Los procedimientos disciplinarios en los *eSports* y su relación con la *Esports Integrity Coalition*

Disciplinary measures in eSports and their relation with the Esports Integrity Coalition

MÓNICA RUIZ-COELLO FRONTANA

Profesora Ayudante de Derecho Internacional Privado,
Universidad de las Islas Baleares

DOI: https:/doi.org/10.36151/MDIPR.2018.008

Bitácora Millennium, Nº 8 (julio-diciembre 2018)

Zaragoza, diciembre 2018

Editorial tirant lo blanch

Abstract

En este trabajo se aborda la diferencia entre la relación que une tanto a los jugadores amateurs como a los jugadores profesionales con las plataformas de videojuegos online, así como la problemática existente a la hora de aplicar los procedimientos disciplinarios en los eSports.

This paper covers the differences between the relationships that unite amateur as well as professional gamers to the online gaming platforms, also touching upon the current issues regarding the application of disciplinary measures in eSports.

Palabras clave: eSports, esports, e-Sports, e-sports, deportes electrónicos, prestación de servicios, relación laboral, Códigos de Conducta, procedimiento disciplinario

Key words: *eSports, esports, e-Sports, e-sports, electronic sports, service provision, labour/employment relationship, codes of conduct, disciplinary procedures*

Sumario

I. Apunte Introductorio

II. Jugadores amateurs y jugadores profesionales. ¿En qué se diferencian?

III. Los Códigos de Conducta como mecanismos disuasorios y sancionadores

IV. La *Esports Integrity Coalition* como respuesta a la disparidad

V. La relación entre la *Esports Integrity Coalition* y la Liga de Videojuegos Profesional de España: análisis del Procedimiento Disciplinario

1. Los órganos disciplinarios de la Liga de Videojuegos Profesional de España y sus competencias

2. La potestad disciplinaria de la *Esports Integrity Coalition*

3. Comparativa del procedimiento disciplinario de la *Esports Integrity Coalition* frente al procedimiento disciplinario del *MotoGP eSport Championship*

VI. Conclusiones finales y reflexiones futuras: el arbitraje internacional de los eSports

VII. Bibliografía

I. Apunte introductorio

Las competiciones profesionales de videojuegos o eSports[1] han supuesto en los últimos años un sector de crecimiento constante, social y económicamente, atrayendo a millones de personas alrededor del mundo, así como a innumerables anunciantes y marcas, que buscan en sus jugadores y ligas la perfecta posibilidad de crecimiento y globalización. Lo novedoso de esta actividad basada en la profesionalización de los videojuegos, conlleva a su vez un vacío legal en cuanto a su naturaleza, que afecta a diversos sectores, como el de la relación laboral existente entre los jugadores profesionales y sus clubs, y, muy especialmente, al régimen disciplinario y sancionador de éstos.

II. Jugadores amateurs y jugadores profesionales. ¿En qué se diferencian?

Tanto los jugadores profesionales de eSports como los jugadores amateurs desarrollan su actividad a través de plataformas digitales, mediante videojuegos e interacciones que les permiten relacionarse y competir con otros jugadores alrededor del mundo.

No obstante, si bien el videojuego y las posibilidades estratégicas son las mismas en aquellos que juegan partidas online de manera amateur que aquellos que compiten con carácter profesional, la naturaleza de la relación con la plataforma variará en función de las características del jugador.

En el caso de los jugadores amateurs parece claro que al registrarnos en una plataforma digital de videojuegos online para jugar de forma amateur quedamos vinculados con la plataforma mediante una relación de prestación de servicios, y así lo corroboran los distintos acuerdos y licencias de uso y prestación de servicios de las empresas propietarias y desarrolladoras de los videojuegos[2]. Sin embargo, los

Fecha de recepción del original: 17 de diciembre de 2018. Fecha de aceptación de la versión final: 28 de diciembre de 2018.

[1] Cabe destacar en este punto, que, si bien en la actualidad el término más aceptado en el habla inglesa es el de “esports”, son muchas las organizaciones y competiciones tanto nacionales como internacionales que utilizan los términos e-Sports, e-sports o eSports... Con el objetivo de ser lo más fiel posible al término “esports” acunado por el Associated Press Stylebook, y con el fin de diferenciarlo de la palabra “esports” que, dentro del territorio nacional, designa en catalán a los deportes en general, el término utilizado en el presente artículo será el de eSports, con la única excepción de las menciones a la “Esports Integrity Coalition”, con tal de ser fiel al nombre oficial del organismo.

[2] En este sentido apuntan, entre otros, el Contrato de Licencia de Usuario Final de Blizzard al afirmar en su expositivo que “El presente contrato establece las condiciones generales en virtud de las cuales

jugadores profesionales de eSports se relacionan con la plataforma de una forma distinta, dado que no son consumidores finales que utilizan ese servicio de forma amateur, sino que su relación con dichas plataformas se estructura alrededor de ligas y competiciones oficiales, en las que participan como trabajadores de un club de eSports concreto[3].

En cuanto a la naturaleza de la relación existente entre los jugadores profesionales y sus clubs, cabe destacar brevemente que, atendiendo a que los eSports sólo han sido reconocidos como deporte oficial por algunos países y organismos[4], y que la naturaleza deportiva o no deportiva de los mismos ha supuesto un foco de conflicto constante[5] que ha influenciado a la determinación del tipo de relación contractual existente entre los jugadores profesionales y sus clubs[6], con el tiempo, cada país parece haber adoptado la solución más acorde a su legislación. Independientemente de estas cuestiones, que no son el objeto del presente artículo, la existencia de un contrato laboral parece, a día de hoy, indiscutible, y así lo refuerza la reiterada jurisprudencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea al afirmar que existe un contrato de trabajo cuando "una persona realiza, durante cierto tiempo, a favor de otra y bajo la dirección de ésta, determinadas prestaciones a cambio de las cuales percibe una retribución"[7], exigiéndose así un verdadero vínculo de dependencia del trabajador respecto del empleador[8]. Parece claro que la relación existente entre un

---

se le concede autorización para instalar y usar la Plataforma. En este Contrato, el término "Plataforma" hace referencia […] los *servicios de juego* de Battle.net de Blizzard [...]" (accesible en: https://www.blizzard.com/es-es/legal/08b946df-660a-40e4-a072-1fbde65173b1/contrato-de-licencia-de-usuario-final-de-blizzard); o los Términos de Uso de *League of Legends* (propiedad de *Riot Games, Inc.*) al afirmar, nuevamente en su expositivo, que "Al hacer clic en el botón "Aceptar", o al utilizar cualquiera de los *Servicios de Riot*, usted acepta que este Acuerdo es válido como cualquier otro contrato que lleve su firma" (accesible en https://euw.leagueoflegends.com/es/legal/termsofuse). *Todos los enlaces del presente documento se visitaron por última vez el 16 de diciembre de 2018.*

[3] Un ejemplo claro de esta estructura por equipos puede observarse en la web oficial de la League Of Legends KeSPA Cup. Accesible en: http://e-sports.or.kr/kespacup/.

[4] Entre los últimos países en hacerlo destaca Kazajistán, cuyo Ministerio de Cultura y Deportes ha otorgado la acreditación completa a la Federación de Qazaq Cybersport para reconocer a los eSports como deporte oficial en el país. Véase noticia completa en: https://www.esportsbureau.com/kazajstan-esports/.

[5] A mayor abundamiento sobre su posible naturaleza véase RODRÍGUEZ TEN, Javier, *Los e-Sports como ¿deporte? Análisis jurídico y técnico-deportivo de su naturaleza y los requisitos legales exigidos,* Primera Edición, Editorial Reus, Madrid, 2018.

[6] En lo referente a la problemática que afecta a los jugadores profesionales véase BARBARÀ ARTIGAS, Alex, *Sin Leyes no Hay Competición. Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo,* Primera Edición, UNO Editorial, Vilassar de Mar, 2018, págs. 35 y ss. (en adelante: BARBARÀ ARTIGAS, Alex, *Sin Leyes no Hay Competición*).

[7] STJUE de 10 de septiembre de 2015, Ferho, C-47/14, ECLI:EU:C:2015:574, apdos. 40-41; STJCE 31 de mayo de 2001, Leclere, C-43/99, ECLI:EU:C:2001:303, apdo. 55; STJCE 26 de febrero de 1992, Bernini, C-3/90, ECLI:EU:C:1992:89, apdo. 14.

[8] En relación con el concepto y foro del contrato de trabajo, véase Informe de los Sres. P. Jenard y G. Möller relativo al Convenio sobre la competencia judicial y la ejecución de

jugador profesional y su club se incluye en esta definición, y así lo defienden la gran mayoría de la doctrina y de los expertos en la materia[9] al considerar que los jugadores profesionales dependen económicamente del club del que reciben su retribución, y participan en las competiciones bajo la organización y dirección de éstos. Por esta razón, en aquellos países que, como España, no han reconocido los eSports como deporte oficial y que además carecen de una regulación especial propia para esta novedosa actividad, la relación de los jugadores profesionales y sus clubs se encuentra contenida, al menos de momento, en los contratos de relación laboral común. Ello plantea, como es de suponer, serios problemas prácticos para las partes implicadas, y es que, independientemente de la naturaleza de los eSports, parece claro que la relación laboral existente entre los jugadores profesionales y sus clubs tiene un carácter especial, más parecido en algunos aspectos al deportivo que al del régimen laboral común, el cual no es capaz de dar una respuesta clara a las particularidades propias de esta actividad, como por ejemplo al tan debatido tema de los "fichajes"[10].

III. Los Códigos de Conducta como mecanismos disuasorios y sancionadores

Una vez determinada la diferencia entre la relación de los jugadores amateurs y de los jugadores profesionales con las plataformas digitales de videojuegos, podemos plantearnos qué sucede con las conductas que incumplen los acuerdos y licencias de uso o la normativa propia de cada competición. Con el imparable aumento y popularización de los videojuegos online que los eSports están provocando, cada

resoluciones judiciales en materia civil y mercantil, celebrado en Lugano el 16 de septiembre de 1988, DOCE, C-189, 28 de julio de 1990, pág. 73. Debido a su idéntica estructura y contenido, la conclusión respecto al foro es extensible al Reglamento (UE) n.º 1215/2012, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 12 de diciembre de 2012, relativo a la competencia judicial, el reconocimiento y la ejecución de resoluciones judiciales en materia civil y mercantil (DOUE, L-351, 20 de diciembre de 2012, págs. 10 y ss.).

[9] Véase a mayor abundamiento, PALOMAR OLMEDA, Alberto, TEROL GÓMEZ, Ramón, *Régimen Jurídico de las competiciones de videojuegos. La necesidad de un marco jurídico para los videojuegos en España,* Primera Edición, Editorial Difusión Jurídica y Temas de Actualidad, Madrid, 2017, págs. 208 y ss., así como la *Guía Legal sobre e-Sports*, elaborada por ONTIER, pág. 17 (accesible en https://es.ontier.net/ia/guialegalesports.pdf), o la *Guía de los e-Sports. Retos de negocio y claves jurídicas*, elaborada por la Asociación Empresarial eSports, págs. 37 y ss. (accesible en https://asociacionempresarialesports.es/wp-content/uploads/guia-legal-de-los-e-sports.pdf).

[10] Ello pone de manifiesto que, independientemente de su consideración como deporte o no deporte, los eSports deben de ser regulados fuera del ámbito de la legislación común, ya sea mediante la tan comentada legislación deportiva o mediante una legislación de carácter especial (opción ésta elegida por Francia. Véase en este sentido: https://iusport.com/art/44457/la-regulacion-de-los-esports-en-francia-).

vez son más las personas que se dedican, ya sea profesionalmente o de forma amateur a jugar y competir en sus partidas[11].

Desafortunadamente ese incremento de actores participantes ha provocado a su vez un incremento en las conductas consideradas sancionables (ya sean legal, moral o éticamente)[12]. Y es por ello que, con la intención de frenar el aumento de este tipo de conductas, la mayoría de clubs y plataformas han creado sus propios *Códigos de Conducta*, en los que se incluyen tanto conductas punibles, como fuertes sanciones para quienes las realicen. No obstante, al contrario de lo que podría parecer, estos Códigos de Conducta no han supuesto una solución efectiva al problema, sino que, contrario a la idea de seguridad que deberían de ofrecer para las partes implicadas, han acabado provocado un crecimiento de la inseguridad, en tanto que las mismas conductas provocarán efectos muy dispares en función del club y del videojuego en el que participen, que afectan tanto a las sanciones como a los mecanismos de defensa contra dichas sanciones.

Un claro ejemplo de esta disparidad lo encontramos al comparar, entre otros muchos, los Códigos de Conducta de dos de las plataformas de videojuegos más conocidos, tales como *League of Legends y Overwatch*.

En el caso de League of Legends, al exponer las sanciones aplicables a aquellos jugadores que contradigan su Código de Conducta estipula que "El Código de Conducta no pretende ser exhaustivo […] *nos reservamos el derecho de […] tomar las medidas disciplinarias pertinentes,* incluyendo el cierre y la eliminación de la cuenta[…], *independientemente de si un comportamiento concreto se incluye o no en nuestra política como inapropiado*"[13]. El hecho de que League of Legends se reserve el derecho de tomar las medidas disciplinarias pertinentes (la totalidad de las cuales no enumera), unido al hecho de que no se establezca un *numerus clausus* de aquellas conductas punibles, no hace sino crear una clara inseguridad y disparidad normativa para sus jugadores, dado que les priva de la posibilidad de conocer, al menos con carácter previo, las conductas que pueden ser consideradas como

[11] Y así puede extraerse claramente del incremento de visualizaciones y de ganancias del sector que sitúa la estimación de ganancias del año 2018 en aproximadamente 905.6 millones de dólares, cifras que en el año 2020 algunos expertos consideran que podrían oscilar entre los 1.4 y los 2.4 billones de dólares. Para más información véase: https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-reach-905-6-million-2018-brand-investment-grows-48/.

[12] Entre las que cabe destacar el aumento de los casos de denuncias por acoso sexual sufrido a través de estas plataformas digitales, como el caso de DreamKazper, jugador profesional expulsado de su equipo por una denuncia de una menor que le acusó supuestamente de acosarla sexualmente (véase https://thegamersports.mundodeportivo.com/esports/shooters-esports/noticias-overwatch/dreamkazper-punto-de-mira-posible-acoso-sexual/).

[13] Punto 5 de los Términos de Uso de *League of Legends* (propiedad de *Riot Games, Inc.*), citado en nota 1.

inapropiadas y/o sancionables, así como las medidas disciplinarias aplicables a las mismas.

Misma respuesta obtenemos al analizar el método sancionador de Overwatch, en el cual se estipula que "Si usted incumple cualquier término […] del Código de Conducta, Blizzard le *alertará de su infracción*. En caso de incumplimiento grave […] *Blizzard tendrá derecho a rescindir inmediatamente el Contrato,* su uso de la Plataforma o la licencia de cualquier Juego *sin previo aviso*"[14]. En este caso, Blizzard (propietaria de Overwatch) sí parece reducir su ámbito de sanción a lo contenido en su Código de Conducta, no obstante, el hecho de que en caso de incumplimientos graves la empresa tenga el derecho de rescindir el contrato sin previo aviso, vuelve a situarnos en una clara inseguridad, dado que aquella persona acusada de un supuesto incumplimiento grave podrá ser sancionada de forma directa, sin un aviso previo que le permita defenderse de tal acusación.

Sin embargo, es preceptivo destacar que, en el caso de los jugadores amateurs, a pesar de la disparidad de criterios expuesta, parece claro que, al estar unidos a las diferentes empresas de carácter privado mediante una relación de prestación de servicios individualizada, la disparidad no sería tal, y es que estas últimas (empresas privadas) pueden establecer los mecanismos de prevención y las sanciones que consideren oportunas para la protección del buen funcionamiento de sus plataformas con el objetivo de prestar sus servicios de la forma más idónea posible (mecanismos que nunca eliminarán, como es de suponer, la protección legal de aquellas conductas que puedan considerarse de carácter delictivo).

No obstante, diferente planteamiento nos ofrecen los jugadores profesionales de eSports. El régimen disciplinario de estos jugadores es aplicado, normalmente, desde una doble vertiente, esto es, por una parte encontramos las sanciones propias de su club, y, por otra parte las sanciones propias de la competición o liga en la que participan.

En el caso de las sanciones propias de los clubs, al igual que sucedía con los jugadores amateurs, las sanciones establecidas por los Códigos de Conducta de cada club para con sus jugadores son de carácter privado. La legitimación de estos Códigos de Conducta privados viene dada por la existencia de una relación laboral entre ambos, y es que, al igual que cada empresa privada puede establecer su propio Código de Conducta para con sus empleados, los clubs de eSports a los que

[14] Punto 10.B.i. del Contrato de Licencia de Usuario Final de Blizzard (citado en nota 1), en el que también se incluye una lista de los incumplimientos considerados como "graves".

los jugadores profesionales están vinculados laboralmente también pueden hacerlo[15].

Cuestión distinta nos plantea la disparidad existente en las sanciones aplicadas por las ligas y competiciones oficiales. El hecho de que los eSports sean considerados como deporte o no deporte dependiendo del país ha provocado, entre otras cuestiones, la imposibilidad de crear una legislación disciplinaria conjunta, ya no sólo a nivel internacional, sino incluso a nivel europeo. Y cómo consecuencia de esta imposibilidad, cada liga y/o competición ha creado sus propios procedimientos disciplinarios, así como sus propios Códigos de Conducta, el contenido de los cuales variará en función del país o entidad organizadora.

IV. La *Esports Integrity Coalition* como respuesta a la disparidad

Con el fin de intentar evitar esta disparidad, en el año 2015 surgió la denominada *Esports Integrity Coalition* (ESIC), asociación sin ánimo de lucro que estableció, por primera vez, unas bases internacionales conjuntas en materias de sensible y necesaria regulación, tales como los Códigos de Conducta, los Códigos Anticorrupción o los Códigos Éticos, así como la creación de un Procedimiento Disciplinario común[16]. El objetivo de este organismo es evitar escándalos como el producido en octubre de 2015 en Corea del Sur, que acabó con el arresto de 12 personas por supuestos amaños ilegales en las apuestas de partidas de *Starcraft II*[17] y que, junto a la Resolución del Comité Olímpico Internacional (COI) de 28 de

[15] Y así puede extraerse de diversa jurisprudencia nacional, que demuestra la importancia de los Códigos de Conducta en la relación laboral, al aceptar como motivo de despido disciplinario el incumplimiento del Código de Conducta de la empresa por parte de alguno de sus trabajadores. Véanse, entre otras, STSJ de Madrid de 26 de enero de 2015 (STSJ M 904/2015; ECLI: ES:TSJM:2015:904), STSJ Galicia de 30 de diciembre de 2014 (Roj: STSJ GAL 10271/2014; ECLI: ES:TSJGAL:2014:10271), SJSO de Vitoria-Gasteiz de 29 de octubre de 2014 (Roj: SJSO 215/2014; ECLI: ES:JSO:2014:215)…
Misma respuesta nos ofrecen las sanciones de los clubs deportivos a sus jugadores, y buena prueba de ello son las sanciones disciplinarias en el mundo del fútbol, como la reciente sanción de más de 100.000,-€ que el F.C. Barcelona impuso a su jugador Ousmane Dembélé por llegar dos horas tarde a un entrenamiento. Noticia completa accesible en: https://as.com/futbol/2018/12/11/champions/1544529246_593937.html.

[16] Todos ellos accesibles en lengua inglesa desde su página web oficial: https://www.esportsintegrity.com/integrity-programme/.

[17] Noticia completa accesible en: https://www.gamereactor.es/noticias/260683/12+detenidos+por+amanar+apuestas+ilegales+de+Starcraft+II/.
Situación que volvió a repetirse en Corea del Sur en abril del año 2018, en el que ocho personas fueron arrestadas por supuestos amaños en partidas de *Starcraft II* (para más información véase https://www.marca.com/esports/2016/04/26/571f2aa622601d575d8b460e.html).

octubre de 2017[18], dejó de manifiesto la necesidad de una regulación básica común para aquellos aspectos más sensibles de los eSports[19].

Cabe destacar que, a pesar de que la ESIC y sus Códigos no son de obligada afiliación para las competiciones oficiales de eSports (puesto que las mismas carecen de una infraestructura u organización internacional[20]), son muchos los que han decidido someterse a ellos, incluyéndolos en las bases normativas de sus ligas y/o competiciones. Entre los organizadores[21] más conocidos que han aceptado la normativa de la ESIC podemos destacar, entre otros, a ESL (uno de los mayores organizadores mundiales de eventos eSport), *DreamHack*, o la Liga de Videojuegos Profesional de España (LVP). Sin embargo, no sólo los organizadores de las competiciones se han afiliado con la ESIC, sino que también son innumerables las casas de apuestas y de regulación de apuestas que han decidido unir fuerzas con la misma, tales como la *Gambling Commision UK, BetWay* o *SkyBet*… e incluso algunas organizaciones benéficas como *SpecialEffect, The Gamers' Charity* se han incorporado al proyecto[22].

No obstante, a pesar de que la ESIC cuenta cada vez con más adeptos, sigue estando lejos de cubrir la inmensidad del mundo de los eSports, que a su vez ve progresivamente aumentado su número de seguidores y participantes. A pesar de ello, como bien hemos dicho, su surgimiento ha provocado que poco a poco el mundo de los eSports empiece a considerarse como un mundo unitario, y es por ello que la relación existente entre la ESIC y sus afiliados merece una mención especial, con el fin de poder comprender de forma certera la manera en que este organismo se introduce dentro de las competiciones y ligas nacionales e internacionales. Para ello, vamos a analizar la forma que tiene de interrelacionarse con la LVP, organizador principal en España de las ligas y competiciones de eSports, entre las que cabe destacar, entre otras, la *Iberian Cup de League of Legends, y la Superliga Orange de Clash Royale o de Counter-Strike: Global Offensive.*

Si bien cada uno de estas competiciones incluye su propio Reglamento, Código de Conducta, Código Anticorrupción, Código Ético y Procedimiento Disciplinario, el

[18] Accesible en https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit.
[19] Cabe destacar que el COI, en su más reciente resolución de 8 de diciembre de 2018, si bien establece puntos de gran importancia para el sector, nada menciona en esta ocasión sobre la necesidad de una regulación básica común de los aspectos más sensibles de los eSports. Resolución completa accesible en: https://www.olympic.org/news/communique-of-the-7th-olympic-summit.
[20] Cuestión ésta que volvió a ponerse de manifiesto en *THE ESPORTS FORUM*, organizado de forma conjunta por el COI y la *Global Association of International Sports Federations* (GAISF), que fue celebrado los días 20 y 21 de julio de 2018 en el Museo Olímpico de Lausanne, Suiza.
[21] Sobre el papel de los organizadores véase BARBARÀ ARTIGAS, Alex, *Sin Leyes no Hay Competición*, págs. 32 y ss.
[22] Lista completa de afiliados accesible en: https://www.esportsintegrity.com.

contenido básico de los mismos no varía en gran medida de una a otra competición, y esto es así dado que el acuerdo de la ESIC con la LVP no se limita a una sola de las competiciones, sino que el acuerdo se hizo de forma completa entre ambas entidades, como puede extraerse tanto de los Comunicados de Prensa Oficiales emitidos por la ESIC[23], como de la normativa propia de ambos organismos. Esto ha permitido ir incluyendo poco a poco la normativa de la ESIC a la normativa de las competiciones organizadas y gestionadas por la LVP, proceso éste que aún no ha concluido, ya que todavía quedan algunas competiciones organizadas por la LVP que aún no han instaurado la normativa de la ESIC[24].

V. La relación entre la Esports Integrity Coalition y la Liga de Videojuegos Profesional de España: análisis del Procedimiento Disciplinario

Con el fin de simplificar este análisis, vamos a analizar únicamente la normativa incluida en la *Iberian Cup de League of Legends* (LOL), debido a la enorme trascendencia mundial de este videojuego, postulándose a lo largo de los años como el videojuego insignia de los eSports[25].

Tal y como se contiene en el "Procedimiento Disciplinario" de LOL "La potestad disciplinaria corresponde a los órganos disciplinarios de la LVP que son los árbitros y el Comité de Competición, y los órganos disciplinarios de ESIC, en los términos expuestos en este procedimiento disciplinario"[26]. De esta primera aproximación ya podemos observar una integración de organismos, es decir, el incluir los órganos disciplinarios de la ESIC no excluye a los órganos disciplinarios propios de cada competición, sino que los complementa. El procedimiento disciplinario de la LVP se encuentra contenido en el mismo documento, mientras que para el procedimiento

[23] Comunicado de Prensa de 28 de febrero de 2018, en el que la ESIC anuncia la afiliación de la LVP a su normativa. Accesible en inglés en: https://www.esportsintegrity.com/2018/02/esports-integrity-coalition-esic-continues-to-grow-as-it-welcomes-three-new-members/.

[24] Para más información acerca de las competiciones gestionadas y organizadas por la LVP, así como de la normativa aplicable a cada una de ellas, véase su página web oficial (www.lvp.es).

[25] Y así lo demuestran las cifras de torneos con mayor seguimiento del 2018, que sitúan a la League of Legends World Championship Finals 2018 en la cabeza de la lista con 81,1 millones de horas visualizadas, seguido, en segundo lugar y a una distancia considerable, por ELEAGUE Major: Boston (CS:GO) con 54,1 millones de horas visualizadas. Lista completa accesible en el siguiente enlace: https://newzoo.com/insights/articles/tournaments-for-the-wests-four-biggest-esports-games-generated-190-1-million-hours-of-viewership/?utm_campaign=Game%20Streaming%20Tracker&utm_content=80885088&utm_medium=social&utm_source=twitter&hss_channel=tw-802413265.

[26] Punto 1, Procedimiento Disciplinario de League of Legends, Iberian Cup, Liga de Videojuegos Profesional, accesible en: https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/lvp-static/superliga/lol/funcionamiento/procedimiento.disciplinario.pdf (en adelante Procedimiento Disciplinario LOL).

disciplinario de la ESIC nos redirecciona a la traducción en español de su documento oficial realizada por la propia LVP[27].

1. Los órganos disciplinarios de la Liga de Videojuegos Profesional de España y sus competencias

Expuesto lo anterior, la siguiente pregunta lógica es, si ambos son competentes, ¿cómo se dividen las competencias entre ellos? La respuesta nos la da el propio "Procedimiento Disciplinario LOL" en su Punto 2 ("Los órganos disciplinarios"), en el que se estipula que los órganos disciplinarios propios de la LVP se componen de los árbitros y el Comité de Competición.

Los árbitros son los encargados de sancionar, ya sea a instancia de parte o de oficio, las infracciones que puedan producirse durante las partidas (incluyéndose tanto la fase de preparación como de terminación de las mismas). Dichas sanciones pueden ir dirigidas a los jugadores, al equipo o a los miembros del staff. Para ello, las incidencias deberán ser incluidas en un acta arbitral redactada por los propios árbitros al finalizar el partido (Punto 2.1.2. Procedimiento Disciplinario LOL). Tras la redacción del acta el árbitro tiene un plazo máximo de dos días laborables para comunicar la resolución escrita, que contenga tanto la infracción como la motivación de la misma, gozando sus actuaciones y observaciones de presunción de veracidad[28]. Cabe destacar lo mucho que su contenido se asemeja al de las actas arbitrales del deporte tradicional, como por ejemplo a las actas arbitrales del fútbol[29], en lo que podría ser considerado por algunos como un giño a su consideración como deporte, mientras que para otros puede ser únicamente fruto de la propia naturaleza competitiva de esta actividad.

---

[27] Documento íntegro accesible en: https://docs.google.com/document/d/1mjMl5NZfAV8_Qlct3LrMjRVB8IHjF4fZ1kF5g369Pzg/edit.

[28] Punto 2.1.3. del Procedimiento Disciplinario LOL.

[29] También cabe destacar no sólo la similitud en el contenido, sino también las claras similitudes en el formato y orden de redacción de las actas que queda claramente patente al comparar la estructura y contenido de un acta arbitral de una partida de la Iberian Cup de League of Legends y de un partido de la Liga Santander de fútbol. A modo de ejemplo consúltense: Acta arbitral del RCD Espanyol de Barcelona SAD contra el F.C. Barcelona celebrado el 8 de diciembre de 2018, accesible en http://actas.rfef.es/actas/RFEF_CmpActa1?cod_primaria=1000144&CodActa=53014 y el Acta arbitral de la Semifinal Iberian Cup Final de League of Legends de 1 de diciembre de 2018, entre Mad Lions E.C. y Asus Rog Army, accesible en https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/lvp-ddh/match_report/0001/08/f6e7b352599c3dc5000091fa47490259f94c722e.pdf.

Las resoluciones de los árbitros solo podrán ser modificadas[30] mediante recurso al Comité de Competición, pero no podrán acudir a esta vía todas las resoluciones arbitrales, sino únicamente aquellas cuyas materias se encuentren contenidas en el Punto 2.2. del Procedimiento Disciplinario LOL.

Es destacable en este aspecto que, si bien en el Punto 1 del Procedimiento Disciplinario LOL se estipula que podrán ser sancionables mediante este procedimiento disciplinario "cualquier infracción de los códigos anticorrupción, código de conducta, código ético, sanciones comerciales descritas en el art. 6.3 de la licencia y reglamento publicados por la LVP", al definir la competencia de los árbitros no se hace referencia sobre en cuál de estos códigos específicos tendrán competencia, como sí sucede en el caso del Comité de Competición, cuya competencia, contenida en el Punto 2.2.1. del Procedimiento Disciplinario LOL, se extiende, en primer lugar, a la totalidad de las infracciones que afecten al Código Ético y al Código Anticorrupción, y, en segundo lugar, en lo referente a las infracciones contenidas en el resto de fuentes normativas, la posibilidad de recurrir vendrá limitada en función de su gravedad, siendo únicamente recurribles aquellas resoluciones arbitrales que contengan una sanción superior a tres meses sin poder participar en la competición, once o más partidos, o una cantidad económica superior a mil un euros (1.001.-€)[31]. Cabe mencionar en este aspecto que el Punto 2.2.2. del Procedimiento Disciplinario LOL parece dejar una puerta abierta a la posibilidad de actuar independientemente de estas limitaciones, en aquellos casos en que las conductas puedan dañar gravemente a la competición, planteándonos así una nueva cuestión, y es la de qué conductas específicas tendrían la consideración de poder dañarla gravemente[32].

Expuestos los requisitos para poder recurrir cabe analizar cómo se estructura el Comité de Competición, que al igual que sucedía con los árbitros, puede actuar a instancia de parte o de oficio y estará compuesto por tres miembros: un árbitro que no haya resuelto anteriormente en el mismo procedimiento, la dirección deportiva y

[30] Si bien el texto original hace referencia al término "modificadas", podemos entender que, en terminología jurídica, haría referencia a "recurridas".
[31] En el caso del Código de Conducta las actuaciones sancionables y su punibilidad se encuentran incluidas en el mismo Código.
[32] Quizás una pista de estas conductas nos la ofrece el artículo 1.5. del Reglamento de la Competición LOL, que establece que "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". Sin embargo, esto nos abriría una nueva incógnita, y es si únicamente estas conductas son las que posibilitan la entrada del Comité de Competición o si, por el contrario, también podrían conocer del resto de sanciones graves y muy graves contenidas en el Código de Conducta (las infracciones y sanciones leves parecen quedar claramente fuera de discusión). Reglamento LOL accesible en: https://docs.google.com/document/d/1X2TDyMZCYBCP6VOdomFi5Gd-ao7CyQmGIBaEQHI-PLM/edit.

un miembro de la dirección de la LVP. Lo más destacable de este procedimiento es la posibilidad de audiencia, que podrá ser solicitada únicamente por la LVP, con la particularidad de que la negativa a presentarse en la audiencia no impedirá la continuación y finalización del procedimiento (Punto 2.2.2. Procedimiento Disciplinario LOL). Independientemente de si existe una audiencia o no, las resoluciones deben comunicarse en el plazo de dos días[33] a contar tras la audiencia o la recepción del recurso (en los casos en que no hubiera audiencia).

Mención especial merece la opción contenida en el Punto 2.2.2. del Procedimiento Disciplinario LOL, que ofrece la posibilidad, en los casos de especial complejidad a la hora de interpretar el Código Ético y el Código Anticorrupción, de delegar la resolución de la controversia a un organismo externo, concretamente a la ESIC. Esta delegación viene dada, posiblemente, por el alto grado de especialización que ostenta el citado organismo en estas cuestiones.

2. La potestad disciplinaria de la *Esports Integrity Coalition*

Expuesta la competencia de los órganos de la LVP, cabe analizar la competencia otorgada a la ESIC, que no sólo conocerá de la delegación por parte del Comité de Competición de los casos más complejos a la hora de interpretar el Código Ético y el Código Anticorrupción, sino también de los recursos interpuestos por los equipos contra las resoluciones de la LVP por las infracciones de dichos Códigos, siendo preceptivo el agotamiento previo de la vía disciplinaria de la LVP (Punto 2.3.1. Procedimiento Disciplinario LOL). Esta cuestión nos vuelve a llevar a lo anteriormente expuesto en cuanto a la limitación de materias recurribles al Comité de Competición, y es que, como ya se ha expuesto, el hecho de que en principio únicamente sean recurribles frente a la ESIC las infracciones del Código Anticorrupción y del Código Ético parece implicar la imposibilidad de poder recurrir frente a órganos disciplinarios superiores las sanciones contenidas en el resto de fuentes normativas, lo cual, a nuestro parecer, limitaría el derecho de defensa del supuesto infractor, puesto que no se le ofrecería la posibilidad de poder recurrir aquellas sanciones que considere inapropiadas o contrarias a la realidad y que estén fundadas en alguna de las materias excluidas. Tampoco cabría entender, en relación con dichas materias excluidas, que la vía disciplinaria de la LVP quedaría agotada con la resolución de los árbitros o del Comité de Competición, abriendo de este modo la posibilidad de recurrir frente a la ESIC, dado que, como hemos mencionado, el mismo Punto 2.3.1. del Procedimiento Disciplinario LOL reitera que sólo serán recurribles ante la misma los recursos de los equipos que al infringir el Código Ético o el Código Anticorrupción, hayan agotado preceptivamente la vía disciplinaria de la

[33] Que, a pesar de no especificarse y por analogía de lo expuesto para los árbitros, podemos sobreentender que se tratará de dos días laborables.

LVP, limitando así claramente el ámbito material de las sanciones que podrán ser recurridas frente a la ESIC. Esta limitación nos plantea a su vez otra cuestión y es lo que sucedería con aquellas resoluciones dictadas por el Comité de Competición que proceden de la gravedad de las sanciones impuestas por resoluciones arbitrales o aquellas resoluciones dictadas por el Comité de Competición por supuestas conductas que puedan dañar gravemente a la competición, ya que todas ellas, en principio, no parecen quedar amparadas por este precepto[34].

El plazo para recurrir ante la ESIC será de dos semanas desde que se haya dictado la resolución por parte del Comité de Competición, y el procedimiento se llevará a cabo únicamente conforme a las normas procedimentales de la ESIC (y a ellas nos remite el Punto 2.3.2. Procedimiento Disciplinario LOL), cuya documentación y procedimiento se realizarán en lengua inglesa. Cabe destacar que las resoluciones de la ESIC son irrecurribles y tendrán fuerza vinculante, es decir, deberán de ser reconocidas y ejecutadas por la LVP de forma directa (Punto 2.3.3. Procedimiento Disciplinario LOL).

De lo expuesto hasta el momento parece claro que la función de la ESIC no es la de desplazar o sustituir a los órganos disciplinarios propios de cada competición o liga, sino la de complementarlos y ofrecerles una mayor especialización en algunas materias de carácter sensible que necesitan ser armonizadas si se pretende poder crear una estructura de eSports global y unitaria, así como la de ofrecer una estructura jerarquizada que ofrezca a los actores participantes la posibilidad de defender sus intereses y derechos dentro de las competiciones.

3. Comparativa del procedimiento disciplinario de la *Esports Integrity Coalition* frente al procedimiento disciplinario del *MotoGP eSport Championship*

Los beneficios de pertenecer a un sistema unitario expuestos hasta el momento adquieren su gran relevancia internacional al compararlos con lo sucedido en otras competiciones internacionales que no están adscritas al sistema de la ESIC, como por ejemplo el MotoGP eSport Championship. A la hora de establecer el sistema de régimen sancionador las Condiciones Generales para la Participación del MotoGP eSport Championship [35] estipulan que “la aplicación de las reglas es a discreción

[34] Cabe destacar que, si bien existe una falta de regulación oficial sobre estas cuestiones, el Procedimiento Disciplinario LOL en su Punto 3.3.4. nos indica que las resoluciones, que deberán de ser motivadas, deben de contener los recursos que contra ellas procedan. Esta solución, si bien puede resolver, al menos caso por caso, la incertidumbre ocasionada por la falta de concreción del Procedimiento Disciplinario LOL, no parece la solución más óptima, en tanto que los sancionados no podrán conocer sus opciones de recurrir (en caso de que existan) hasta una vez finalizado el procedimiento, lo cual no hace sino generar una mayor inseguridad a los actores participantes.
[35] Accesible en: https://esport.motogp.com/terms-participation.

única del Administrador del Campeonato"[36], cuya potestad le faculta incluso de poder descalificar a cualquier participante de la competición "at any level, any time, and *for any reason* (a cualquier nivel, en cualquier momento y *por cualquier razón)*"[37]. Esta discrecionalidad y autoridad que ostenta el Administrador del Campeonato del MotoGP eSport Championship deja de manifiesto la clara situación de desventaja en la que se encuentran los participantes al iniciarse un procedimiento disciplinario frente a ellos, siendo preceptivo destacar que la iniciación del mismo será, nuevamente, a discreción única del Administrador del Campeonato, pudiéndose entender que la opción de iniciar un procedimiento a instancia de parte quedaría, en principio, descartada[38]. La importancia que ostenta el Administrador del Campeonato del MotoGP eSport Championship queda patente no sólo en los preceptos analizados, sino también en el hecho de que tiene reservado el derecho de modificar las reglas del campeonato en cualquier momento y sin la necesidad de una notificación previa a los afectados, lo cual puede dejarnos frente a situaciones de jugadores que sean sancionados por conductas que no eran sancionables anteriormente, pero que, tras una modificación incomunicada a los jugadores, pasan a ser sancionables. Lo expuesto hasta el momento, unido al hecho de que las decisiones del Administrador del Campeonato del MotoGP eSport Championship son irrecurribles y vinculantes nos demuestra la clara disparidad existente entre los procedimientos disciplinarios de la ESIC y del MotoGP eSport Championship, en tanto que el primero ofrece una mayor amplitud de posibilidades de defensa y garantías mínimas que en el caso del MotoGP eSport Championship quedan claramente engullidas bajo el control absoluto del Administrador del Campeonato.

VI. Conclusiones finales y reflexiones futuras: el arbitraje internacional de los eSports

De todo lo anteriormente expuesto, podemos concluir afirmando que la falta de determinación de la naturaleza de los eSports ha lastrado, no sólo la posibilidad de una legislación internacional conjunta, sino también la posibilidad de un mecanismo de control unitario. Con el objetivo de frenar esta disparidad, el surgimiento de organismos como la ESIC da respuesta a algunos aspectos controvertidos y de necesaria regulación, sin embargo, no hace frente a la totalidad de las cuestiones que surgen de los eSports y que, con su clara popularización, acabarán necesitando de otras organizaciones de control global y unitario que las solucionen. La necesidad de dar respuesta a estas cuestiones es lo que parece haber impulsado el

[36] Punto 6 de las Condiciones Generales para la Participación del MotoGP eSport Championship. Texto original en inglés: "The application of THE RULES is *at the sole discretion* of the Championship Administrator".
[37] Punto 6 de las Condiciones Generales para la Participación del MotoGP eSport Championship.
[38] O eso es lo que parecen querer indicarnos al establecer que "Incidents will be acknowledged *at the sole discretion* of the Championship Administrator" (Punto 6 de las Condiciones Generales para la Participación del MotoGP eSport Championship).

surgimiento de organizaciones especializadas en el sector, como es el caso de la Corte de Arbitraje de los eSports (ACES por sus siglas en inglés)[39], cuyo objetivo es poder dar respuesta a todas aquellas cuestiones conflictivas que pudieran surgir internacionalmente dentro de los eSports, de una forma más especializada y rápida que la que podría ofrecer un procedimiento judicial ordinario. Cabe destacar en este punto que, si bien nada está escrito sobre la naturaleza oficial de los eSports, parece claro que, al menos en cuanto al método de resolución de conflictos, la tendencia va dirigida claramente hacia los procedimientos de carácter arbitral, tanto por su alto grado de especialización, como por su mayor celeridad a la hora de dictar resoluciones. Por consiguiente, parece estarse optando por un método de resolución de conflictos bastante similar al del deporte tradicional, separándose así del ámbito judicial como vía ordinaria de resolución de conflictos.

Por todo ello, podemos afirmar que en el momento actual nadie parece saber cómo se interrelacionarán todas estas organizaciones y organismos en el futuro, o incluso sí llegarán a relacionarse de algún modo, lo que si parece claro es que la concienciación de la necesidad de convertir a los eSports en una actividad globalizada y unitaria parece estar dando poco a poco sus frutos[40], aunque todavía, claro está, queda mucho camino por recorrer.

VII. Bibliografía[41]

PALOMAR OLMEDA, Alberto, TEROL GÓMEZ, Ramón, *Régimen Jurídico de las competiciones de videojuegos. La necesidad de un marco jurídico para los videojuegos en España,* Primera Edición, Editorial Difusión Jurídica y Temas de Actualidad, Madrid, 2017, págs. 208 y ss.

BARBARÀ ARTIGAS, ALEX, *Sin Leyes no Hay Competición. Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo,* Primera Edición, UNO Editorial, Vilassar de Mar, 2018.

RODRÍGUEZ TEN, Javier, *Los e-Sports como ¿deporte? Análisis jurídico y técnico-deportivo de su naturaleza y los requisitos legales exigidos,* Primera Edición, Editorial Reus, Madrid, 2018.

Guía Legal sobre e-Sports, elaborada por ONTIER, pág. 17. Accesible en: https://es.ontier.net/ia/guialegalesports.pdf.

[39] Para más información sobre la ACES véase: http://www.wesa.gg/rr/arbitration-rules/.
[40] Véase en este sentido, BARBARÀ ARTIGAS, Alex, *Sin Leyes no Hay Competición*, pág. 40-41.
[41] Debido a lo novedoso de esta actividad, las citas bibliográficas de contenido exclusivamente jurídico son, en la actualidad, escasas.

Guía de los e-Sports. Retos de negocio y claves jurídicas, elaborada por la Asociación Empresarial eSports, págs. 37 y ss. Accesible en: https://asociacionempresarialesports.es/wp-content/uploads/guia-legal-de-los-e-sports.pdf.

Contrato de Licencia de Usuario Final de Blizzard. Accesible en: https://www.blizzard.com/es-es/legal/08b946df-660a-40e4-a072-1fbde65173b1/contrato-de-licencia-de-usuario-final-de-blizzard.

Términos de Uso de League of Legends, Riot Games, Inc. Accesible en https://euw.leagueoflegends.com/es/legal/termsofuse.

Resolución del Comité Olímpico Internacional de 28 de octubre de 2017. Accesible en: https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit.

Resolución del Comité Olímpico Internacional de 8 de diciembre de 2018. Accesible en: https://www.olympic.org/news/communique-of-the-7th-olympic-summit.

Procedimiento Disciplinario de League of Legends, Iberian Cup, Liga de Videojuegos Profesional. Accesible en: https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/lvp-static/superliga/lol/funcionamiento/procedimiento.disciplinario.pdf.

Procedimiento Disciplinario de la Esports Integrity Coalition. Traducción al español realizada por la Liga de Videojuegos Profesional de España. Accesible en: https://docs.google.com/document/d/1mjMl5NZfAV8_Qlct3LrMjRVB8IHjF4fZ1kF5g369Pzg/edit.

Reglamento de la Competición League Of Legends, España. Accesible en: https://docs.google.com/document/d/1X2TDyMZCYBCP6VOdomFi5Gd-ao7CyQmGIBaEQHI-PLM/edit.

Condiciones Generales para la Participación del MotoGP eSport Championship, DORNA SPORTS, S.L. Accesible en: https://esport.motogp.com/terms-participation.