

DISCIPLINA DEPORTIVA EN LOS ESPORTS: EL PROCEDIMIENTO DISCIPLINARIO EN ELALIGA SANTANDER

Noel Pardo

La creciente evolución y profesionalización paulatina de los e-Sports trae consigo avances en los diferentes ámbitos que componen la industria de los videojuegos y los deportes electrónicos. Una de ellas es la reglamentación y normativización de las competiciones, que progresivamente van adquiriendo un carácter más formal y profesional.

La competición de FIFA organizada por la Liga de Fútbol Profesional, eLaLiga Santander *-que se encuentra en la actualidad en su quinta temporada de vida-*, viene introduciendo modificaciones a su reglamento oficial de manera constante que atañen también al apartado disciplinario y sancionador. Merece la pena reseñar que dicha competición es la única Official League Qualifier de EA SPORTS FIFA 22 Global Series en España y ostenta uno de los prize pools más altos de toda la EA SPORTS FIFA 22 Global Series en el mundo, con 300.000€ en premios.

Si bien estamos plenamente acostumbrados a sanciones, recursos y procedimientos disciplinarios en el deporte “tradicional”, lo cierto es que en el mundo de los e-Sports también se pueden dar con habitualidad.

El reglamento de eLaLiga Santander, en su artículo 5.2, recoge un extenso listado de infracciones y las sanciones que éstas llevan aparejadas, así como la penalización mínima y máxima que tendrán en función de la decisión del órgano disciplinario. Por ejemplo, el hecho de amañar cualquier acción o resultado de un partido en relación con cualquier tipo de apuesta o lucro ilícito está considerado como infracción muy grave y conlleva una penalización mínima de partido perdido y suspensión de 6 meses aplicable al jugador y/o al equipo, y una penalización máxima de suspensión de 5 años para los mismos y/o multa de 3.500€. Es llamativo observar que la mayoría de infracciones leves, como pueden ser realizar un streaming en medio de una retransmisión de la eLaLiga Santander, comunicarse con una persona no inscrita -como el entrenador del jugador- en medio de una partida, pausar la partida sin justificación alguna o salir de la partida sin permiso del árbitro, mantienen como penalización mínima la posibilidad de ser sancionadas únicamente con un “aviso”, sin entrar el Reglamento a mayor abundamiento.

A tenor de lo dispuesto en el artículo 6 del Reglamento, los órganos disciplinarios del torneo son el Comité de Competición y los equipos arbitrales. Los árbitros son los encargados de sancionar durante los partidos y pueden actuar también por la reclamación de un equipo o jugador que haya comunicado una posible infracción por parte de un rival. Al finalizar el encuentro, redactan un acta arbitral con las incidencias pertinentes, y, en el plazo máximo de 2 días laborales deben comunicar la resolución escrita donde conste la infracción y su motivación. Por otro lado, el Comité de

Competición resuelve los recursos interpuestos ante dichas resoluciones arbitrales, y también tiene facultad para actuar de oficio en caso de observar una conducta que pueda dañar gravemente a la competición.

En cuanto al procedimiento disciplinario, podemos decir que éste da comienzo con la fase de iniciación (de oficio, a instancia de parte o en caso de encontrarnos ante una infracción producida en la fase de preparación, finalización o durante la partida - siempre en base a las actas arbitrales-). Posteriormente, una vez comunicado el expediente a las partes, el Comité valora las alegaciones, y dispone de dos días hábiles desde la recepción de la defensa de las partes para dictar resolución. Igualmente, el Reglamento de eLaLiga Santander recoge que el recurso de apelación posterior contra la resolución no tendrá efecto suspensivo. Las fases del procedimiento se encuentran recogidas en el art. 6.6 del Reglamento.

No debemos olvidar que, el hecho de que eLaLiga Santander no sea una competición perteneciente a ninguna disciplina deportiva en España y esté configurada como una competición individual, puramente privada e íntegramente gestionada por su creadora sin llevarse a cabo en coordinación con federación alguna (*aunque pertenezca a LaLiga, organizadora de las competiciones de fútbol profesional en España en coordinación con la RFEF*) imposibilita posteriormente a sus miembros elevar cualquier recurso ante el TAD, que únicamente puede decidir en vía administrativa y en última instancia las cuestiones disciplinarias deportivas de su competencia, las señaladas en la Ley de protección de la salud del deportista y lucha contra el dopaje en la actividad deportiva, conocer del recurso administrativo especial regulado en el artículo 40 de la citada Ley Orgánica y tramitar y resolver expedientes disciplinarios, en última instancia administrativa, a requerimiento del Presidente del Consejo Superior de Deportes o de su Comisión Directiva, en los supuestos específicos a que se refiere el artículo 76 de la Ley del Deporte.

Si bien el propio TAD ha expresado en ocasiones (por ejemplo, en Resolución del Expediente núm. 232 /2018 TAD) que, con independencia de las funciones de naturaleza jurídico privada que puedan ejercer las Ligas profesionales, las competencias derivadas de la organización de la competición de carácter profesional han de reconocerse como funciones públicas que se ejercen por delegación y a las que cabe añadir aquellas funciones que puedan delegarles las Federaciones deportivas mediante el correspondiente Convenio de Coordinación, lo cierto es que, en materia de e-Sports, -y *aunque los “gamers” participantes sean representantes de los clubes profesionales-*, no nos encontramos ante funciones o competencias derivadas de la organización profesional de competiciones futbolísticas, sino ante el desarrollo de una competición de videojuegos ajena al entramado del deporte, del fútbol profesional y ajena también las funciones mencionadas.

Como decimos, no podemos sostener que la competición en cuestión sea una liga profesional encuadrada dentro de una federación, lo que legitimaría al TAD como

órgano decisorio para agotar la vía administrativa en el seno de sus procedimientos disciplinarios, ya que, en primer lugar, los e-Sports no se encuentran reconocidos como deporte en España, y, en segundo lugar, y como consecuencia de ello, tampoco gozan de un encuadre federativo que los ampare.

Por ello, a modo de ejemplo, una sanción disciplinaria a un club de fútbol profesional por el incumplimiento de algún precepto del Reglamento para la Retransmisión Televisiva (que será, en su esencia, un acuerdo económico de la LaLiga), sí permite su inclusión en la previsión legal contenida en el artículo 76.3 a) de la Ley 10/1990 del deporte, lo que determina, por consiguiente, la competencia del TAD para resolver el asunto. Sin embargo, para nuestro caso, será la justicia ordinaria la que, en última instancia, podría conocer de las sanciones impuestas por los comités disciplinarios de eLaLiga Santander, debido, como se ha dicho, a la incompetencia del TAD para conocer del caso. Por otra parte, el Juez de Disciplina Social de LaLiga (*órgano encargado de incoar y resolver en única instancia los expedientes disciplinarios que sean consecuencia del incumplimiento o infracciones a los Estatutos y Reglamento General de la Liga por parte de cualquiera de sus afiliados*), tampoco será competente para juzgar cuestiones relativas a las competiciones de videojuegos, ya que, entre sus competencias recogidas en los Estatutos Sociales de LaLiga, no encontramos conocer de los eventuales incumplimientos del Reglamento de eLaLiga Santander. Además, con carácter meramente enunciativo, el Reglamento confirma en su artículo 8 que *“La competición se rige por las leyes de España y todas las reclamaciones se deberán resolver en España”*.

Como ya sabemos, y en palabras del autor Rodríguez Ten *“el sector del videojuego no ha sido todavía objeto de interés del legislador español, y al igual que sucede en la mayor parte de Estados, no se encuentra regulado específicamente, incidiendo sobre el mismo las disposiciones legales que lo harían sobre cualquier otra actividad de entretenimiento, diferenciando si concurre o no ánimo de lucro: civil, mercantil, asociativa, laboral, fiscal, etc”*¹. Así pues, y a modo de conclusión, nos vemos en disposición de afirmar que una futura regulación específica en nuestro país modificaría el paradigma estructural y competitivo en la organización de competiciones de deportes electrónicos, dotando de mayor seguridad jurídica a todos los agentes implicados que conforman el ecosistema de los e-Sports, e incluyéndose, como no puede ser de otra forma, una revisión y perfeccionamiento del ámbito disciplinario.

Noel Pardo Casales

Abogado especialista en Derecho Deportivo y Entretenimiento

EDITA: IUSPORT

Marzo de 2022.

¹ RODRÍGUEZ TEN, J. *“Los e-Sports como ¿deporte? Análisis jurídico y técnico-legislativo de su naturaleza y los requisitos legales exigidos*. Colección de Derecho Deportivo, Editorial Reus, 1ª Edición, 2018.