

## **COMUNICADO OFICIAL: Resolución del procedimiento en el partido entre Team Queso e INtech Tenerife Titans por posible incumplimiento del código de conducta**

En Barcelona, a día 20 de mayo de 2019

### **HECHOS**

El pasado día 14 de mayo de 2019 se disputó el partido entre Team Queso e INtech Tenerife Titans correspondiente a la jornada 21 de la Superliga Orange de CS:GO. La situación de ambos equipos en la clasificación antes de comenzar el partido era: Team Queso 5º puesto, INtech Tenerife Titans 11º puesto. Durante el partido, los árbitros de la LVP observaron en los jugadores de Team Queso una conducta sospechosa, que podía tener la finalidad de perder el encuentro intencionadamente.

A través de la comunicación de audio en Teamspeak, en la que los árbitros de la LVP están presentes en todas las jornadas de Superliga Orange, percibieron una falta de tensión competitiva impropia de jugadores que tienen una voluntad real de vencer un partido en una competición profesional de videojuegos.

Ante estas sospechas, los árbitros de la LVP procedieron a comprobar el chat privado del equipo, al que tienen acceso en todos los partidos y en el que encontraron mensajes que apuntaban a que podía existir esa voluntad de los jugadores de perder el partido.

Todas estas actuaciones se adecúan a unas jugadas y decisiones dentro del juego impropias de jugadores profesionales de CS:GO.

El día 15 de mayo de 2019, la LVP inició procedimiento contra Team Queso para investigar la conducta de los jugadores de su equipo en el encuentro correspondiente a la jornada 21 de la Superliga Orange de CS:GO. Una vez iniciada la investigación, la LVP se puso en contacto con ESIC (Esports Integrity Coalition) para que comprobara si había habido algún movimiento sospechoso en las casas de apuestas respecto a este partido. Tras una doble comprobación por parte de ESIC, la respuesta fue que no se había encontrado ninguna conducta sospechosa en el mercado de apuestas y que, además, muy pocos operadores ofrecían apuestas sobre ese partido. Los árbitros de la LVP comprobaron detalladamente las pruebas obtenidas para concluir la investigación. El día 17 de mayo, Team Queso presentó las siguientes:

## ALEGACIONES

*PRIMERA: En la primera de las alegaciones, Team Queso declara desconocer una conducta premeditada de los jugadores para perder el partido y que en ningún caso permitiría que se llevara a cabo.*

Ante esta primera alegación cabe decir que la LVP en ningún caso ha puesto en duda el compromiso ni la profesionalidad con la competición por parte de Team Queso. Este procedimiento se ha iniciado tras detectar un comportamiento sospechoso de los jugadores del equipo y se procedió a iniciar una investigación. La LVP no ha encontrado pruebas contra ningún miembro del staff técnico, directiva o personal de Team Queso, más allá de los jugadores que contrató para que participen en su representación.

*SEGUNDA: Team Queso solicita a la LVP que comparta las pruebas que acrediten la infracción, en caso de que se confirme, para tomar las medidas disciplinarias contra los jugadores. Asimismo, aporta el audio de los jugadores durante la partida.*

Las pruebas serán incorporadas o adjuntadas a esta resolución, y en la medida de lo posible serán públicas, siguiendo con la voluntad de transparencia que tiene la LVP. La Liga facilitará las pruebas a Team Queso y no se hace responsable de la decisión que tome el equipo para con sus jugadores. La resolución solo puede ser basada y justificada en base a los hechos investigados y las pruebas encontradas y/o aportadas, independientemente de las decisiones que los equipos participantes de la LVP, dentro de su ámbito empresarial, puedan tomar.

*TERCERA: Team Queso alega que el staff técnico estaba centrado en un partido de otra competición al encontrarse en una situación privilegiada en la clasificación de la Superliga Orange de CS:GO y, como resultado, los jugadores disputaron el partido sin ningún miembro del staff técnico presente.*

Es preceptivo recordar que la distribución del personal, en este caso, entrenador y mánager, dentro de una estructura empresarial independiente, como es la que gestiona el equipo Team Queso, responde a su sola discrecionalidad. Lo que fundamentara esta decisión no será, por tanto, la organización que el equipo, en este caso Team Queso, realizara, sino la conducta de los miembros implicados, estén o no presentes en el partido, y las pruebas obtenidas al

respecto. En este caso, la LVP no ha obtenido pruebas para concluir que ningún miembro del staff técnico haya infringido el código de conducta.

*CUARTA: Team Queso alega que ha realizado una investigación interna, pero no dispone de pruebas tan contundentes como la LVP indica. Durante la investigación, les pidió explicaciones a sus jugadores y le trasladaron que hubo relajación al estar clasificados, no se encuentran cómodos en el equipo y están pensando en los posibles cambios para la próxima temporada. Debido a todo esto, jugaron mal. Además, Team Queso reitera su no implicación como entidad en la conducta de los jugadores investigados.*

La LVP agradece la colaboración de Team Queso y su reiterado compromiso con la integridad de la competición. Cabe aclarar que la conducta investigada no debe ser encuadrada dentro de lo que en esports se entiende como *match-fixing*. Como se ha explicado anteriormente, la LVP se puso en contacto con ESIC para comprobar si el comportamiento observado por parte de los árbitros podía estar ligado con el mercado de apuestas y la respuesta fue negativa, descartándose así un caso de *match-fixing*, castigado duramente por el código anticorrupción de la LVP. Una vez descartado esto, la LVP concluye que estaríamos ante un comportamiento antirreglamentario en el que los jugadores de Team Queso tenían una voluntad real de perder el partido.

En esta alegación, Team Queso explica que sus jugadores tuvieron un mal partido debido a la relajación y a una situación incómoda en el equipo, pero la conclusión de este árbitro es que el comportamiento de los jugadores iba más allá de una simple relajación y había una voluntad real por parte de los jugadores de perder el encuentro deliberadamente. Así se desprende de varios comentarios que los propios jugadores escribieron en el chat privado del equipo (el desfase horario se debe a que la hora del servidor es GMT-1).

- L 05/14/2019 - 19:08:38:  
"EMENK<69><STEAM\_1:1:53808798><TERRORIST>" say\_team "esta era dificil perderla"
- L 05/14/2019 - 19:08:44:  
"EMENK<69><STEAM\_1:1:53808798><TERRORIST>" say\_team "la de antes nse pa q la ganais"
- L 05/14/2019 - 19:08:53: "shhhack<65><STEAM\_1:1:4074010><TERRORIST>" say\_team "esq se quedo parado"
- L 05/14/2019 - 19:08:56: "shhhack<65><STEAM\_1:1:4074010><TERRORIST>" say\_team "y si fallaba era gl"
  
- L 05/14/2019 - 19:10:39: "scarx<64><STEAM\_1:0:157342127><TERRORIST>" say\_team "ajjajajaç"

- L 05/14/2019 - 19:10:40:  
"EMENK<69><STEAM\_1:1:53808798><TERRORIST>" say\_team "tutu jaj"
- L 05/14/2019 - 19:10:42: "scarx<64><STEAM\_1:0:157342127><TERRORIST>"  
say\_team "JAJJAAJ"
- L 05/14/2019 - 19:10:43: "scarx<64><STEAM\_1:0:157342127><TERRORIST>"  
say\_team "AJJAJAJAJA"
- L 05/14/2019 - 19:10:44:  
"EMENK<69><STEAM\_1:1:53808798><TERRORIST>" say\_team "mpco os  
motiveis"
- L 05/14/2019 - 19:10:47: "scarx<64><STEAM\_1:0:157342127><TERRORIST>"  
say\_team "JAJAJAJAJA"
- L 05/14/2019 - 19:10:49: "scarx<64><STEAM\_1:0:157342127><TERRORIST>"  
say\_team "EL SHACK"
- L 05/14/2019 - 19:10:51:  
"EMENK<69><STEAM\_1:1:53808798><TERRORIST>" say\_team "XD"
- L 05/14/2019 - 19:10:51: "scarx<64><STEAM\_1:0:157342127><TERRORIST>"  
say\_team "Q ASCO DA"
  
- L 05/14/2019 - 19:15:06: "shhhack<65><STEAM\_1:1:4074010><TERRORIST>"  
say\_team "tu q no soy capaz"
- L 05/14/2019 - 19:15:07: "sausoL<63><STEAM\_1:1:15663769><TERRORIST>"  
say\_team "es muy dificil no matarlos"
- L 05/14/2019 - 19:15:09: "sausoL<63><STEAM\_1:1:15663769><TERRORIST>"  
say\_team "les he fallado 30 balas"
- L 05/14/2019 - 19:15:10: "sausoL<63><STEAM\_1:1:15663769><TERRORIST>"  
say\_team "por la espalda"
- L 05/14/2019 - 19:15:13: "sausoL<63><STEAM\_1:1:15663769><TERRORIST>"  
say\_team "y el tio n ose giraeba"
- L 05/14/2019 - 19:15:25: "scarx<64><STEAM\_1:0:157342127><TERRORIST>"  
say\_team "DE CT HACEMOS THRO"
  
- L 05/14/2019 - 19:22:53: "scarx<64><STEAM\_1:0:157342127><TERRORIST>"  
say\_team "xd"
- L 05/14/2019 - 19:22:57: "scarx<64><STEAM\_1:0:157342127><TERRORIST>"  
say\_team "voy rush medio saludos"

\*A esta resolución se adjuntará el log del partido donde se podrá comprobar que los mensajes citados son totalmente fidedignos.

Los comentarios en el chat dejan constancia de la voluntad de perder el partido, a lo que se le suma una falta de tensión competitiva notable que se podía apreciar también en el audio de los jugadores. En este chat, son los cinco jugadores del equipo los que tienen acceso al mismo y, por tanto, son totalmente conscientes de la situación.

Todas estas actuaciones se adecuaban a unas jugadas y decisiones dentro del juego que son impropias de jugadores profesionales de CS:GO, que tienen una habilidad y reflejos, así como conocimiento del juego, que en ningún caso encajan con las mismas. En diversas ocasiones, principalmente en las últimas tres rondas, los jugadores de Team Queso, encontrándose en situaciones claramente ventajosas, optaron por realizar jugadas en las que de manera inusual desaprovechan toda la ventaja adquirida teniendo como consecuencia la pérdida de estas rondas.

Por todo esto, este árbitro concluye que existía una intencionalidad a la hora de perder el partido.

## MOTIVACIÓN NORMATIVA

La LVP concluye, una vez finalizada la investigación, ejercido el derecho a la defensa y analizadas las pruebas, que los jugadores de Team Queso perdieron el partido intencionadamente. Existía una voluntad real de obtener ese resultado a tenor de lo descrito anteriormente y es una conducta que supone una infracción del reglamento en su punto 1.5:

*“Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido. Si esto sucede, será revisado por el comité deportivo y se sancionará al jugador y/o equipo. La LVP está en su derecho de evaluar y sancionar una conducta irregular de un miembro del equipo incluyendo, pero no limitado a, redes sociales, foros online, streamings o emails”.*

Esta actitud está penalizada por el reglamento y el código de conducta. La infracción del código de conducta que más se ajusta es la de “amañar partidos por razones estratégicas”. Como se ha explicado antes, es una infracción de carácter estrictamente competitivo que no permite a los equipos perder deliberadamente un partido, y así garantizar que todos los encuentros se jueguen con la máxima tensión competitiva y profesionalidad. Más allá de que se busque un emparejamiento que los jugadores entiendan más beneficioso para la siguiente fase, es la sanción que más se ajusta a la conducta descrita. En ningún caso esta sanción tiene ningún tipo de vinculación con algún comportamiento corrupto castigado por el código anticorrupción.

La sanción tipificada para esta infracción es de suspensión de 3 a 12 partidos, de acuerdo con el código de conducta. Teniendo en cuenta que resta solo un partido de liga, el cumplimiento de la sanción mínima impediría a los jugadores disputar los partidos de playoffs. Al no ser posible la contratación de cinco nuevos jugadores para la fase final de la

liga, Team Queso no podrá disputar los playoffs de la Superliga Orange de CS:GO 2018-2019.

De acuerdo con los hechos y la motivación normativa, este árbitro:

### **RESUELVE**

- Que los cinco jugadores que jugaron el partido en representación de Team Queso serán suspendidos para participar en las competiciones profesionales de la LVP durante los próximos siete partidos. Los jugadores suspendidos son:

Omar “arki” Chakkor

Michal “EMENK” Belej

Pere “sausol” Solsona

Carlos Enrique “scarx” Sánchez

Peter “shhhack” Belej

- Que Team Queso no podrá disputar los playoffs de la Superliga Orange de CS:GO 2018-2019 al no tener los jugadores mínimos disponibles para participar.

- Que Team Queso no podrá disputar ningún partido de Superliga Orange de CS:GO 2018-2019 hasta que haya resolución firme.

Al tratarse de una sanción de carácter grave, cabe lugar a recurso en el plazo de 48 horas desde la notificación de esta resolución.

### **Rúbrica:**

Fabián Robles, árbitro de la Liga de Videojuegos Profesional