

COMUNICADO OFICIAL: Resolución de la impugnación del segundo mapa de la Jornada 10 en el partido Vodafone Giants - Emonkeyz Club.

En Barcelona, a día 31 de Julio de 2018

HECHOS

El día 24 de Julio de 2018, se disputó, de forma presencial, en los platós de la LVP, el partido Vodafone Giants - Emonkeyz Club. El partido consistía en 2 mapas y los hechos en cuestión se centran en el segundo de ellos. El partido estaba transcurriendo con normalidad, con la victoria de Vodafone Giants (en adelante, en ocasiones se usará VGIA como abreviación) en el primer mapa, hasta que en el segundo mapa, en el minuto 22:28 el jugador de VGIA, Iván “Razork” Martín (en adelante Razork), pausa la partida. Su compañero de Vodafone Giants, Pavle “Yoppa” Kostić (en adelante “Yoppa”) explica a los árbitros que ha tenido una desconexión de internet unos segundos antes de que la partida fuera pausada, y que no ha podido avisar de ello con anterioridad ya que la desconexión supone que no pueda activar la pausa en el juego ni comunicárselo a sus compañeros a través de TeamSpeak. La secuencia se produce de la siguiente manera: una vez que “Yoppa” aprecia la desconexión al no poder mover su campeón “Fiora” ni ser escuchado por sus compañeros, avisa inmediatamente a su compañero, “Razork”, durante la jugada, para que solicite pausa y éste lo hace con la mayor inmediatez posible. La jugada grupal o en equipo termina con el campeón “Nocturne” del jugador “Razork”, asesinado. Una vez la partida ha sido interrumpida, el árbitro se aproxima al jugador para que le cuente lo sucedido (anteriormente explicado) y valorar la incidencia. Al hacer las debidas comprobaciones y apreciar que ésta se había producido, los árbitros se reúnen para debatir sobre los efectos y consecuencias que tiene o podría tener la desconexión del jugador de VGIA y tomar una decisión sobre el desarrollo de la misma. Una vez observado el estado de la partida y contrastado con los criterios valorativos dispuestos reglamentariamente para otorgar la victoria automática, se toma la decisión de invalidar la partida e iniciar una nueva partida, lo que es conocido como “remake”. La decisión arbitral fue tomada en base a que si bien eMonkeyz (en adelante, en ocasiones se usará eMz como abreviación) gozaba de una ventaja notable en la partida, no disponía de una diferencia de oro, torretas e inhibidores que permitieran otorgarle la victoria automática conforme al reglamento de la Superliga Orange de League of Legends. El cuerpo técnico de eMz mostró su disconformidad por la decisión arbitral, lo cual el árbitro del partido entendió al estar su equipo bien posicionado para llevarse la victoria en la partida invalidada pero siendo conocedor también de que su deber es observar y tomar las decisiones para que la

competición se desarrolle conforme a la normativa de la LVP. Una vez finalizado el “remake”, Vodafone Giants logro vencer en ese mapa y se llevó la victoria final de ese partido (2-0).

El 26 de julio de 2018, eMonkeyz Club presentó una reclamación por la decisión arbitral de invalidar la partida correspondiente al segundo mapa e iniciar una nueva partida. El día 27 de julio el árbitro Miguel Araujo, inició procedimiento disciplinario para investigar en profundidad los hechos objeto de reclamación y dio traslado de ambos documentos a Vodafone Giants. Ese mismo día, Vodafone Giants presentó su contestación.

MOTIVACIÓN NORMATIVA

Cabe analizar las alegaciones de las partes y darles respuesta:

Alegaciones de eMonkeyz Club

Primera: La primera de las alegaciones de eMonkeyz Club versa sobre la causa de repetición de la partida, en clara referencia a la desconexión del jugador rival “Yoppa”: *“Prescindiendo de que esta maniobra bien pudiera haber sido buscada a propósito por Yoppa, lo cierto es que se ha de tener en cuenta que, sea como fuere, se debe a una circunstancia imputable, ya fuere dolosa o culposamente, es indiferente a estos efectos, al jugador de VGIA”.*

Esta alegación ha de ser rechazada ya que el partido se desarrolló en los platós de la LVP y por tanto, el jugador de VGIA o el propio equipo, no pueden ser responsables dolosamente de la incidencia producida, y al no apreciarse por parte de este árbitro voluntariedad alguna en que se produzca dicha incidencia, tampoco estamos antes una responsabilidad culposa. En este caso, la incidencia que se produjo es responsabilidad de la LVP al ser una partida presencial en sus platós, a diferencia de si se hubiera producido en una partida online (en las cuales los equipos compiten desde sus respectivas oficinas), donde la incidencia sería responsabilidad del equipo que la padeciera y en cuyo caso la decisión arbitral podría haber sido diferente.

Segunda: La segunda de las alegaciones de eMz es que había una amplia ventaja en el momento de invalidar la partida para reiniciarla y expone la cantidad de oro de diferencia entre equipos, que era casi de 8.000, la diferencia de torretas (4), la diferencia de kills (5), diferencia de dragones (3).

No cabe duda de que los datos mencionados en el párrafo anterior reflejan una ventaja en la partida más que considerable, en la que eMz estaba muy bien posicionado para conseguir la victoria. Sin embargo, esta ventaja, por grande que sea, es insuficiente para decretar la victoria directa de eMz, ya que para que pueda darse esa situación, conforme al

punto 1.4.19 del Reglamento de la Superliga Orange de League of Legends, deben darse las siguientes diferencias:

- Diferencia de oro. La diferencia de oro es más del 33 % entre los equipos.
- Diferencia de torretas. La diferencia de torretas derribadas es de 7 o más.
- Diferencia de inhibidores. La diferencia de inhibidores derribados es de 2 o más.
- Diferencia de torretas de nexos. La diferencia de torretas de nexos es de 2.
- Situación de victoria. En el momento de la pausa, el árbitro considera que el resultado de la partida no puede ser otro que la victoria de uno de los equipos.

eMonkeyz continua esta alegación de la siguiente manera: *“Yoppa no habría podido usar ningún teleport porque no había ningún guardián de visión a la espalda del equipo de EMZ. Por otro lado, el campeón Nocturne ya había sido eliminado antes de que comenzara la pelea de grupo.”*

Los jugadores de eMonkeyz, inmediatamente antes de que Vodafone Giants iniciara la pelea (en la que contaban con la presencia de “Yoppa”, a la que no pudo acudir por motivos técnicos) rompieron guardianes de visión a los que el jugador que sufrió la desconexión se podría haber teleportado con anterioridad para formar de la misma. El problema técnico es previo a la iniciación de sus compañeros y a la ruptura de wards (como se puede ver en el documento adjunto 1) en el que se aprecia que el jugador ya no puede ser escuchado a través del teamspeak a causa de la incidencia. Con el problema técnico en el ordenador de “Yoppa” ya producido pero sin ser consciente de ello y contando con la ayuda del compañero que sufrió la incidencia, “Razork” inicia una jugada en la que su campeón resulta asesinado (y es desconocido si más jugadores de Vodafone Giants hubieran sufrido el mismo destino ya que se pausó la partida) e inmediatamente después, con el aviso de “Yoppa” mediante un contacto en el brazo, solicita la ya mencionada pausa. El destino de esa misma jugada sin el problema técnico solo puede especularse. No es posible saber si eMonkeyz hubiera salido beneficiado de esa jugada igualmente, si en caso de no haber existido la incidencia, al ver el teleportar de “Yoppa” hubieran optado por evitar la pelea o hubiera ésta tenido un resultado diferente. Pero la decisión no se centra solo en el resultado de esa jugada en sí misma y la especulación de si ésta hubiera podido ser favorable a Vodafone Giants o no, en el caso de que el problema técnico no se hubiera producido, como en las consecuencias que acarrea esa jugada, afectada por dicho problema: el campeón asesinado fue el de la posición de “jungla”, el cual gracias a su hechizo de invocador “smite”, juega un papel decisivo a la hora de obtener objetivos neutrales en League of Legends. A ello, se le suma que la jugada se desarrolla en las proximidades de un objetivo neutral, seguramente el más decisivo del juego, conocido como “Barón Nashor”. El asesinato del jungla de VGIA y quizá el de algún compañero más en caso de no haberse pausado la partida o haberse reiniciado en ese punto, suponía que eMonkeyz tuviera vía libre para obtener el “Barón Nashor”, lo cual

prácticamente sentenciaba la partida. De esta manera, el problema técnico tenía una incidencia decisiva no solo en el transcurso de la jugada sino en el resultado de la partida.

Tercera: En cuanto a la tercera alegación, eMonkeyz describe la siguiente situación: *“Son las airadas quejas del manager de VGIA las que determinan que los árbitros efectúen dos llamadas de teléfono, sin que conozcamos ni a quién llamaron, ni de qué hablaron”*. Una vez la partida es pausada, el entrenador de VGIA “Sharkz” se dirige a los árbitros para exponer nuevamente los problemas de su jugador pero en ningún caso se producen dos llamadas de teléfono que pudieran alterar la decisión arbitral.

Esta tercera alegación continúa de la siguiente manera: *“Después de estas llamadas, los árbitros los árbitros se reúnen y deciden que el partido se va repetir desde un inicio, elección de campeones incluida”*. Esta afirmación tampoco puede ser confirmada por este árbitro porque el equipo arbitral para revisar lo ocurrido y tomar la decisión, y en ningún caso para otorgar ningún trato de a ninguno de los equipos.

Esta alegación es finalizada por eMz con esta frase: *“Para la toma de esta decisión no escucharon a EMZ por lo que se ha lacerado el trámite de audiencia y nuestro derecho a ser oídos, generándonos una indefensión manifiesta. En cambio, como he anticipado, el manager de VGIA sí que tuvo contacto directo y permanente con el equipo arbitral”*.

Durante el transcurso de la pausa, los árbitros escucharon al jugador primero y luego al entrenador para conocer los problemas del primero e intentar darles solución. En ningún caso, los árbitros se reunieron con ninguno de los equipos para valorar cuál era la decisión que se debía tomar sobre la continuación de la partida. Solo una vez tomada la decisión se reunió a los dos entrenadores para comunicarles cuál era la decisión que se había tomado.

Todas las actuaciones descritas en los párrafos anteriores, están avaladas por el principio de presunción de veracidad de los árbitros de la LVP, descritas en el punto 2.1.3 del procedimiento disciplinario de la LVP.

Cuarta: La cuarta de las alegaciones versa sobre un incumplimiento de la normativa de la LVP relativa al 1.4.9 sobre el uso de las pausas/desconexiones:

“Si se produce una desconexión de uno o varios jugadores se deberá pausar el partido. Si la desconexión se produce intencionadamente por la acción de un jugador, su equipo perderá el partido. La LVP podrá declarar vencedor al equipo rival cuando se demuestre que hubo una desconexión voluntaria de un jugador, aun cuando este hecho se conozca una vez finalizado el partido.”

Respecto a este punto, eMonkeyz se centra en 2 puntos:

“1.- De un lado, debería haberse pausado el partido y no suspendido.

2.- De otro, deberá investigarse si el jugador Yoppa se ha desconectado de manera voluntaria”.

Es necesario aclarar que este punto habla sobre las pausas, y no es objeto de duda que el partido fue pausado, por varios minutos, como todas las partes saben y consta en la retransmisión del partido. Pero este punto no impide que el partido pausado, pueda ser suspendido, invalidado y reiniciado, como muestra el punto 4.2 del reglamento de League of Legends de la Superliga Orange:

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

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

Respecto a la voluntariedad de la desconexión, los árbitros hicieron las comprobaciones pertinentes durante la pausa para corroborar que había sido involuntaria y así lo entendieron. Y en cualquier caso, uno de los motivos de esta investigación, es precisamente, asegurar que, tal y como se entendió en aquel momento, la desconexión fue involuntaria. En el documento adjunto 1 se puede apreciar que la desconexión existe y en ningún caso es imputable al jugador de VGIA, porque el material era de la LVP y en ningún momento realiza ninguna acción destinada a producir esa desconexión.

Por último, eMonkeyz alega: *“que no se ha buscado una solución que beneficie a ambas partes. La solución sólo ha beneficiado a VGIA (1. Repite una partida que tenía perdida; 2. No solo eso, se les permite elegir nuevos campeones, corrigiendo sus elecciones iniciales) en manifiesto detrimento de EMZ.”*

Este árbitro entiende la disconformidad de eMonkeyz, que perdió la posición ventajosa que tenía en la partida pausada y posteriormente invalidada, pero ante una situación en la que se produce una desconexión involuntaria, responsabilidad de la LVP, y afectar gravemente a una jugada decisiva en la partida, considera que no existía una decisión arbitral ideal, conforme a reglamento, que no afectara negativamente a ninguno de los dos competidores. Por este motivo, el árbitro de la partida tomó la decisión de reiniciarla, con nuevos picks/bans, creyendo que era la mejor opción para ambas partes. El planteamiento de reiniciar la partida con los mismos picks y bans que en la partida anulada, no se plasmó al considerar que podía dar una ventaja a Vodafone Giants, que al ser conocedor de la estrategia y plan de partida que llevó a Emonkeyz a obtener esa ventaja, podría modificar su estrategia para contrarrestarlo. Y no existía la posibilidad de retomar la partida en el momento inmediatamente anterior a la desconexión ya que la LVP no dispone de la herramienta de software necesaria para hacerlo.

Cabe aclarar que, además, la finalidad de un procedimiento disciplinario iniciado contra una decisión arbitral no es rearbitrar el partido, en el sentido si era mejor una u otra, sino valorar si la resolución arbitral tomada no era manifiestamente contraria a la normativa de

la LVP e investigar si la situación y circunstancias valoradas a la hora de tomar esa decisión fueron realmente como se percibieron e interpretaron en ese momento.

Tampoco considera este árbitro que la amonestación a un árbitro el cual eMonkeyz entiende que tuvo un trato inadecuado con su equipo y cuerpo técnico forme parte del objeto de este procedimiento, sino que es una cuestión que debe ser tratada por otros cauces.

Alegaciones de Vodafone Giants

Por lo que respecta a las alegaciones de Vodafone Giants, se realizan una serie de valoraciones negativas en relación con la insinuación de eMonkeyz sobre la posible voluntariedad del jugador “Yoppa” en la desconexión que se produjo.

Este árbitro considera que ese tipo de discrepancias no son propias de este tipo de escrito, que se debe centrar en la cuestión objeto de procedimiento, y solo puede remitirse a la posición institucional de la LVP de instar a que las diferencias que puedan surgir entre equipos se solucionen con la máxima cordialidad posible.

A continuación, alega lo siguiente: *“El reglamento de Riot es muy claro al respecto de proporcionarle a un equipo la victoria antes de conceder un remake, tal y como LVP muestra en su expediente disciplinario.”*

Respecto a este último párrafo, este árbitro recuerda que la decisión debe ser tomada y fue tomada en estricta aplicación del reglamento de la LVP y en ningún caso en base a otro reglamento diferente, sea o no de una competición superior, ni en base a otras decisiones tomadas anteriormente en ligas superiores, ya que cada caso y cada competición tiene circunstancias distintas y particularidades que deben ser tenidas en cuenta durante la labor arbitral.

En virtud de cuanto antecede, este árbitro

RESUELVE

-Que las peticiones de eMonkeyz de otorgarles la victoria automática, y subsidiariamente continuar la partida desde el momento previo a la pausa, y repetir la partida con los mismos picks y bans que la partida invalidada, deben ser desestimadas.

-Que se debe mantener el resultado final el partido (victoria por 2-0 de Vodafone Giants).

-Desestimar la amonestación solicitada al árbitro, sin perjuicio de analizarla mediante los cauces correspondientes.

Contra esta resolución no se podrá interponer recurso alguno ya que esta cuestión no puede ser objeto de recurso conforme al artículo 2.2 del procedimiento disciplinario, según el cual, el Comité de Competición se encargará de: *“resolver los recursos de resoluciones arbitrales que contengan una sanción superior a 3 meses sin poder participar en la competición, 11 o más partidos, o una cantidad económica superior a 1.001€”*.

Rúbrica:

Cristian Sierra Uruñuela, árbitro de la Liga de Videojuegos Profesional

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'C. Sierra', with a long horizontal line extending to the right.