



SNK World Championship 2026

Reglamento oficial

# Índice

## Contenido

1 Definiciones.....	4
1.1 Rango de validez.....	4
1.2 Términos clave.....	4
2 Estructura del torneo.....	8
2.1 Clasificación.....	8
2.2 Confirmación de participación.....	9
2.3 Transición de clasificatorias.....	9
2.4 Sistema de clasificación por puntos.....	9
2.5 Reglas de los títulos competitivos.....	11
3. Penalizaciones.....	18
3.1 Definición y alcance de las penalizaciones.....	18
3.2 Combinación de castigos.....	19
3.3 Penalizaciones para reincidentes.....	19
4. Reglas generales.....	19
4.1 Cambios en las reglas.....	19
4.2 Validez de las reglas.....	19
4.3 Privacidad y protección de datos.....	20
4.4 Confidencialidad.....	20
4.5 Acuerdos adicionales.....	20
4.8 Requisitos de participación y restricciones.....	20
4.8.4 Participación en la CÚO para jugadores calificados.....	22
4.8.5 Información de viaje.....	22
4.9 Impuestos.....	23
5 Reglas del Torneo Principal.....	23
5.1 Reglas generales del registro.....	23
5.2 Reglas detalladas del torneo.....	23

5.3 Regulaciones detalladas del control.....	24
5.5 Procedimientos de los partidos.....	26
5.6 Reporte de fallas en el juego y elegibilidad para una partida de revancha..	27
5.7 Cambios en las partidas.....	27
5.8 Transmisión/Difusión.....	28
5.9 Comunicación.....	28
5.10 Premio.....	29
6 Código de conducta para los jugadores.....	29
6.1 Imparcialidad de la competencia.....	29
6.2 Cumplimiento.....	29
6.3 Conductas inapropiadas.....	29
6.4 Conducta antideportiva.....	30
6.5 Conducta no profesional.....	30
6.6 Apuestas.....	31
6.7 Trampa.....	31
6.8 Sobornos.....	32
6.9 Disposiciones sobre obsequios y compensaciones.....	32
6.10 Desconexión intencional.....	33
7 Transmisión en vivo.....	33
7.1 Obligaciones de respuesta ante medios.....	33
8. Aviso de derechos de autor.....	33

# 1 Definiciones

## 1.1 Rango de validez

### 1.1.1 Introducción

Este libro de reglas es el conjunto básico de reglas en vigor para los torneos, jugadores y todos los partidos jugados dentro del alcance del SNK World Championship 2026 (SWC 2026).

### 1.1.2 Aprobación

El cumplimiento de este reglamento es obligatorio. Al participar en un torneo, los jugadores aceptan cumplir con estas reglas. Estas reglas constituyen un acuerdo vinculante entre el Jugador y SNK Inc. ("SNK") y ESL FACEIT Group Ltd ("EFG"). Las decisiones en este reglamento son parte del acuerdo con el jugador y deben leerse cuidadosamente.

SNK y EFG pueden, bajo su exclusivo criterio,

- (a) actualizar, enmendar o reemplazar estas Reglas en cualquier momento;
- (b) Estas Reglas pueden ser interpretadas o aplicadas mediante la publicación de avisos, publicaciones en línea, correos electrónicos y otras comunicaciones electrónicas que proporcionen instrucciones u orientación al Jugador.

### 1.1.3 Lenguaje unificado

Toda información referente al SWC 2026 (incluyendo pero sin limitarse al reglamento oficial) será provista en inglés como lenguaje principal. Al participar en el Torneo, todos los jugadores reconocen y aceptan que son responsables de leer cuidadosamente dicha información y de comprender completamente su contenido. Asimismo, el Organizador acepta no otorgar ninguna garantía, compensación o remedio ante cualquier inconveniente o problema derivado de la falta de lectura o comprensión de dicha información por parte del Jugador. Si existe alguna discrepancia entre la versión en inglés y cualquier otra versión en otro idioma, la versión en inglés prevalecerá como la correcta.

## 1.2 Términos clave

**"Reglamento"**: Este documento establece y rige todas las reglas y lineamientos para la operación del SWC 2026.

**"SNK World Championship 2026" (en adelante denominado "SWC 2026")**: Este es un torneo mundial para títulos de juegos de pelea de SNK. Los torneos comunitarios alrededor del mundo están certificados como torneos preliminares por la "Oficina Administrativa del SWC". El jugador que presente un buen desempeño en estos torneos ganará un lugar y avanzará al SWC 2026.

**"Torneo Principal"**: Se refiere a las finales de cada "Título Competitivo" celebrado en el SWC 2026 en las que participan jugadores clasificados, así como a los torneos de entrada abierta que no cuentan con un "Torneo Clasificatorio".

**"Torneo Clasificatorio"**: Se refiere a la competencia que será el evento clasificatorio para el SWC 2026. Los Torneos Clasificatorios pueden otorgar puntos y plazas por invitación de acuerdo con el rango del torneo designado por la "Oficina Administrativa del SWC".

**"Clasificatoria de Última Oportunidad" (en adelante referido como "CÚO")**: Es el último Torneo Clasificatorio organizado por SNK, llevado a cabo en el mismo recinto que el Torneo Principal. El CÚO no cuenta para la tabla de puntuaciones.

**"Torneo"**: Se refiere al torneo, incluidos los "Torneos Clasificatorios" y "Torneos Principales" que conforma al SWC 2026.

**"Título Competitivo"**: Se refiere al título que se cubrirá en el SWC 2026. El SWC 2026 contará con "FATAL FURY: City of the Wolves", "THE KING OF FIGHTERS XV", "SAMURAI SHODOWN" y "ART OF FIGHTING 3". Ten en cuenta que "ART OF FIGHTING 3" no se llevará a cabo como un Torneo Clasificatorio, sino como un torneo de entrada abierta.

La programación de los eventos está sujeta a cambios a discreción de la Oficina Administrativa del SWC.

**"Organizador del SWC"** se refiere a SNK y a EFG como los anfitriones del torneo principal del SWC 2026.

SNK CORPORATION  
Yodogawa-ku, Miyahara, 4-5-41, Piso 3  
Osaka, 532-0003  
Japón  
<https://www.snk-corp.co.jp/>

ESL FACEIT Group Ltd  
21-24 Millbank, Millbank Tower Faceit Piso 25  
Londres, SW1P 4QP  
Reino Unido  
<https://www.eslfaceitgroup.com>

**"Oficina Administrativa del SWC"**: Se refiere a SNK, EFG y a cualquier miembro del Equipo de Operaciones, Equipo de Transmisión, Equipo de Producción o Personal del Torneo designado por cualquiera de ellas, así como a cualquier otra persona empleada o contratada para fines relacionados con la administración del Torneo.

**"Organización Gobernante"**: Se refiere a EFG, SNK Corporation, la Oficina Administrativa del Torneo, el patrocinador oficial del Torneo, así como a sus respectivas empresas matrices, subsidiarias, afiliadas, proveedores, agentes, representantes y a todos los directivos, funcionarios y empleados de las entidades antes mencionadas. Las personas que pertenecen a la "Organización Gobernante" no son elegibles para participar en todos los torneos de SWC 2026.

**"Organizador del Torneo Clasificatorio"**: Se refiere al representante y órgano de gobierno que alberga el Torneo Clasificatorio para el SWC 2026. El "Organizador del Torneo Clasificatorio" no puede participar en su propio Torneo Clasificatorio.

**"Organizador del Torneo"**: Se refiere colectivamente al Organizador del SWC (SNK y EFG), la Oficina Administrativa del SWC, y al Organizador del Torneo Clasificatorio (cuando sea aplicable). Este término abarca todas las entidades y representantes responsables de la planificación, administración y ejecución del Torneo Principal del SWC 2026, los Torneos Clasificatorios del SWC 2026, y todos los programas asociados y marcadores de puntos.

**"Plataforma del Torneo"**: Se refiere al sitio web, servicio donde se llevan a cabo todas las actividades relacionadas con el torneo, como el registro, la presentación de partidos y la comunicación entre jugadores.

**"Mejor de X (Bo X)"**: Esto significa que el jugador que gana la mayoría de los juegos es el ganador en una partida jugada con X número de juegos. Si un jugador alcanza el número necesario de juegos para obtener la mayoría, ese jugador se declara ganador de la partida y los juegos restantes dejarán de jugarse. Por ejemplo, en una partida Bo3, si un jugador gana dos juegos, se declara inmediatamente ganador de esa partida.

**"Jugador"**: Se refiere a una persona que ha cumplido por completo con los requisitos y restricciones establecidos y que ha completado debidamente el proceso de registro.

**"Juego"**: Se refiere a una competencia única jugada entre dos jugadores.

**"Partido"**: Significa que una jugada de torneo que involucra múltiples juegos entre dos jugadores. El resultado del torneo se determina por el resultado de la partida.

**"Ronda"**: Se refiere a una sola batalla en un "juego" que dura hasta que el personaje jugador se quede sin vida o se acabe el conteo. Después de eso, generalmente se reinician para la siguiente ronda.

**"Doble Eliminación"**: Un torneo de doble eliminación es un formato en el que un jugador es eliminado solo después de perder dos partidos, y los jugadores que pierden el primer partido tienen la oportunidad de intentarlo de nuevo. Los competidores se dividen en dos cuadros: "Cuadro de Ganadores" y "Cuadro de Perdedores". Si un jugador pierde en el Cuadro de Ganadores, pasará al Cuadro de Perdedores; y si pierde en el Cuadro de Perdedores, quedará completamente eliminado.

do del torneo. Los ganadores de ambos grupos se enfrentarán en la Gran Final, y si el ganador del Cuadro de Ganadores gana el primer partido, ese jugador será el ganador del torneo. Por otro lado, si el ganador del Cuadro de Perdedores gana el primer partido, se producirá un reinicio del cuadro donde el ganador del Cuadro de Ganadores pasará al Cuadro de Perdedores para jugar nuevamente, y el ganador de ese segundo encuentro será el campeón del torneo.

**"Reinicio del Cuadro"**: El reinicio del cuadro se refiere a cuando el ganador de la Final de Ganadores pierde el primer juego de la Gran Final, resultando en su desplazamiento al Cuadro de Perdedores, provocando una nueva partida contra el vencedor de la Final de Perdedores. Ambos jugadores pueden elegir un nuevo personaje y solicitar una nueva elección de lado de juego.

## 2 Estructura del torneo

### 2.1 Clasificación

El derecho a participar en el Torneo Principal del SWC 2026 para cada Título Competitivo se asignará de la siguiente manera:

		Main Tournament Qualification Slots			
		FATAL FURY City of the Wolves	KOF XIV THE KING OF FIGHTERS	SAMURAI SHODOWN	ART OF FIGHTING 3 THE PATH OF THE WARRIOR
Invitation Slots	SWC 2025 Winner	1	1	1	
	EWC 2026 Winner	1	---	---	
	SCS 2026 Winner	2	1	---	
	TBA	1	---	---	
Qualifying Slots	Legend Tournament Winner	3	---	---	
	Master 2 Tournament Winner	---	5	3	
	Online Tournament Winner	9	---	---	
	Point Ranking	13	TBA	TBA	
	LCQ	2	1	1	
Total		32	TBA	TBA	---

- Las plazas de la clasificación por puntos se asignarán a los jugadores con mayor puntuación en el ranking de puntos del SWC 2026, excluyendo a aquellos que ya hayan asegurado una plaza por invitación.
- La Oficina Administrativa del SWC se reserva el derecho de agregar, eliminar o modificar la lista de Torneos Clasificatorios acreditados, y de enmendar la asignación y distribución de plazas, en cualquier momento y por cualquier motivo.
- Nota: Las plazas asignadas a través del ranking de puntos irán a los jugadores mejor clasificados, excluyendo a aquellos que ya hayan clasificado a través de uno de los otros mecanismos de clasificación disponibles.
- Nota: El torneo de "ART OF FIGHTING 3" en el SWC 2026 será un torneo abierto. Todas las reglas y detalles relevantes para su participación estarán regidos por la sección de Reglas Principales del Torneo más adelante. Para evitar dudas, no habrá Torneos Clasificatorios ni plazas por invitación para este título.

## **2. 2 Confirmación de participación**

Los jugadores que clasifiquen serán excluidos de futuras oportunidades de clasificación, y sus clasificaciones se trasladarán al siguiente jugador en la tabla de puntuaciones. Esports World Cup 2026 y los torneos clasificatorios para el rango “LEGEND” (para KOF XV y SAMURAI SHODOWN, “Master 2”), así como los torneos oficiales en línea, solo serán elegibles para los 4 mejores jugadores. Si los 4 mejores jugadores no están confirmados para clasificar, la Oficina Administrativa del SWC puede transferir la clasificación al mejor jugador en la tabla de puntuaciones o al CÚO.

## **2. 3 Transición de clasificatorias**

Si se encuentra con anticipación que un jugador que ha clasificado no podrá participar en el Torneo Principal del SWC 2026, ya sea por no haber podido preparar sus documentos necesarios para viajar o por razones de salud, la Oficina Administrativa del SWC determinará con anticipación y podrá transferir el derecho a participar del jugador mejor clasificado en el ranking de puntos. Si el mejor jugador no puede participar, esta posición será trasladada al siguiente jugador clasificado. Los jugadores que no asistan o sean descalificados del torneo principal serán descalificados de recibir premios.

## **2. 4 Sistema de clasificación por puntos**

En el SWC 2026, los jugadores pueden ganar puntos de acuerdo con su posición en los Torneos de Clasificación.

Los puntos son otorgados según el rango obtenido en el torneo por la Oficina Administrativa del SWC.



## Qualifying Tournament Points

	Offline				Online
	Legend	Master 1	Master 2	Master 3	
1st	8,000	4,000	2,000	1,000	1,000
2nd	4,000	2,000	1,000	500	500
3rd	3,200	1,600	800	400	400
4th	2,400	1,200	600	300	300
5th tie	1,200	600	400	200	200
7th tie	800	400	200	100	100
9th tie	400	200	100		
13th tie	200	100			
17th tie	100				

\*There are no caps on the tournaments you can earn points.

### 2.4.1 Tabla de posiciones

La posición de un jugador en la tabla de clasificación del sistema de puntos será determinada por su total de puntos acumulados ganados a lo largo de la temporada.

Si dos o más Jugadores están empasados en puntos, el empate se romperá por el total a acumulado de puntos ganados exclusivamente en el nivel más alto de torneos de clasificación en los que al menos uno de los Jugadores empasados participó. El Jugador con el total más alto de estos torneos será clasificado por encima de los demás.

### 2.4.2 Determinación de la posición final

Las posiciones serán determinadas al final del último Torneo Clasificatorio de cada Título Competitivo, excluyendo a la CÚO.

### 2.4.3 Premio por puntos de clasificación

Los pagos se calculan a una tasa de 1 USD por cada punto obtenido en los Torneos Clasificatorios.

#### Calendario de pagos:

- Los pagos se acumulan y se procesan de manera trimestral según el siguiente calendario:

- **Premio en efectivo ganado entre enero y el 31 de marzo de 2026:** Pago a finales de mayo de 2026
- **Premio en efectivo ganado entre abril y el 31 de junio de 2026:** Pago a finales de agosto de 2026
- **Premio en efectivo ganado entre julio y el 30 de septiembre de 2026:** Pago a finales de noviembre de 2026
- **Premios en efectivo ganado entre octubre y el 30 de noviembre de 2026:** Pago a finales de enero de 2027

**Responsabilidad del Jugador:** La ventana de pago está sujeta a que el jugador proporcione toda la documentación necesaria y completa. La documentación incompleta retrasará el pago hasta que se envíen con éxito todos los materiales requeridos.

**Calendario de Pagos de la CÚO:** El calendario de pagos para el premio en efectivo del Torneo Principal SWC 2026 y de la CÚO se anunciará por separado.

## 2.5 Reglas de los títulos competitivos

Las siguientes secciones detallan las reglas básicas para cada Título Competitivo aplicables tanto a los Torneos Clasificatorios como al Torneo Principal del SWC 2026. Sin embargo, la Oficina Administrativa del SWC se reserva el derecho de modificar este contenido a su sola discreción, particularmente para acomodar el estado específico y las necesidades operativas de los Torneos Clasificatorios.

El Organizador del Torneo Clasificatorio se reserva el derecho de modificar las reglas del torneo, con la excepción del Uso de Personajes DLC y las Regulaciones de Controles. Todos estos cambios deben ser comunicados a los Jugadores participantes con anticipación.

Las reglas básicas para el torneo de ART OF FIGHTING 3 están definidas por separado en las Reglas del Torneo Principal para la SWC 2026.

### 2.5.1 Torneo Principal

El Torneo Principal del SWC 2026 utilizará el formato de torneo de Doble Eliminación. Los detalles relacionados con el Torneo Principal del SWC 2026 se anunciarán por separado.

### **2.5.1.1 Selección de cabezas del torneo y emplazamiento en cuadros**

Los detalles completos relativos al proceso de selección de cabezas de serie, al procedimiento de emplazamiento en cuadros, los ajustes de distribución regional y el evento oficial de sorteo del cuadro se anunciarán por separado en una fecha posterior. No obstante, los puntos otorgados por la participación en el "Sistema de Clasificación por Puntos" (Sección 2.4) no determinan la selección de cabezas de serie ni el emplazamiento en el cuadro. Asimismo, SNK se reserva el derecho de modificar el procedimiento de selección de cabezas de serie y emplazamiento en cuadros, en cualquier forma y en cualquier momento, y los participantes serán notificados oportunamente de cualquier cambio.

### **2.5.1.2 Premio en efectivo**

El premio en efectivo por ganar el Torneo Principal del SWC 2026 es el siguiente:

- FATAL FURY: City of the Wolves: 1,500,000 USD
- THE KING OF FIGHTERS XV: 500,000 USD
- SAMURAI SHODOWN: 250,000 USD
- ART OF FIGHTING 3: 50,000 USD

Los detalles del premio en efectivo para los otros Títulos Competitivos que se llevarán a cabo en el Torneo Principal se anunciarán por separado en una fecha posterior.

### **2.5.2 Reglas del juego: FATAL FURY: City of the Wolves**

Plataformas: PlayStation 4/5, Xbox Series X|S, Steam, Epic Games Store

Versión del juego:

- El torneo utilizará la última versión disponible del juego. Si la actualización a la versión más nueva resulta inviable, la versión estable anterior podrá ser utilizada, siempre que todos los jugadores participantes sean informados con anticipación sobre el cambio de versión.

Uso de personajes DLC:

- Los personajes DLC no podrán utilizarse durante los primeros 12 días, incluido su día de lanzamiento oficial.
  - Para mayor claridad, los personajes DLC lanzados el día 1 de un mes podrán utilizarse en torneos a partir del día 12 de ese mismo mes.

Estructura del Torneo:

- Formato del Torneo: Doble Eliminación con Reinicio del Cuadro.

- Formato del Partido: Mejor de tres juegos (Bo3). El primer jugador en ganar dos juegos gana la partida.
- El cuadro de los mejores 8 usará el formato mejor de cinco juegos (Bo5), en el que el primer jugador en ganar tres juegos, ganará la partida.

Configuraciones del juego:

- Modo: Clásico VS
- Rondas: Tres (3)
- Tiempo de ronda: 60
- Selección de S.P.G.: Pad direccional
- Configuración gráfica: V-Sync "APAGADO", frecuencia a 120 Hz "ACTIVADA"
- Otras configuraciones: Predeterminado

Cambio de personaje:

- El Jugador que ganó en el juego anterior en el Partido no puede cambiar su personaje.
- El Jugador que perdió en el juego anterior en el Partido puede elegir cambiar o mantener el mismo personaje.
- El Jugador que haya perdido el juego anterior del partido seleccionará el siguiente escenario. Ambos jugadores pueden cambiar la posición del S.P.G.

Personalización de personajes:

- Todos los colores predeterminados podrán ser usados.
- La edición de color no está permitida.
- Los trajes podrán ser usados.

Escenarios prohibidos:

Los siguientes escenarios están prohibidos en el torneo:

- Tren de Carga
- Parque Temático Dream -Mañana-

### **2.5.3 THE KING OF FIGHTERS XV**

Plataformas: PlayStation 4/5, Xbox Series X|S, Steam, Epic Games Store, Windows

Versión del juego:

- El torneo utilizará la última versión disponible del juego. Si la actualización a la versión más nueva resulta inviable, la versión estable anterior podrá ser utilizada.

izada, siempre que todos los jugadores participantes sean informados con anticipación sobre el cambio de versión.

Estructura del Torneo:

- Formato del Torneo: Doble Eliminación con Reinicio del Cuadro
- Formato del partido: Mejor de Tres Juegos (Bo3). El primer Jugador en ganar dos juegos, gana el Partido.
  - El Cuadro Final de Ganadores, el Cuadro Final de Perdedores y la Gran Final usarán el formato Mejor de Cinco Juegos (Bo5). El primer jugador en ganar tres juegos gana el partido.

Configuraciones del juego:

- Modo: VS en equipo
- Tiempo de ronda: 60
- Otras configuraciones: Predeterminado

Cambio de personaje:

- El jugador que haya ganado el juego anterior en el mismo partido no podrá cambiar de personajes, pero puede cambiar el orden de los personajes.
- El jugador que perdió en el juego anterior en el mismo partido puede elegir cambiar o mantener los mismos personajes y el orden de los personajes.
- El jugador que perdió en el juego anterior en el mismo partido seleccionará el siguiente escenario.

Personalización de personajes:

- Todos los colores predeterminados podrán ser usados.
- Los trajes podrán ser usados.

Escenarios prohibidos:

Los siguientes escenarios están prohibidos en el torneo:

- Escenario de entrenamiento
- Sala de Conciertos

## 2.5.4 SAMURAI SHODOWN

Plataformas: PlayStation 4/5, Xbox Series X|S, Steam, Epic Games Store.

Versión del juego:

- El torneo utilizará la última versión disponible del juego. Si la actualización a la versión más nueva resulta inviable, la versión estable anterior podrá ser utilizada, siempre que todos los jugadores participantes sean informados con anticipación sobre el cambio de versión.

Estructura del Torneo:

- Formato del Torneo: Doble Eliminación
- Formato del partido: Mejor de Tres Juegos (Bo3). El primer Jugador en ganar dos juegos, gana el Partido.
  - El Cuadro Final de Ganadores, el Cuadro Final de Perdedores y la Gran Final usarán el formato Mejor de Cinco Juegos (Bo5). El primer jugador en ganar tres juegos gana el partido.

Configuraciones del juego:

- Modo: VS
- Tiempo de ronda: 60
- Cruel performance: Desactivado
- Otras configuraciones: Predeterminado

Cambio de personaje:

- El Jugador que ganó en el juego anterior en el Partido no puede cambiar su personaje.
- El jugador que perdió el juego anterior en el partido puede elegir cambiar o mantener el mismo personaje.
- El jugador que perdió en el juego anterior del partido seleccionará el siguiente escenario.

Personalización de personajes:

- Todos los colores predeterminados podrán ser usados.
- Los trajes podrán ser usados.

## **2.5.5 Reglas en común**

### **2.5.5.1 Selección de lado**

Al inicio de cada partida, por defecto los jugadores son asignados a la izquierda o a la derecha, designados como Jugador 1 (P1) y Jugador 2 (P2), respectivamente. Estas posiciones se mantienen durante toda la partida.

Si uno o ambos Jugadores desean cambiar de lado antes del partido, se seguirá el siguiente pro

ceso de selección de lado en orden:

1. Se espera un acuerdo entre ambos Jugadores sobre qué lado utilizarán los Jugadores.
2. Si no se puede llegar a un acuerdo mutuo entre ambos jugadores en el partido, la selección de lado se decidirá por un solo juego de piedra, papel o tijera (mejor de uno). El ganador del piedra, papel o tijera tendrá el derecho de elegir su lado.
3. Después de la selección, los lados permanecerán fijos durante todo el partido.

Si ocurre un Reinicio del Cuadro en la Gran Final, el partido de Reinicio del Cuadro se tratará como un nuevo partido, y el proceso de selección de lados se llevará a cabo nuevamente.

#### **2.5.5.2 Selección de personajes y de escenarios**

##### **Selección de personajes:**

Al inicio del Partido, ambos Jugadores eligen el personaje que usarán en el primer Juego.

##### **Selección del escenario:**

Ambos jugadores pueden acordar mutuamente y seleccionar el escenario que se utilizará en el primer juego de la partida. Si no se llega a un acuerdo, el escenario se seleccionará al azar. Si se selecciona un escenario prohibido al azar, se seleccionará un nuevo escenario al azar.

Si ocurre un Reinicio del Cuadro en la Gran Final, se considerará como un nuevo Partido y los Jugadores deberán volver a seleccionar su personaje y escenario.

##### **Elección a ciegas:**

Antes del primer juego de un partido, uno o ambos jugadores pueden optar por utilizar un método de selección de personajes llamado "elección a ciegas". Si se activa la Elección a ciegas, el Jugador que eligió usarla debe declarar discretamente su personaje seleccionado que usará en el primer Juego de la Partida. Una vez que el otro jugador haya elegido a su personaje inicial, el jugador que eligió usar la Elección a ciegas deberá seleccionar el personaje(s) declarado(s), después de lo cual el árbitro verificará el personaje seleccionado por los jugadores para asegurarse de que coincida con el personaje declarado. Si un Jugador no selecciona el/los personaje(s) previamente declarado(s), se considerará perdida toda partida en la que se hayan elegido personajes incorrectos.

#### **2.5.5.3 Empate**

Si la ronda final resulta en un empate (indicado por la señal de 'Empate' (o "Doble K.O.") o equivalente en la pantalla del juego), lo que hace que la puntuación general del juego esté empata (por ejemplo, 1-1 en rondas), ese juego se considera nulo y sin efecto y no será registrado. Se debe jugar inmediatamente una partida de revancha de ese juego específico. Ambos jugadores deben usar los mismos personajes que utilizaron durante el juego empatado durante toda la duración de la partida de revancha.

## 2. 5. 6 Controles

Todos los controles estándar, incluidos el mouse y el teclado, son legales. No se permite el uso de controles especiales o personalizados como se establece a continuación.

Tenga en cuenta que el Organizador del Torneo Clasificatorio o Organizador del SWC no proporciona ningún control de repuesto ni otros dispositivos necesarios para jugar el juego.

1. El uso de funciones de presionado simultáneo de botones que no sean las proporcionadas dentro del juego está prohibido. Cualquier otra función macro también está prohibida.
2. Las entradas de movimiento direccional deben permanecer separadas de todas las funciones no relacionadas con el movimiento, incluyendo pero sin limitarse a las acciones de ataque y defensa.
  - a. *Ejemplo: Un botón A con la entrada de Abajo + Golpe Ligero está prohibido.*
3. Las opciones de movimiento digital en cuatro direcciones deben ser independientes de cada uno de los botones de dirección individuales y no pueden ser asignadas o duplicadas en múltiples canales de entrada, excepto cuando se utilicen en conjunto con un joystick analógico.
  - a. *Ejemplo: Está prohibido instalar una palanca de tipo arcade (\*tratado como una entrada digital) con las cuatro direcciones habilitadas junto a un botón hacia arriba independiente, a menos que la dirección "Arriba" de la palanca esté deshabilitada.*
  - b. *Ejemplo: Está prohibido tener asignadas las entradas Izquierda + Derecha de manera simultánea en un botón.*
4. Las funciones no relacionadas con el movimiento no pueden ser asignadas a múltiples canales de entrada.
  - i. *Ejemplo: En FATAL FURY: City of the Wolves, las siguientes acciones no se pueden asignar a múltiples canales de entrada.*
  - b. Arcade Style (hasta 11 botones): Puñetazo Ligero, Patada Ligera, Puñetazo Fuerte, Patada Fuerte, REV Guard, entrada de Puñetazo Ligero + Patada Ligera, entrada de Puñetazo Fuerte + Patada Fuerte, entrada de Puñetazo Ligero + Puñetazo Fuerte, entrada de Patada Ligera + Patada Fuerte, Ataque evasivo, Finta
  - c. Smart Style (hasta 11 botones): Puñetazo, Patada, Movimiento especial, Smart Combo, REV Guard, REV Blow, Agarre, REV Arts, Ignition Gear / Redline Gear, Ataque evasivo, Finta
5. Cuando se presionan simultáneamente las teclas o botones direccionales izquierda y derecha, ambas entradas deben ser válidas o ambas entradas deben ser inválidas.
6. 0 cuando se presionan simultáneamente las teclas o botones de dirección hacia arriba y hacia abajo:
  - a. Para FATAL FURY: City of the Wolves: Ambas entradas deben ser válidas o ambas entradas deben ser inválidas.
  - b. Para otros títulos: Ambas entradas deben ser válidas, ambas entradas deben ser inválidas, o solo la dirección "Arriba" debe ser válida.

7. No se debe de asignar ninguna otra función aparte de las mencionadas previamente.
8. El Organizador del Torneo o los árbitros se reservan el derecho de realizar inspecciones de control en cualquier momento sin previo aviso. Se le puede requerir, a discreción del Organizador del Torneo, a los jugadores que utilicen un control sustituto proporcionado por el personal del torneo. En ciertos casos, también se puede exigir un partido de revancha utilizando el control sustituto para garantizar un juego limpio y el cumplimiento de las regulaciones del torneo.

## 3. Penalizaciones

### 3.1 Definición y alcance de las penalizaciones

Cualquier violación de las reglas establecidas en este reglamento resultará en penalizaciones. Las penalizaciones pueden ser una exención, suspensión o descalificación, dependiendo del evento en cuestión, pero no se limitan solo a eso. Asimismo, la aplicación conjunta de dos o más penalizaciones no es inusual. Los Jugadores serán notificados de sus penalizaciones a través de los canales oficiales del torneo de los Organizadores del Torneo de Clasificación, en conjunto de una fecha límite para apelar esta decisión.

#### 3.1.1 Pérdida por defecto

Si el jugador no cumple con los requisitos o condiciones específicas del torneo que se enumeran en el reglamento, el jugador estará sujeto a una pérdida por defecto. Esto puede suceder en una variedad de situaciones, como ausencia, incumplimiento de ciertos estándares o violaciones de reglas. Una pérdida por defecto resulta en que el jugador sea considerado como si hubiera perdido un solo juego o el partido, con la victoria otorgada a su oponente.

#### 3.1.2 Descalificación

La descalificación ocurre cuando un jugador es removido de la competencia debido a violaciones graves de las reglas, comportamiento poco ético o acciones consideradas perjudiciales para la integridad del torneo. Las descalificaciones no son negociables y son impuestas por la autoridad correspondiente:

- **Torneos Clasificatorios:** Las descalificaciones son aplicadas por el Organizador del Torneo Clasificatorio.
- **Programa del SWC 2026:** La aplicación de las reglas generales del Programa del SWC 2026 estará a cargo de la Oficina Administrativa del SWC, junto con la gestión de las descalificaciones para el Torneo Principal y del ranking de puntos.

#### 3.1.3 Vetas/Suspensiones

Se refiere a la exclusión temporal o permanente de jugadores de torneos o eventos actuales y/o futuros. Esta contramedida se toma ante violaciones graves, violaciones repetidas de las regla

s o por realizar acciones que van en contra de los estándares del torneo. La duración y el alcance del voto/suspensión será determinado por la Oficina Administrativa del SWC en función de la gravedad de la violación.

### **3.1.4 Formas de castigo adicionales**

En casos especiales, la Oficina Administrativa del SWC puede definir y determinar otras formas de castigo.

## **3.2 Combinación de castigos**

Los métodos de castigos descritos no son mutuamente excluyentes y pueden aplicarse en combinación según lo considere apropiado la Oficina Administrativa del SWC.

## **3.3 Penalizaciones para reincidentes**

Todas las penalizaciones enumeradas en este reglamento se aplican a los infractores por primera vez. Los jugadores reincidentes podrán recibir penalizaciones más severas que las establecidas en la sección correspondiente de este reglamento. Las penalizaciones son proporcionales a las penalizaciones enumeradas en la sección correspondiente.

# **4. Reglas generales**

## **4.1 Cambios en las reglas**

La Oficina Administrativa del SWC se reserva el derecho de enmendar, eliminar o cambiar las reglas, en cualquier momento y sin previo aviso. La Oficina Administrativa del SWC también se reserva el derecho de tomar decisiones sobre casos no específicamente cubiertos por el reglamento con el fin de preservar el espíritu de competencia justa y deportividad.

## **4.2 Validez de las reglas**

Si una disposición de este reglamento es o se vuelve ilegal, inválida o inaplicable en alguna jurisdicción, ello no afectará la validez o aplicabilidad en esa jurisdicción de las demás disposiciones de este reglamento ni la validez o aplicabilidad en otras jurisdicciones de dicha disposición o de cualquier otra disposición de este reglamento.

### **4.2.1 Leyes locales**

Si alguna regla o procedimiento entra en conflicto con las leyes locales, se ajustará para cumplir con la legislación aplicable, procurando mantener su intención original lo más fiel posible.

## **4.3 Privacidad y protección de datos**

Todos los Jugadores aceptan que EFG recopile, almacene y comparta información personal de los Jugadores participantes en el Torneo. Los Jugadores reconocen que EFG procesa información de carácter personal que incluye, entre otros datos, imágenes y citas textuales, nombre y nacionalidad, con el fin de organizar y gestionar el Torneo, mantenerse en contacto con los Jugadores en relación con el Torneo y la entrega de premios, entre otros fines. EFG tratará dicha información de conformidad con su política de privacidad, disponible para consulta en <https://ESL.com/privacypolicy>. Para más información o cualquier duda, por favor comunícate con [privacy@ESLgaming.com](mailto:privacy@ESLgaming.com).

Cualquier información personal compartida con terceros será procesada de acuerdo con las políticas de privacidad de EFG.

## **4.4 Confidencialidad**

Los correos electrónicos, los canales de comunicación, consultas y otras comunicaciones con la Oficina Administrativa del SWC y los Organizadores del SWC se tratarán como estrictamente confidenciales. Está prohibido publicar estos materiales sin el consentimiento por escrito de la Oficina Administrativa del SWC.

## **4.5 Acuerdos adicionales**

El Organizador del SWC y la Oficina Administrativa no son responsables de ningún acuerdo adicional celebrado entre los jugadores, ni se comprometen a hacer cumplir dichos acuerdos. La Oficina Administrativa del SWC desaconseja firmemente la celebración de este tipo de acuerdos, y a aquellos que contradigan el reglamento no serán aceptados bajo ninguna circunstancia.

## **4.8 Requisitos de participación y restricciones**

Para participar en el torneo, debes cumplir con las siguientes condiciones: Si un jugador no cumple con estas condiciones, perderá su elegibilidad. Los jugadores deben cumplir con todas las condiciones para calificar para el SWC 2026. Si no se cumplen estas condiciones, el jugador será descalificado.

### **4.8.1 Restricciones de edad**

Los Jugadores deberán cumplir con la clasificación de edad oficial establecida para el título del juego en el país y la región específicos de participación. Por ejemplo, en torneos realizados en Estados Unidos con clasificación ESRB, los jugadores deberán cumplir con la clasificación Teen/Adolescentes para títulos como Fatal Fury: City of the Wolves y THE KING OF FIGHTERS XV, y con la clasificación Mature/Maduro para SAMURAI SHODOWN. Los jugadores invitados a las Finales del SWC 2026 no serán descalificados si el límite de edad de la región anfitriona es superior al de su país de origen, siempre que el Jugador cumpla con el requisito de edad establecido por la clasificación oficial de su país.

Los jugadores que son menores de edad (menores de 18 años) deben obtener el consentimiento de sus padres o tutores legales para participar en la Competencia. Si los jugadores menores han ingresado a la Competencia, se considerará que han obtenido el consentimiento previo requerido de sus padres o tutores legales. Un jugador será descalificado si no puede demostrar, a satisfacción del Organizador del SWC, que ha obtenido el consentimiento necesario.

#### **4.8.2 Colaboradores promocionales**

A excepción de las pruebas públicas y oportunidades similares, si el jugador está jugando versiones preliminares del software (por ejemplo, las primeras versiones de demos) con el propósito de cooperar con la promoción de SNK, el jugador podrá participar en las Clasificatorias del SWC 2026, pero no podrá ganar puntos de clasificación, premios o calificaciones proporcionadas por SNK. Los puntos serán anulados y no habrá acumulación para rondas posteriores. Asimismo, a un despu  s de que haya concluido un Torneo Clasificatorio, **si se determina que** un Jugador utiliz   previamente software en versi  n preliminar, todos los puntos, plazas de clasificaci  n u otros derechos obtenidos hasta ese momento ser  n anulados.

#### **4.8.3 Informaci  n del jugador**

A solicitud, los jugadores est  n obligados a proporcionar al Organizador del Torneo toda la informaci  n requerida, incluyendo su nombre completo, datos de contacto, nacionalidad, fecha de nacimiento, direcci  n, foto, etc.

##### **4.8.3.1 Requerimientos para el uso de apodos y su cumplimiento**

Los jugadores deben usar el Nombre de Jugador oficial, exactamente como el que fue enviado y aprobado durante el registro inicial a lo largo del partido. No se pueden agregar etiquetas, s  mbolos o elementos suplementarios. Todos los Nombres de Jugador deben adherirse al C  digo de Conducta del torneo. La Oficina Administrativa del SWC mantiene el \'unico derecho de exigir cambios o prohibir cualquier nombre que se considere que contiene contenido o sentimientos pol  ticos, religiosos u ofensivos.

###### **4.8.3.1.1 Nombres, s  mbolos y patrocinadores**

La Oficina Administrativa del SWC se reserva el derecho de prohibir el uso de nombres y s  mbolos indeseables en las competencias. Las palabras y s  mbolos legalmente protegidos est  n prohibidos en principio sin el permiso del soporte.

No se permite ning  n tipo de publicidad o promoci  n relacionada con pornograf  a, consumo de drogas u otros temas, productos o contenidos dirigidos a adultos, ni de patrocinadores ampliamente asociados con estos, en relaci  n con el torneo.

###### **4.8.3.2 Cuenta del jugador**

Todos los jugadores deben ingresar la informaci  n de su cuenta de manera precisa en la plataforma del torneo al registrarse. Si no cuentas con una cuenta en dicha plataforma, deber  s crear una antes de iniciar el proceso de registro.

El jugador es responsable de garantizar la precisión y la integridad de la información que envía. El incumplimiento de estos requisitos puede resultar en un registro incompleto.

#### **4.8.3.2.1 Usando la cuenta de jugador correcta**

- Los jugadores solo deben usar una cuenta de start.gg y una cuenta de juego dentro del SWC 2026.
- Si dos o más Jugadores se registran en un torneo utilizando el mismo Nombre de jugador (apodo), las partes involucradas deberán consultar de inmediato con la Oficina Administrativa del SWC para llegar a un acuerdo mutuo, como añadir un elemento distintivo que permita diferenciarlos. Si no se logra un acuerdo dentro del plazo establecido, la Oficina Administrativa del SWC se reserva el derecho de prohibir el uso del Nombre de jugador en disputa para todas las partes involucradas y ordenará que ambos Jugadores elijan un nuevo Nombre de jugador único que cumpla con todos los lineamientos del torneo.
- La Oficina Administrativa del SWC se reserva el derecho de rechazar o revocar el uso de tu nombre de Jugador por cualquier motivo.

#### **4.8.3.2.2 Jugar con la cuenta de juego incorrecta**

Los jugadores no pueden jugar en una cuenta diferente a la que se utilizó durante el registro. Si usas la cuenta de juego incorrecta, las penalizaciones enumeradas en la Sección 3 de este reglamento pueden aplicarse.

#### **4.8.3.2.3 Sin cambios de cuenta**

Después de que finalice el período de registro, los jugadores **no pueden cambiar** su cuenta (código de usuario). Las excepciones a esta regla solo se otorgan en casos especiales a discreción de la Oficina Administrativa del SWC.

### **4.8.4 Participación en la CÚO para jugadores calificados**

Los jugadores que ya hayan clasificado para FATAL FURY: City of the Wolves, THE KING OF FIGHTERS XV o SAMURAI SHODOWN no serán elegibles para participar en la CÚO para el evento respectivo. Los jugadores que clasifiquen podrán participar en la CÚO en un Título Competitivo en el que no hayan clasificado.

### **4.8.5 Información de viaje**

Los participantes elegibles para el SWC 2026 deben poseer un pasaporte válido por un mínimo de seis (6) meses más allá de la fecha programada de viaje y deben cumplir con todos los requisitos de entrada, incluyendo estar libres de cualquier restricción que prohíba la entrada al país anfitrión del torneo.

## **4.9 Impuestos**

El dinero del premio está sujeto a impuestos de acuerdo con las leyes fiscales aplicables. Además, el dinero del premio está sujeto a retención de impuestos, y los jugadores pueden recibir la cantidad después de la deducción de la retención de impuestos. Los jugadores son responsables de todos los costos y gastos relacionados con su premio, incluidos los impuestos nacionales, estatales y locales, así como cualquier impuesto al valor agregado aplicable. Estos gastos son responsabilidad exclusiva del jugador.

# **5 Reglas del Torneo Principal**

## **5.1 Reglas generales del registro**

- Cada jugador tiene permitido solo una (1) entrada por cuadro de torneo. Las entradas múltiples, independientemente del uso de diferentes nombres de usuario o cuentas, están estrictamente prohibidas.
- Todos los Jugadores deben proporcionar información de identidad precisa y verificable durante el registro. El uso de nombres de usuario falsos, alias u otras cuentas de individuos está estrictamente prohibido. Cualquier acción destinada a engañar al torneo respecto a la identidad, nombre de usuario, región o detalles de registro de un Jugador, incluyendo intentos de manipular la selección de cabezas de serie o hacer múltiples inscripciones, resultará en una descalificación inmediata del torneo.

## **5.2 Reglas detalladas del torneo**

### **5.2.1 Errores y fallas en el juego**

Si un jugador encuentra un error o fallo, se concederá una partida de revancha del juego solo si se cumplen todas las siguientes condiciones:

- El error es lo suficientemente grave como para impedir que el jugador (o jugadores) jueguen el juego de una manera que no impacte la integridad y espíritu competitivo del juego.
- Cualquier error deberá ser reportado de inmediato a la Administración del Torneo en cuanto ocurra.
- Se prohíbe estrictamente a los jugadores activar o causar intencionalmente un error del juego conocido o desconocido (explotación) para obtener una ventaja competitiva. Si la Oficina Administrativa del SWC determina que un error del juego fue causado maliciosamente por un jugador, el jugador estará sujeto a acciones disciplinarias, incluyendo pero sin limitarse a las sanciones descritas en la Sección 3, dependiendo de la gravedad del impacto.

## **5.2.2 Repetición de un juego**

La Oficina Administrativa del SWC puede ordenar el reinicio de un juego en circunstancias excepcionales. Esto incluye, pero no se limita a, errores o fallas que tengan un impacto significativo en el juego o en la legitimidad de la competencia, situaciones que afecten directamente la capacidad de un jugador para iniciar o continuar el juego, o situaciones en las que sea imposible terminar el juego.

### **5.2.2.1 Pausar el juego**

Se prohíbe pausar un juego durante una ronda activa. Asimismo, está prohibido presionar el botón de inicio del control para regresar a la pantalla de configuración de la consola, a la pantalla principal o utilizar cualquier otra función que interrumpa el juego en vivo de cualquiera de los jugadores. Si cualquiera de estas acciones ocurre, el jugador que la haya realizado perderá automáticamente la ronda en cuestión. En el caso de THE KING OF FIGHTERS XV, dicha acción resultará en la pérdida automática del juego para el jugador involucrado.

Sin embargo, estas penalizaciones no se aplicarán si ambos Jugadores acuerdan reanudar el juego, o si, cuando se reanuda el juego, está claro qué Jugador ha ganado.

### **5.2.2.2 Conducta indebida**

El uso de equipo que no cumple con las reglas (Regla 2.5.6), de cualquier otro equipo que te dé una ventaja competitiva injusta, o de cualquier uso no intencional de mecánicas de juego, errores o fallas técnicos que otorguen tal ventaja se considera como trampa. Estas acciones están estrictamente prohibidas y resultarán en descalificación inmediata de la competencia.

## **5.3 Regulaciones detalladas del control**

### **5.3.1 Inspección del control**

El organizador del torneo o el árbitro se reserva el derecho de inspeccionar el control sin previo aviso. A discreción de los organizadores, se puede pedir a los jugadores que utilicen controles alternativos proporcionados por el personal del torneo. Para garantizar la equidad y el cumplimiento de las reglas del torneo, las partidas de revancha utilizando controles alternativos pueden ser obligatorias. Ten en cuenta que, excepto en los casos expresamente previstos anteriormente, la Oficina Administrativa del SWC no suministrará controles de repuesto ni ningún otro equipo requerido para el juego.

### **5.3.2 Conexión inalámbrica**

Todos los controles inalámbricos deben usarse conectados con un cable durante el juego oficial. Los jugadores deben asegurarse de que el cable USB esté conectado de manera segura tanto al control como a la consola en todo momento. Todas las consolas PlayStation 5 (PS5) tendrán deshabilitada la comunicación Bluetooth, y el método de comunicación del control deberá estar configurada como "Usar un cable USB" en la unidad principal.

### **5.3.3 Fallas en el control durante el juego**

Si el control de un jugador presenta problemas mecánicos o de software, o se desconecta físicamente durante una ronda en curso, el jugador tiene estrictamente prohibido pausar el juego. La ronda en progreso se registrará como una derrota para el jugador cuyo equipo se haya desconectado o haya presentado una falla. En el caso de THE KING OF FIGHTERS XV, dicha situación resultará en la pérdida automática de un juego para el jugador en cuestión. Los jugadores son los únicos responsables de garantizar la fiabilidad de su equipo y de resolver cualquier problema relacionado con este. Si el problema no puede resolverse de manera inmediata, la Oficina Administrativa del SWC podrá, a su entera discreción, autorizar el reemplazo del equipo defectuoso.

### **5.3.4 Equipo del Jugador**

La Oficina Administrativa del SWC no será responsable de ningún problema o falla relacionada con el equipo proporcionado y utilizado por el Jugador. Los Jugadores son los únicos responsables de garantizar el correcto funcionamiento de su equipo, así como de resolver cualquier problema relacionado con este. Si el equipo de un jugador falla durante una ronda, dicha ronda se registrará como una derrota para el jugador. En el caso de THE KING OF FIGHTERS XV, esta situación resultará en la pérdida automática de un juego para el jugador en cuestión.

## **5.4 Garantía de transparencia**

Durante los partidos celebrados en los escenarios principales y secundarios del SWC 2026, se prohíbe estrictamente a los jugadores el uso de cualquier elemento o artículo que oculte su rostro, manos o controles. Esta prohibición se aplica a la ropa, accesorios y objetos externos, incluyendo pero sin limitarse a máscaras, toallas, cajas o cubiertas.

Esta regla asegura la transparencia competitiva. El diseño del escenario proporcionará suficiente distancia entre los competidores, eliminando cualquier necesidad percibida de que los jugadores oculten sus rostros, manos o equipo.

### **5.4.1 Excepciones**

Las únicas excepciones son las gafas para visión correctiva, o prendas para la cabeza/equipo para los ojos requeridos por un motivo de salud o religiosa documentada. La concesión de cualquier elemento excepcional está sujeta a la única discreción y aprobación previa de la Oficina Administrativa del SWC.

## **5.5 Procedimientos de los partidos**

### **5.5.1 Verificaciones técnicas previas a los partidos**

Los jugadores están obligados a abordar proactivamente todos los problemas técnicos potenciales, incluidos los ajustes de audio y hardware, para garantizar un entorno operativo estable antes de que comience el juego. Los jugadores deben realizar una verificación técnica completa de todo el equipo (controles, conexiones y configuraciones) antes del inicio del juego. No garantizar la estabilidad puede resultar en sanciones establecidas en la Sección 3, a discreción de la Oficina Administrativa del SWC.

Si un jugador interrumpe un juego en vivo por cualquier razón relacionada con el equipo que era responsable de revisar de antemano, la interrupción resultará en la pérdida inmediata de ese juego específico para el jugador que interrumpe.

### **5.5.2 Resultados del partido**

- El jugador que derrota al oponente es el ganador del juego.
- Ambos jugadores en competencia son conjuntamente responsables de informar con precisión los resultados finales del partido al personal designado inmediatamente después de la finalización del partido. Cualquier objeción o problema relacionado con los resultados registrados debe ser reportado a la Oficina Administrativa del SWC sin demora.

### **5.5.3 Política de Coaching**

#### **5.5.3.1 Reglas para el uso de Coaching dentro del Torneo Principal:**

- Se prohíbe estrictamente el coaching durante cualquier partido celebrado en el escenario principal o secundario, o durante la fase de cuadros del torneo.
- El Coaching está limitado a una duración máxima de 30 segundos y solo se permite entre Juegos (es decir, después de que un Juego ha concluido y antes de que comience el siguiente Juego). El Coaching está estrictamente prohibido durante un Juego en vivo o entre Rondas.
- La violación de cualquier parte de esta política de entrenamiento (Sección 5.5.3) por parte del Jugador o del coach puede resultar en sanciones conjuntas, incluyendo pero sin limitarse a la pérdida del partido actual o la descalificación del torneo.

#### **5.5.3.2 Reglas del Torneo Clasificatorio:**

- Los jugadores que participen en Torneos Clasificatorios deben adherirse a las reglas específicas de coaching y de conducta establecidas por el respectivo Organizador del Torneo Clasificatorio.

## **5.6 Reporte de fallas en el juego y elegibilidad para una partida de revancha**

Si una falla significativa en el software (como se define en la Sección 5.2) afecta el resultado de un partido, el jugador afectado debe reportarlo inmediatamente al personal antes del inicio del siguiente partido. Los eventos estándar del juego o errores del usuario (por ejemplo, interrupciones o notificaciones de un dispositivo) no son elegibles para realizar partidas de revancha. Los jugadores son completamente responsables del correcto funcionamiento de cualquier hardware o equipo que hayan proporcionado, y tales problemas no constituyen motivos para un llevar a cabo una partida de revancha en la mayoría de los casos.

### **5.6.1 Interrupción del juego por factores externos**

En el torneo principal, si el juego se interrumpe debido a factores fuera del control del jugador, como un corte de energía o un mal funcionamiento en el equipo proporcionado por la Oficina Administrativa del SWC, la Oficina Administrativa del SWC se esforzará por reanudar el juego lo más pronto cerca posible del estado del juego en el momento directamente anterior a la interrupción del juego. Si la Oficina Administrativa del SWC no puede recrear un estado que mantenga la integridad del juego, el juego se reiniciará.

La Oficina Administrativa del SWC tiene la única y última autoridad para determinar una respuesta apropiada a las interrupciones del juego.

### **5.6.2 Reanudación de partidas**

Los jugadores deben informar de cualquier problema técnico u otra emergencia que pueda afectar la integridad de la partida a la Oficina Administrativa del SWC de inmediato. La reanudación de las partidas solo está permitida con la aprobación previa de la Oficina Administrativa del SWC.

## **5.7 Cambios en las partidas**

En el Torneo Principal, la Oficina Administrativa del SWC se reserva el derecho de cambiar la hora de inicio de cualquiera y todas las Partidas, ajustar las combinaciones de Partidas y el Horario del Torneo a su sola discreción.

En el evento de tales cambios, la Oficina Administrativa del SWC notificará a todos los jugadores involucrados lo antes posible para asegurar el tiempo suficiente para la preparación y coordinación.

## **5.8 Transmisión/Difusión**

### **5.8.1 Derechos**

Todos los derechos de transmisión de EFG son propiedad de SNK Corporation. Esto incluye, pero no se limita a: bots de IRC, bots de Discord, distribución de audio, distribución de video (por ejemplo, transmisiones POV), repeticiones, demos y cualquier otro tipo de transmisión.

### **5.8.2 Renuncia de derechos**

EFG se reserva el derecho de otorgar los derechos de transmisión de uno o más partidos a terceros o al propio jugador. En este caso, la transmisión debe ser coordinada con la Oficina Administrativa del SWC y el equipo de distribución antes del inicio del partido.

### **5.8.3 Responsabilidades del jugador**

Los jugadores no pueden optar por no transmitir un partido por un transmisor aprobado por EFG. Los jugadores no pueden seleccionar ni interferir con la forma en que se transmitirá el partido. El jugador acepta tomar las debidas precauciones para asegurar que el partido sea transmitido.

### **5.8.4 Aprobación de difusión/redifusión**

Los jugadores, comentaristas o miembros de la comunidad que deseen transmitir o retransmitir cualquier parte de un torneo deberán solicitar autorización a EFG, y dicha solicitud deberá ser revisada y aprobada por el Organizador del SWC. El solicitante deberá firmar el Código de Conducta de Transmisión correspondiente. Todos los streamers y creadores de contenido deberán cumplir con dicho Código de Conducta de Transmisión al transmitir, retransmitir o alojar contenido del SWC o de eventos relacionados. La Oficina de Administración del SWC se reserva el derecho de revocar esta autorización a cualquier persona o entidad que infrinja el Código de Conducta o los Términos de Servicio.

## **5.9 Comunicación**

### **5.9.1 Discord:**

El principal medio de comunicación para el Torneo Principal del SWC 2026 es Discord. Los jugadores deben revisar los servidores regularmente para asegurarse de no perderse ningún anuncio importante del torneo. Todos los jugadores están obligados a unirse al servidor para ser notificados sobre cambios en las reglas, anuncios, instrucciones y para comunicarse con los administradores, la Oficina Administrativa del SWC y sus oponentes jugadores participantes. Los intercambios de materiales e información solo se llevan a cabo dentro del servidor de Discord.

La falta de conocimiento de las reglas o información debido a la ausencia de un jugador en el servidor oficial de Discord, o la falta de atención oportuna a la información compartida por el Organizador del SWC, no se considerará una excusa válida para su incumplimiento.

## **5.10 Premio**

### **5.10.1 Pozo de premios**

Los detalles respecto al pozo de premios para el Torneo Principal se anunciarán por separado en una fecha posterior.

### **5.10.2 Recepción del premio e intercambio de datos**

Al participar en torneos con premios en efectivo, los Jugadores aceptan cumplir con todos los requisitos de elegibilidad. Los Jugadores también consienten en proporcionar a la Oficina Administrativa del SWC toda la información personal necesaria requerida para la entrega y verificación del premio. El destinatario del dinero del premio debe ser la persona que participó físicamente en el torneo.

# **6 Código de conducta para los jugadores**

## **6.1 Imparcialidad de la competencia**

Se espera que los jugadores se comporten de la mejor manera en todo momento. La conducta injusta puede incluir, pero no se limita a, hackeo, explotación, 'ringing' o compartir cuentas y desconexión intencional. Se espera que los jugadores muestren un buen espíritu deportivo y el juego limpio. La Oficina Administrativa del SWC mantiene el único juicio para las violaciones de estas reglas.

## **6.2 Cumplimiento**

Los jugadores deben seguir siempre las instrucciones de la Oficina Administrativa del SWC.

## **6.3 Conductas inapropiadas**

- Se prohíbe a los jugadores participar en cualquier comportamiento que constituya juego desleal, según se define en este documento.
- Colusión
  - La colusión se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores para perjudicar a otros jugadores oponentes. Esto incluye el comportamiento entre jugadores que son parte de la misma organización de esports o que estén afiliados de alguna manera fuera de la competencia. La colusión incluye, pero no se limita a, actos como:
    - El juego suave, que se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores para no dañar, impedir o de otro modo jugar a un estándar razonable de competencia en un juego.

- Acordar previamente la distribución del dinero del premio y/o cualquier otra forma de compensación (salvo en los casos expresamente permitidos por las reglas de la competencia).
- Enviar y recibir señales electrónicas o de otro tipo de un compañero hacia o desde a un jugador.

## 6.4 Conducta antideportiva

Cualquier otro acto adicional, falta de acción o comportamiento que socave la integridad competitiva de la competencia o que de otro modo viole este Reglamento y/o los estándares de integridad establecidos por la Oficina Administrativa del SWC para el juego competitivo.

## 6.5 Conducta no profesional

### 6.5.1 Hostilidad

- Lenguaje ofensivo y discursos de odio
  - Un jugador no puede usar un lenguaje que sea obsceno, grosero, vulgar, insultante, amenazante, abusivo, difamatorio, calumnioso, denigrante o de otro modo ofensivo u objetable; ni promover o incitar al odio o a conductas discriminatorias, en o cerca del área del partido, en ningún momento. Un jugador no puede usar ninguna instalación, servicio o equipo proporcionado o puesto a disposición por ESL o sus contratistas para publicar, transmitir, disseminar o de otro modo hacer disponibles dichas comunicaciones prohibidas.
- Comportamiento disruptivo e insultos
  - Un jugador no puede tomar ninguna acción ni realizar ningún gesto dirigido a un jugador contrario, ventilador u oficial, ni incitar a ninguna otra(s) persona(s) a hacer lo mismo, que sea insultante, burlón, disruptivo o antagónico.
- Comportamiento abusivo
  - El abuso a los oficiales de SWC, jugadores o miembros de la audiencia no será tolerado. Las violaciones repetidas de etiqueta, incluyendo pero sin limitarse a tocar la computadora, el cuerpo o la propiedad de otro jugador, resultarán en penalizaciones. Los jugadores y sus invitados (si los hay) deben tratar a todas las personas que asistan a un partido con respeto.
- Acoso
  - El acoso está prohibido. El acoso se define como actos sistemáticos, hostiles y repetidos que ocurren durante un período considerable, o una instancia singular y egregia, que tiene la intención de aislar o excluir a una persona y/o afectar la dignidad de la persona.
- Acoso sexual
  - El acoso sexual está estrictamente prohibido. Se entiende por acoso sexual cualquier avance o conducta de naturaleza sexual que no sea deseada. La evaluación se basará en si una persona razonable consideraría dicha conducta como indeseable.

le o ofensiva. No existe tolerancia alguna ante amenazas o coacción de carácter sexual, ni ante la promesa de beneficios a cambio de favores sexuales.

- Discriminación e insultos
  - Los jugadores no pueden ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas a través de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes por motivo de raza, color de piel, origen étnico, nacional o social, género, idioma, religión, opinión política u otra opinión, situación financiera, nacimiento o cualquier otro estatus, orientación sexual o cualquier otra razón.
- Difamación
  - Los jugadores no pueden dar, hacer, emitir, autorizar o respaldar ninguna declaración diseñada para socavar la credibilidad de una competencia o de los oficiales del SWC, ni tener ningún otro efecto perjudicial o detrimiento al mejor interés de los Organizadores del SWC o sus afiliados, según lo determine a su exclusivo y absoluto criterio la Oficina Administrativa del SWC.
- Actos delictivos
  - Un jugador no puede participar en ninguna actividad que esté prohibida por la ley común, estatuto o tratado, y que conduzca o pueda considerarse razonablemente probable que conduzca a una condena en cualquier tribunal de jurisdicción competente.
- Comportamiento inmoral
  - Un jugador no puede participar en ninguna actividad que sea considerada por la Oficina Administrativa del SWC como inmoral, deshonrosa o contraria a los estándares convencionales de comportamiento ético adecuado.

## 6.6 Apuestas

Cualquier Jugador, oficial de equipo o afiliado de equipo que participe en el Programa del SWC 2026 (incluidos todos los Torneos Clasificatorios y el Torneo Principal) tiene estrictamente prohibido apostar o realizar apuestas, ya sea de manera directa o a través de un afiliado que actúe en su nombre, sobre el resultado de cualquier partida de cualquier Título de Competencia dentro del Programa del SWC 2026. Quienes infrinjan esta prohibición de apuestas serán descalificados de forma inmediata de la competencia en curso y podrán, además, ser sancionados con la prohibición de participar en futuros torneos SWC, a discreción de la Oficina Administrativa del SWC.

## 6.7 Trampa

Cualquier forma de trampa no será tolerada. Cuando se descubra una trampa, el jugador en cuestión será descalificado inmediatamente del torneo. Ejemplos de trampa incluyen, pero no se limitan a:

### **6.7.1 Arreglo de partidas**

Intentar alterar de manera intencional el resultado de una partida, ya sea perdiendo deliberadamente o mediante cualquier otra acción destinada a afectar el resultado.

### **6.7.2 Hackeo**

El hackeo se define como cualquier modificación del cliente del juego, plataforma o plataforma de juego por cualquier jugador, o persona que actúe en nombre de un jugador.

### **6.7.3 Explotación de vulnerabilidades**

La explotación incluye, pero no se limita a, cualquier uso intencional de errores o fallas para obtener una ventaja en el juego, que, a juicio exclusivo de la Oficina Administrativa del SWC, no está funcionando como se esperaba. Si se determina que un jugador ha utilizado intencionalmente un error desconocido, el Organizador del SWC puede imponer sanciones. La decisión final será tomada por la Oficina Administrativa del SWC.

### **6.7.4 Suplantación**

Jugar bajo la cuenta de otro jugador o solicitar, inducir, alentar o dirigir a alguien más a jugar bajo la cuenta de otro jugador.

### **6.7.5 Uso indebido de software o hardware**

El acto de usar software o hardware para obtener beneficios que no están disponibles originalmente en el juego.

- Software de terceros (aplicaciones no aprobadas que manipulan el juego)
- Jugar en un servidor privado.
- Ataques de secuencia de comandos

## **6.8 Sobornos**

Está prohibido recibir recompensas o compensaciones por servicios relacionados con el juego competitivo (como derrotar oponentes o manipular resultados). La excepción son las recompensas basadas en el rendimiento de los patrocinadores o propietarios oficiales del equipo.

## **6.9 Disposiciones sobre obsequios y compensaciones**

Ningún jugador puede recibir regalos, recompensas o compensación por cualquier servicio prometido, proporcionado o planeado para ser proporcionado en conexión con el juego competitivo, incluidos los servicios relacionados con derrotar o intentar derrotar a un jugador, o servicios destinados a arreglar partidos o manipular un partido o juego. Las únicas excepciones a esta regla son en el caso de recompensas basadas en el rendimiento pagadas a los jugadores por el patrocinador oficial o propietario del equipo, así como el dinero de premios proporcionado por los organizadores del torneo clasificatorio.

## **6.10 Desconexión intencional**

Una desconexión intencionada sin una razón adecuada y explícitamente declarada. Cualquier acción de un jugador que conduzca a una desconexión se considerará intencionada, independientemente de la intención real del jugador.

## **7 Transmisión en vivo**

Todo el contenido, fotos, videos, repeticiones y otros recursos generados por el jugador y el torneo pertenecen a SNK. Al aceptar participar en el SWC 2026, el jugador acepta estos términos.

### **7.1 Obligaciones de respuesta ante medios**

Si el organizador le pide a uno o más jugadores que participen en una entrevista (entrevistas cortas antes y después de la partida o sesiones de entrevistas más largas), conferencias de prensa, sesiones de autógrafos, sesiones de fotos o grabaciones de video, los jugadores no pueden negarse a hacerla y deben asistir. Además, basándose en los requerimientos de la Oficina Administrativa del SWC, se le podrá requerir a los jugadores que comparten fotografías y otro tipo de materiales al torneo. La mayoría de los eventos tienen días de medios, donde los jugadores son fotografiados, grabados en video y entrevistados por los organizadores. Los jugadores también recibirán un calendario de contenido multimedia con anticipación, explicando qué es, cuándo y qué esperar.

La participación es obligatoria para los jugadores seleccionados para el Día de Medios, y las ausencias resultarán en penalizaciones como la pérdida del premio en efectivo y la descalificación de la competencia.

## **8. Aviso de derechos de autor**

Todo el contenido en este documento es propiedad de ESL FACEIT Group Ltd o se utiliza con el permiso del propietario. Cualquier distribución, reproducción, modificación o uso no autorizado del material contenido en este documento (incluyendo, entre otros, imágenes de marca, ilustraciones, textos, retratos, fotografías, etc.) constituye una violación de las leyes de derechos de autor y de marcas registradas, y puede ser objeto de acciones civiles y/o penales.

Ninguna parte del contenido de este documento puede ser reproducida en ninguna forma o por ningún medio, o almacenada en una base de datos o sistema de recuperación, excepto para uso personal, sin el permiso por escrito de ESL FACEIT Group Ltd.

Todo el contenido de este documento es preciso según nuestro leal saber y entender. ESL FACEIT Group Ltd no se hace responsable de ningún error u omisión. Recopilaremos contenido y archivos en nuestro sitio web (incluyendo, pero no limitado a, ESLgaming.com, intelextrememasters.com,

ESL-one.com y todos los subdominios), nos reservamos el derecho de hacer cambios en cualquier momento sin previo aviso o notificación.