.

### 3.5. Configuración de las clases

Los jugadores deberán configurar sus clases antes de empezar su partido.

### 3.6. Desconexión durante el partido

Si se produce una desconexión en la partida, los árbitros pueden tomar la decisión de reiniciar la partida siguiendo la normativa del punto 1.4.10 Desconexiones.

### 3.7. Periféricos y hardware

Los jugadores deberán llevar sus dispositivos y auriculares personales a las competiciones. Esta norma puede variar dependiendo de los recursos o patrocinios que consiga NGL a lo largo de la temporada.

Los entrenadores podrán utilizar una libreta, un dispositivo móvil o tablet.

### 3.8. Escenario

Ambos equipos tendrán una zona diferente a la del equipo rival. La visibilidad de las pantallas rivales será nula.

Ningún jugador ni personal del staff del equipo podrá acceder a escenario sin el permiso de los árbitros. El acceso a este sin permiso será sancionado.

Las zonas contarán con cámaras para el mejor seguimiento de la competición las cuales no molestarán el desarrollo de la partida ni a los jugadores.

Ambos equipos deberán abandonar el escenario cuándo se lo indique el árbitro.

Si un jugador abandona la zona de juego o el backstage sin permiso de un árbitro por la razón que sea, será sancionado.

## 4. Árbitro

### 4.1. Autoridad del árbitro

Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en dicho encuentro.

### 4.2. Decisiones del árbitro

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo a las reglas de juego, el reglamento de la liga 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 de 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 de 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.

### 4.3. Medidas disciplinarias

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

El árbitro tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en el que comienza una jornada 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 de entrar en partida al comienzo, un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido, el árbitro elaborará un informe sobre todo tipo de conducta incorrecta.

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

### 4.4. Interferencia externa en presenciales

El árbitro detendrá, suspenderá temporalmente o suspenderá de manera definitiva el partido por cualquier tipo de infracción de las reglas de juego o interferencia externa,

p. ej. cuando:

- Un objeto lanzado por un espectador golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o a un miembro del cuerpo técnico de un equipo; el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien lo detenga, lo suspenda temporalmente o lo suspenda definitivamente, según la gravedad del incidente
- Un espectador se comunique deliberadamente con los jugadores para dar información sobre el equipo rival.



- Fallo de conexión del servidor o problemas de conexión que la organización entienda que imposibilitan el desarrollo del juego.

## 5. Normativa General

### 5.1. Patrocinios

Un equipo de la Masters Division puede suscribir contratos de patrocinio, estos deberán ser notificados a NGL incluyendo el material gráfico para incluirlo en la web. En caso de que el patrocinio acabe, deberá ser notificado para que sea eliminado. Los equipos en ningún caso podrán suscribir contratos de patrocinio con empresas que operen en los siguientes sectores (ya sea por canales tradicionales u online):

- Webs de apuestas por dinero real: Cualquier web que ayuda o incita a las apuestas en eventos deportivos, en eventos de eSports y/o permite apostar en juegos de casino, incluido el póker.
- Webs de sustancias ilegales.
- Bebidas alcohólicas, independientemente de su graduación, así como otros productos o sustancias la venta y uso de los cuales esté regulada por ley.
- Cualquier “Publisher” o desarrollador de videojuegos.
- Productos farmacéuticos que requieran prescripción médica.
- Venta de armas o munición.
- Pornografía o productos eróticos.
- Tabaco y productos relacionados con este.

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

### 5.2. Derecho de modificación

La NGL 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

### 5.3. Aceptación de documento

Todos los jugadores y equipos que disputen la Masters Division, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento

### 5.4. Lista de Sanciones

Consulta en el anexo 2 oficial de la Competición la lista con las sanciones de esta temporada.

### 5.6. Lista de Sancionados

Consulta en el Discord oficial de la Competición la lista de jugadores sancionados de esta temporada.