

**GOBIERNO DE PUERTO RICO**  
**DEPARTAMENTO DE RECREACIÓN Y DEPORTES**



**Reglamento para la Práctica de *E-Sports* en las Ligas de Categorías Menores de Puerto Rico.**

NÚMERO: 9388

Fecha: 8 de junio de 2022

*Aprobado:* Lcdo. Félix E. Rivera Torres

Subsecretario de Estado

Departamento de Estado

Gobierno de Puerto Rico

**Ray J. Quiñones Vázquez**

**Secretario**

## Tabla de Contenido:

Artículo 1	Título.....	3
Artículo 2	Base Legal.....	3
Artículo 3	Propósito.....	3
Artículo 4	Aplicabilidad .....	5
Artículo 5	Definiciones .....	5
Artículo 6	Disposiciones Generales .....	10
Artículo 7	Seguridad.....	11
Artículo 8	Conductas Antideportivas .....	15
Artículo 9	Deberes de las Organizaciones Deportivas.....	16
Artículo 10	Los Entrenadores e Instructores de <i>E-Sport</i> serán responsables de: .....	18
Artículo 11	Organizadores de Eventos de <i>E-Sports</i> : .....	19
Artículo 12	Licencia de Entrenador o Instructor de <i>E-Sports</i> .....	19
Artículo 13	Relevo Sobre las Imágenes Creadas en Torneos del Departamento .....	19
Artículo 14	Cláusula de Antigüedad .....	20
Artículo 15	Penalidades .....	21
Artículo 16	Disposición Inclusiva.....	22
Artículo 17	Reconsideración .....	22
Artículo 18	Revisión Judicial.....	23
Artículo 19	Cláusula de Salvedad .....	23
Artículo 20	Cláusula de Separabilidad.....	24
Artículo 21	Vigencia .....	24

## **Artículo 1            Título**

Este Reglamento se conocerá como el “Reglamento para la Práctica de *E-Sports* en las Ligas de Categorías Menores de Puerto Rico”.

## **Artículo 2            Base Legal**

Este Reglamento se promulga al amparo de la Ley Núm. 8-2004, conocida como Ley Orgánica del Departamento de Recreación y Deportes, según enmendada, y de la Ley Núm. 38-2017, conocida como la Ley de Procedimiento Administrativo Uniforme del Gobierno de Puerto Rico, según enmendada.

## **Artículo 3            Propósito**

El Departamento de Recreación y Deportes, en adelante DRD, es la entidad gubernamental responsable de mejorar la calidad de vida en Puerto Rico, propiciando un mejor uso del tiempo libre para sus ciudadanos, así como de proveer las condiciones adecuadas de seguridad para toda actividad de recreación y deportes, regulando y fiscalizando dichas actividades, organizaciones o individuos.

El deporte de *E-Sports* formará parte integral del programa de Centros de Formación Deportiva del Departamento. La Secretaría Auxiliar de Recreación y Deportes del Departamento tendrá la responsabilidad de desarrollar, promocionar y coordinar los centros de formación deportiva de *E-Sports* y los eventos de *E-Sports* del Departamento.

Los *E-Sports* son un mecanismo innovador para el desarrollo cognitivo, la coordinación sensorial y motora, la agilidad mental, la comunicación y conexión con sus pares, la inclusión social, las destrezas estratégicas en equipo, el continuo ejercicio de la memoria, la superación de dificultades retando el tiempo y los estados competitivos. Además de fortalecer las destrezas antes mencionadas, los atletas pueden desarrollar ampliamente el pensamiento crítico para responder o reaccionar ante movidas del oponente.

El DRD reconoce la acogida del deporte electrónico o *E-Sports* en nuestra población, por lo que promulga el presente Reglamento con el propósito de promover la sana participación de los niños, niñas y jóvenes en Puerto Rico. Conforme a lo anterior, este Reglamento tiene el objetivo de desarrollar y promover criterios de práctica sana, que protejan el desarrollo de los niños, niñas y jóvenes, reconociendo que los *E-Sports* tienen un potencial y alcance único dentro de esa demográfica. Se pretende mediante esta reglamentación,

que esta modalidad recreativa y deportiva se realice dentro de un marco de seguridad para atender y desarrollar los intereses de los niños, niñas y jóvenes.

Es por esto que, los entrenadores certificados de *E-Sports* deben dirigir sus esfuerzos a proveer experiencias positivas a los niños, niñas y jóvenes. En las primeras etapas o niveles del *E-Sport*, el entrenador debe enfocarse en ser un facilitador social y desarrollar en los participantes aspectos y cualidades tales como: confianza, manejo de frustración, respeto a otros y compañerismo, entre otros aspectos que le servirán al participante, no solo en el deporte, sino en su vida diaria. Estos objetivos deben ir siempre sobre cualquier deseo, inclusive el de ganar, para asegurarse que la experiencia sea una totalmente de disfrute según la etapa del menor.

De igual forma, los entrenadores deben fungir como facilitador y deben estar adiestrados sobre las últimas técnicas de la enseñanza del *E-Sport*, con un enfoque especial en las bases y fundamentos de este. Deberá contar con los talleres básicos en psicología deportiva, cuya aplicación le permitirá al niño, niña o joven manejar situaciones difíciles que pueda enfrentar tanto en el campo de juego como en su vida diaria.

De otra parte, el tema del sedentarismo es una sombra que ha acompañado la práctica de videojuegos desde sus inicios. Incluso, el inmovilismo o sedentarismo es un reto que enfrentan cientos de profesiones donde se trabaja sentado o con poco movimiento y conlleva problemas de salud entre los que se destacan, pero no se limitan a: problemas del corazón, cáncer, diabetes, aumento de peso y degeneración de los músculos. Asimismo, el *E-Sport* no exime a sus participantes de lesiones por lo que debemos promover su práctica con estándares de seguridad física y emocional.<sup>1</sup>

Al igual que un atleta de otro deporte, el atleta de *E-Sport* debe desarrollar su condición física mediante un régimen de ejercicio que se adapte a sus necesidades. Es por tal razón que este Reglamento integra la educación para combatir el sedentarismo y concienciar sobre sus consecuencias. Para contrarrestar estos efectos en la población que impactamos, el DRD y sus

---

<sup>1</sup> Existen lesiones físicas asociadas a la práctica de *E-Sports* como lo son las lesiones por esfuerzos y por movimientos repetitivos, entre ellas: túnel carpiano<sup>1</sup> y codo de tenista<sup>1</sup>. Estudios han revelado áreas asociadas con la salud mental como la depresión y ansiedad. Si se presentan síntomas de cualquiera de estos efectos negativos, se debe consultar un especialista de la salud para que el atleta adquiera la ayuda correcta y necesaria. Sin embargo, en aras de atender las posibles lesiones, tanto físicas como emocionales, este Reglamento incluye disposiciones a los fines de incluir el apoyo de profesionales de la salud mediante charlas de capacitación.

especialistas en salud y educación, incorporarán actividades físicas complementarias y, mediante el presente Reglamento se establecen requisitos mínimos de ejercicio diario que deben llevar a cabo los jugadores de *E-Sport* en Puerto Rico.

Por último, a los efectos de cumplir con la Sección 2.5 de la Ley de Procedimiento Administrativo Uniforme del Gobierno de Puerto Rico, destacamos que la adopción del presente Reglamento no conlleva costos significativos, más allá de los relacionados con la capacitación y licenciamiento, que ya son requeridos por otra reglamentación vigente y que mediante el presente Reglamento se extienden a los *E-Sports*. Este Reglamento integra algunas de las regulaciones vigentes y las disposiciones adicionales no conllevan gastos mayores para las entidades afectadas. A su vez, persigue cumplir con el interés apremiante del Gobierno de Puerto Rico y del Departamento en proteger el bienestar, salud y seguridad de nuestros niños, niñas y jóvenes deportistas.

#### **Artículo 4      Aplicabilidad**

Este Reglamento será aplicable a los niños, niñas y jóvenes entre las edades de 5 a 18 años.

Las disposiciones contenidas en este Reglamento serán aplicables a toda entidad u organización deportiva, clubes, oficiales, directivos, entrenadores o cualquier persona que promueva, dirija o de cualquier forma participe de la práctica de *E-Sport* en las categorías infantiles y juveniles en Puerto Rico, incluyendo a nivel escolar, torneos, ligas, escuelas especializadas y actividades multitudinarias en Puerto Rico. Este Reglamento será de aplicabilidad a todos los niveles, entiéndase, local, municipal, regional, estatal y privado, entre otros, en los cuales participen niños, niñas y jóvenes. Además, será aplicable a todo evento deportivo realizado en instalaciones estatales o municipales.

#### **Artículo 5      Definiciones**

- 1) *Electronic Sports (E-Sports)* o Deporte Electrónico:** Consiste de competencias individuales o grupales de videojuegos donde se miden las destrezas de cada individuo o equipo. Los mismos se juegan en consolas, computadoras, tabletas o celulares.

- 2) **Videogames o Videojuegos:** Aplicación interactiva orientada al entretenimiento interactivo que, a través de ciertos controles o mandos, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor o monitor, computadora u otro dispositivo electrónico.
- 3) **Género:** Un género de videojuegos es una categoría específica otorgada por características de juego similares. Los géneros de videojuegos no suelen definirse por el escenario, la historia o el equipo electrónico utilizado, sino por la forma en que el jugador interactúa en su desempeño.
- 4) **Sandbox o Juego Libre:** Contiene un elemento de juego que le da al participante un alto grado de creatividad para completar tareas hacia un objetivo, sin embargo, algunos no poseen objetivos identificados. Comúnmente, los juegos libres son el resultado de que elementos creativos se incorporen a otros géneros y permitan un juego emergente. Los juegos libres a menudo se asocian con conceptos de mundo abierto que le dan al jugador libertad de movimiento y progresión.
- 5) **Sports o Deportes:** Los juegos deportivos emulan la práctica de deportes físicos tradicionales. Algunos enfatizan la práctica del deporte, mientras que otros se enfocan en la estrategia deportiva.
- 6) **Battle Royale o Batalla Real:** Un juego de Battle Royale es un género que combina los elementos de supervivencia, exploración y búsqueda. En los juegos de Battle Royale se desafía a una gran cantidad de jugadores, comenzando con una cantidad mínima de implementos.
- 7) **Fighter o Lucha:** Los juegos de lucha se centran en combates a corta distancia, típicamente peleas uno a uno o contra un pequeño número de oponentes del mismo nivel. La mayoría de los juegos de lucha cuentan con una gran cantidad de personajes y un modo multijugador competitivo.
- 8) **First Person Shooter (FPS) o Acción en Primera Persona:** Es un videojuego de acción cooperativa y competitiva en primera persona. Dispone de muchas armas de combate y mapas, así como funcionalidades.

- 9) *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) o Campo de batalla multijugador en línea:*** El campo de batalla multijugador en línea *MOBA* es un género de videojuegos de estrategia en el que cada jugador controla un solo personaje con un conjunto de habilidades únicas que mejoran en el transcurso del juego y que contribuyen a la estrategia general del equipo.
- 10) *Action Games o Juegos de Acción:*** Los videojuegos de acción enfatizan los desafíos físicos que requieren coordinación visomotora para superarlos. Se centran en el jugador, quien mantiene el control de la mayor parte de la acción. Estos incluyen los videojuegos de Acción en Primera Persona (*FPS*), Batalla Real, Lucha y otros.
- 11) *Action-Adventure o Acción y Aventura:*** Estos combinan elementos de sus dos géneros componentes. Suelen presentar obstáculos a largo plazo que deben superarse utilizando una herramienta o elemento que se obtuvo anteriormente. Los juegos de acción y aventuras tienden a enfocarse en la exploración y generalmente involucran la recolección de elementos, la resolución simple de rompecabezas y el combate.
- 12) *Adventure o Aventura:*** Forma de juego sin acción. Normalmente requieren que el jugador resuelva varios acertijos interactuando con las personas o el entorno, la mayoría de las veces sin confrontaciones.
- 13) *Role Playing Games o Videojuegos de Rol:*** Estos juegos presentan al jugador en el papel de un personaje que crece en fuerza y experiencia.
- 14) *Simulation Games o Videojuegos de Simulación:*** Generalmente diseñados para simular aspectos de la realidad o de ficción.
- 15) *Massively Multiplayer Online (MMO) o Multijugador Masivo en Línea:*** Permite a los jugadores cooperar y competir entre sí a gran escala y, a veces, interactuar con personas de todo el mundo.
- 16) *Entertainment Rating Software Board (ESRB):*** Establece las clasificaciones que determinan la edad requerida para participar de ciertos videojuegos o *E-Sports*. Las clasificaciones aparecen en un encasillado negro, con un título que establece la categoría identificada con letras. Ver anejo #1.

- 17) *EC Earlychildhood* o Infancia Temprana:** Esta categoría tiene contenido que puede ser adecuado para edades a partir de 3 años. No contiene materiales que puedan considerarse inadecuados, ya que son desarrollados específicamente para niños, con contenido educacional. Ver anejo #1.
- 18) *E for Everyone* o Todos:** El contenido, por lo general, es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado. Ver anejo #1.
- 19) *E 10+ for Everyone 10+* o Todos +10:** El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos. Ver anejo #1.
- 20) *T for Teen* o Adolescentes:** El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte. Ver anejo #1.
- 21) *M 17+ for Mature 17+* o Maduro +17:** Apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte. Ver anejo #1.
- 22) *AO for Adults Only 18+* o Adultos Únicamente +18:** El contenido es apto solo para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico, o apuestas con moneda real. Ver anejo #1.
- 23) *RP for Rating Pending* o Clasificación Pendiente:** No se ha asignado una calificación final de *ESRB*. Solo aparece en la publicidad, marketing y materiales promocionales relacionados con un juego físico (por ejemplo, el que viene cerrado en caja) que se espera que tenga una clasificación de *ESRB* y debe ser sustituida por una clasificación de juego una vez que se haya asignado. Ver anejo #1.
- 24) *Cheat* o trampa:** *Cheat* en los videojuegos implica que un jugador utilice uno o varios métodos para crear una ventaja más allá del juego normal, con el fin de facilitar el juego para el que la utiliza. Los

*cheats* pueden activarse desde el propio juego o crearse mediante *software* o *hardware* de terceros.

**25)Wallhack:** Esto consiste en hacer transparente las texturas de las paredes o modificando los mapas del juego para que el jugador vea a través de estructuras, paredes y otros.

**26)Aimbot:** *Cheat* en forma de robot virtual que se utiliza normalmente en videojuegos de acción en primera persona para proporcionar la tarea de apuntar automáticamente.

**27)Trigger Bot:** *Cheat* en forma de robot virtual que se utiliza normalmente en videojuegos de acción en primera persona para disparar automáticamente el arma en uso cuando un oponente aparece dentro del campo de visión del jugador.

**28)Bugs/exploits o errores de software:** es un error en un programa de computadora o sistema de software que desencadena un resultado indeseado.

**29)Broadcasting o transmisión:** Método de traslado de un archivo de medios en un flujo continuo de datos que pueden ser procesados en la computadora receptora antes de que se haya enviado todo el archivo. Este método suele utilizar la compresión de datos y es especialmente efectivo para descargar grandes archivos multimedia de internet.

**30)Sponsors o patrocinador:** Persona o entidad que financia y aporta dinero a una actividad, evento, programa, entre otros, para sus proyectos a cambio de publicidad.

**31)Sedentarismo:** Estado de las personas que apenas hacen ejercicio físico.

**32)Pensamiento Crítico:** La capacidad de identificar, analizar, evaluar, clasificar e interpretar lo que está a nuestro alrededor.

**33)Teclado:** Dispositivo que utiliza un sistema de botones y teclas para enviar información a la computadora o teléfono. Su función básica es escribir, pero en los videojuegos se utiliza como un control remoto.

**34)Ratón:** Dispositivo que permite interactuar con los objetos que aparecen en la pantalla, por medio de un cursor que se ve en el

monitor. Tiene varias funciones dependiendo del videojuego en que sea utilizado.

- 35) Monitor o pantalla:** Dispositivo electrónico de salida de la computadora en el que se muestran las imágenes y textos generados. Permite la interacción con la computadora a través del ratón y teclado.
- 36) Consola:** Computadora diseñada para el entretenimiento interactivo de sus usuarios. Posee una salida de video que se conecta a un monitor o televisor.
- 37) Personal Computer o computadora:** Máquina electrónica que, mediante determinados programas, permite almacenar y tratar información. Para los videojuegos, es la encargada de procesar la información del videojuego y los jugadores.
- 38) Gamepad o Control:** Dispositivo electrónico de salida, puede ser un teclado, ratón o mando (*gamepad*), diseñado para controlar los videojuegos personajes o videojuegos.
- 39) Headset o auricular:** Dispositivo electrónico que se utiliza para hablar y escuchar. Son utilizados por los jugadores para comunicarse en los videojuegos.
- 40) Nickname o identificación personal:** Son las identificaciones únicas utilizadas en varias plataformas para identificar la cuenta de cada participante. Ejemplos: *Player ID, Gamer Tag, Steam ID*, entre otros.
- 41) Player appearance o apariencia del jugador:** La manera en que se ve el personaje del jugador dentro del videojuego. Esta se puede cambiar con elementos que los jugadores pueden adquirir en las tiendas virtuales del videojuego. Ejemplo: *Skins, Cosmetics, accessories* y otros.

## Artículo 6 Disposiciones Generales

- a. El desconocimiento de las disposiciones contenidas en este Reglamento no se considerará como eximente de responsabilidad en aquellos casos que constituyan violación de las disposiciones aquí contenidas.

- b. La categoría a la que pertenece un jugador será determinada por las guías establecidas en la *Entertainment Rating Software Board (ESRB)* y este Reglamento.
- c. El tiempo de torneos o competencias será exento de los límites de tiempo y práctica establecidos por este reglamento.
- d. Si un niño, niña o joven ya participa de un deporte tradicional, se exime de practicar un segundo deporte tradicional si el padre, tutor o encargado muestra evidencia.
- e. Los límites de participación establecidos en el Artículo 7 de este Reglamento no serán de aplicabilidad en torneos o eventos de *E-Sports*. No obstante, se recomienda que los participantes realicen ejercicios o estiramientos antes o después de torneos o eventos.
- f. Los límites de participación establecidos en el Artículo 7 de este Reglamento no serán de aplicabilidad a los atletas profesionales que pertenezcan a asociaciones, organizaciones o escuelas especializadas en *E-Sports* y que cuenten con expertos en salud, bienestar físico y mental. No obstante, se recomienda que los participantes realicen ejercicios o estiramientos antes o después de torneos o eventos.
- g. Está prohibido utilizar ropa, accesorios y otros que lleven los logos de cigarrillos, bebidas embriagantes y energizantes, pornografía, apuestas o drogas en eventos en los que participen menores de edad.
- h. La vestimenta y accesorios a utilizarse debe ser apropiada. No se permite la utilización de ropa, accesorios, cosméticos y otros con símbolos, artes o estampas que insinúen o sean groseras, violentas o vulgares. Lo anterior también aplica a los personajes del juego. Tampoco es permitida la utilización de marcas de bebidas embriagantes, cigarrillos, bebidas energizantes, drogas u otro material considerado inapropiado para la competencia.
- i. Ningún jugador podrá ser patrocinado por persona o entidad asociada a pornografía, alcohol, drogas, apuestas, cigarrillos o drogas.

## **Artículo 7      Seguridad**

La seguridad de los participantes es prioridad para el DRD. A los fines de que las actividades y eventos se realicen dentro de un marco de seguridad óptimo se dispone lo siguiente:

- a. Lugar y espacio de práctica o evento:**

La instalación donde se realizan las prácticas, juegos y/o eventos deportivos tiene un rol significativo en la seguridad y bienestar de los participantes. Por tal razón, se requiere que tanto las áreas de juego, de práctica y de los eventos cuenten con unos requisitos mínimos para el disfrute y seguridad de los participantes, siendo esta última una prioridad del DRD.

A los fines de que las actividades y eventos se realicen dentro de un marco de seguridad óptimo se dispone lo siguiente:

- i. Se requiere que el área de juego, práctica o evento tenga buena iluminación para prevenir la fatiga visual, aire acondicionado manteniendo una temperatura agradable; y disponibilidad de baños. Además, las sillas, el escritorio, el teclado, el ratón y/o control remoto deben estar posicionados adecuadamente.
- ii. El área de juego deberá ser inspeccionada, por árbitros y entrenadores, de manera que se garantice que el área de juego y los equipos se encuentren en óptimas condiciones, tales como:
  1. Gradas o sillas en mal estado
  2. Sillas para los jugadores en mal estado
  3. Poco alumbrado
  4. Mesas en mal estado
  5. Teclado, ratón, monitor y computadora con defectos o en mal estado
  6. Controles y consolas con defectos o en mal estado
  7. Aire acondicionado dañado
  8. Algún programa de *cheats* (*Cheats: wallhacking, aimbots, trigger bots* o diferentes tipos de *map hacks*).
  9. Verificar que la conexión de internet sea de banda ancha y apta para la competición.

#### **b. Consideraciones Complementarias**

Con el propósito de prevenir accidentes y velar por el bienestar de los participantes, se requiere que los eventos deportivos cumplan con lo siguiente:

1. Tener disponible, para uso inmediato, un maletín de Primeros Auxilios, un desfibrilador y personal preparado en Primeros Auxilios y Resucitación Cardiopulmonar.

2. Tener hidratación disponible todo el tiempo.
3. Tomar medidas proactivas y correcciones inmediatas a condiciones peligrosas existentes o que se presenten.
4. Modificar actividades, reglas, y espacio, según sea necesario, debido a condiciones climatológicas o condiciones excepcionales. La adaptación a estas medidas debe considerar las destrezas de los participantes en el deporte y las limitaciones en horario de juego establecido en este Reglamento.
5. Cancelar actividades si las condiciones son inseguras y no pueden ser controladas.
6. Obtener permiso de bomberos para la instalación.
7. Tener personal de seguridad.
8. Cumplir con las disposiciones de la Orden Administrativa Enmendada para Prohibir la Distribución, Uso y Venta de Bebidas Alcohólicas incluyendo Cervezas en Parques, Gradas, Áreas e Instalaciones Recreativas y Deportivas del Departamento de Recreación y Deportes (OA-93-03), especialmente con la prohibición de bebidas alcohólicas en actividades deportivas de Categorías Menores.
9. Los encargados del Evento Deportivo velarán por el cumplimiento relacionado a la prohibición de fumar en áreas recreativas públicas y privadas según los dispone la Ley Núm. 40-1993, mejor conocida como Ley para Reglamentar la Práctica de Fumar en Determinados Lugares Públicos y Privados, según enmendada.

### **c. Límites de Participación**

Los participantes de *E-Sports* podrán participar de eventos, torneos y competencias conforme a su edad y a su clasificación de *ESRB*. No se permitirá que ningún niño, niña o joven participe de un *E-Sport* fuera de su clasificación.

1. De cinco (5) a nueve (9) años:
  - a. Tiempo máximo de práctica al día: Una (1) hora complementado con treinta (30) minutos de estiramientos y/o ejercicios. Estos se pueden dividir en intervalos de quince (15) minutos.

- b.** Máximo cinco (5) días a la semana.
- c.** Al menos un (1) día de práctica a la semana en el deporte tradicional de su selección y conforme al Reglamento para la Protección de los Menores en el Deporte: Principios para la Participación Deportiva en las Categorías Menores. Lo anterior no es de aplicabilidad a los programas escolares de *E-Sports*.
- d.** En estas edades no se trabajará el aspecto competitivo.
- e.** Categorías del *ESRB* que pueden participar: E para todos.

**2.** De diez (10) a doce (12) años:

- a.** Tiempo máximo de práctica al día: Una (1) hora y treinta (30) minutos complementado con treinta (30) minutos de estiramientos y/o ejercicios. Estos se pueden dividir en intervalos de quince (15) minutos.
- b.** Máximo de cinco (5) días a la semana.
- c.** Máximo cuatro (4) días de práctica en el deporte tradicional de su selección y conforme al Reglamento para la Protección de los Menores en el Deporte: Principios para la Participación Deportiva en las Categorías Menores. Lo anterior no es de aplicabilidad a los programas escolares de *E-Sports*.
- d.** Se permite competencia en conformidad con los parámetros establecidos en este Reglamento.
- e.** Categorías del *ESRB* que pueden participar: E para todos, E+10 todos diez (10) años o más.

**3.** De trece (13) a dieciocho (18) años:

- a. Tiempo máximo de práctica al día: Dos (2) horas complementado con treinta (30) minutos de estiramientos y/o ejercicios. Estos se pueden dividir en intervalos de quince (15) minutos.
- b. Máximo de cinco (5) días a la semana.
- c. Máximo cuatro (4) días de entrenamiento físico conforme a la edad y limitación física del participante conforme al Reglamento para la Protección de los Menores en el Deporte: Principios para la Participación Deportiva en las Categorías Menores. Lo anterior no es de aplicabilidad a los programas escolares de *E-Sports*.
- d. Se permite competencia en conformidad con los parámetros establecidos en este Reglamento.
- e. Categorías del *ESRB* que pueden participar: E para todos, E+10 todos diez (10) años o más, T para adolescentes.

## **Artículo 8      Conductas Antideportivas**

Se prohíbe a los jugadores, árbitros, organizadores, padres o participantes de prácticas o eventos de *E-Sports* incurrir en las siguientes conductas:

1. *Cheats* de todo tipo. Esto incluye pero no se limita a: *macros, wallhacks, maphacks, aimbots, auto-firing, recoil reduction, automatic input hacks, speed hacking, clipping and bug exploits*. Cualquier participante que utilice cualquiera de estas u otras quedará descalificado y suspendido de eventos de *E-Sports* por un período de seis (6) meses.
2. Manipulación de puntuación o partida. Toda partida debe ser jugada dignamente con el máximo potencial de cada participante.
3. Intercambio ilegal de cosméticos o dinero.

4. Utilizar identificación personal (*Player ID, Gamertag, etc.*) de otro participante o particular. Solo se permite usar la cuenta de cada jugador cuando este esté participando de la partida.
5. Utilizar identificación personal con palabras inapropiadas, de mal gusto, soeces o vulgares. Si el participante tiene una identificación personal inapropiada u ofensiva, deberá cambiar la misma para participar en ligas, torneos o eventos de *E-Sports*.
6. Insultos a cualquier persona, animal o cosa.
7. Destrucción o vandalismo de equipo.
8. Apuestas de todo tipo en violación a Ley Núm. 81-2019, conocida como "Ley de la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico". Además, se prohíbe intercambios no monetarios. (Ejemplo: *skins, cosmetics*, entre otros).
9. Participar de evento bajo los efectos del alcohol, drogas o medicamentos no recetados.
10. Ningún participante podrá utilizar un dispositivo de almacenamiento de datos personal en las computadoras o equipos utilizados para los torneos, prácticas y/o eventos a menos que sea autorizado por el entrenador, técnico u otro personal presente.

## **Artículo 9      Deberes de las Organizaciones Deportivas**

La Junta Directiva, el Presidente y los Administradores de Organizaciones de *E-Sports* tendrán los siguientes deberes y responsabilidades:

- a. El Presidente o persona encargada de la organización de *E-Sports* será el responsable del cumplimiento de este Reglamento.
- b. En virtud del presente Reglamento, será obligación y responsabilidad de las organizaciones de *E-Sports* instruir sobre lo dispuesto en este Reglamento a todos los miembros de su organización que, de una forma u otra, están relacionados con el *E-Sport*.
- c. Matricularse en el Instituto Puertorriqueño Para el Desarrollo del Deporte y la Recreación (IPDDER) y tomar los cursos de Administración Deportiva.

- d. Aprobar los cursos y talleres sobre maltrato institucional, sobrecargas de entrenamiento y psicología deportiva.
- e. Ser responsable de que todo padre, madre o tutor legal del menor (custodio del menor) participe de al menos dos (2) horas contacto al año de charlas o talleres sobre temas relacionados al *E-Sports* y/o los videojuegos. Asimismo, tener la evidencia sobre las gestiones realizadas a estos efectos, so pena de suspensión, multa o cancelación de la acreditación. Estas charlas o talleres deberán ser gestionadas por la Organización de *E-Sports* con cualquier entidad autorizada a estos efectos y acreditadas al Departamento de ser requerido.
- f. Limitar la participación de los niños, niñas y jóvenes hasta no más tarde de las 9:00 p.m. de domingo a jueves, y de las 10:00 p.m., durante los viernes y sábados.
- g. Establecer y enmendar reglamentos internos con el propósito de que sus disposiciones sean cónsonas con las reglas contenidas en este Reglamento. Conforme a las disposiciones de este Reglamento, y del Reglamento Núm. 6422, *Reglamento para la Emisión de Endosos y Licencias de Actividades Recreativas y Deportivas del Departamento*, todo Evento de *E-Sports* tendrá que estar endosado por el DRD.
- h. Obtener el correspondiente endoso emitido por la Comisión de Seguridad del Departamento de Recreación y Deportes para toda actividad de *E-Sports*.
- i. Someter un informe de lesiones, según su ocurrencia, al IPDDER junto al que se acompañará evidencia de la póliza de seguro emitida por la compañía aseguradora, de ser aplicable.
- j. Establecer reglamentación para una sana administración, lo cual incluye aspectos relacionados con la planificación, ejecución, organización, evaluación y dirección de la Liga y los equipos, conforme a las disposiciones de este Reglamento.
- k. Velar por el cumplimiento de la política establecida por el Departamento de que "Todo niño, niña y joven juega" a los fines de garantizar la participación de todos los niños, niñas y jóvenes.
- l. Promover el aprendizaje entre los miembros de la comunidad deportiva.
- m. Mantener del área de juego un ambiente seguro.
- n. Velar por los Derechos de los niños, niñas y jóvenes deportistas conforme la Ley Núm. 28-2019. Ver Anejo #2.
- o. Cumplir con las Guías para la Prevención e Intervención ante situaciones de Violencia y Acoso en Contextos Deportivos para Clubes y Entidades Deportivas establecidas por el IPDDER, incluyendo, pero sin limitarse a establecer y mantener un Comité de Diálogo para el manejo de conflictos

y un delegado de protección a los niños, niñas y jóvenes deportistas para el maltrato y abuso sexual.

- p. Apoyar la política pública de los programas del Departamento de Recreación y Deportes.
- q. Modelar una conducta ética en sus gestiones deportivas.
- r. Garantizar que todo entrenador de *E-Sports* que directa o indirectamente forme parte de su organización, esté en cumplimiento con la Ley Núm. 6-2011, Ley para crear el Registro de Entrenadores, adscritos al Departamento de Recreación y Deportes, así como con el Reglamento Núm. 7690, *Reglamento para la Licencia de Entrenadores y Oficiales Deportivos en Puerto Rico*.
- s. Obtener un relevo de responsabilidad que libere al DRD en caso de *copyright infringement y/o trademark infringement*.
- t. Cumplir fielmente con las disposiciones de este Reglamento.

**Artículo 10 Los Entrenadores e Instructores de *E-Sport* serán responsables de:**

- a. Tomar, al menos, dos (2) horas contacto al año en temas relacionados a la Psicología Deportiva, según establecido por la Ley 278-2018, mejor conocida como "Ley de Psicología Deportiva".
- b. Tener una licencia vigente del DRD y cumplir fielmente con las disposiciones de la Ley Núm. 6-2011, según enmendada, mejor conocida como "Ley para crear el Reglamento de Entrenadores adscrito al Departamento de Recreación y Deportes" así como con el Reglamento Núm. 7690, *Reglamento para la Licencia de Entrenadores y Oficiales Deportivos en Puerto Rico*.
- c. Tener un Plan de Entrenamiento por semestre para cada equipo que entrene. Este Plan debe contener la preparación técnica, táctica, psicológica y teórica, con sus respectivas cargas de trabajo por edad y de acuerdo al periodo en que esté la temporada. El plan debe incluir las fechas fundamentales de los torneos que son preparatorios y el torneo oficial a jugar. Este Plan de Entrenamiento debe estar disponible y podrá ser requerido y evaluado por el Departamento en cualquier momento.
- d. Velar por el cumplimiento que "Todo Niño, Niña y Joven Juega".
- e. Fomentar el bienestar físico y mental.
- f. Posibilitar el aprendizaje y promover el Juego Limpio.

## **Artículo 11 Organizadores de Eventos de *E-Sports*:**

El organizador de un Evento de *E-Sports* deberá:

- i. Demostrar su cumplimiento con las disposiciones de este Reglamento presentándole a la Comisión de Seguridad, además de los requisitos exigidos por el Reglamento Núm. 7687, Reglamento de la Comisión de Seguridad en la Recreación y el Deporte de Puerto Rico, la siguiente información:
  1. Itinerario de juego por día y hora de partido.
  2. Certificación de que todos los entrenadores y organizaciones participantes cuentan con las licencias y acreditaciones necesarias expedidas por el Departamento de Recreación y Deportes.
  3. Certificación de que, conforme a los parámetros de seguridad dispuestos por este Reglamento y por el Reglamento de la Comisión de Seguridad, cumplen con todas las medidas de seguridad y atención médica ambulatoria necesaria en caso de lesión o emergencia.
  4. Lista de los videojuegos y las categorías *ESRB* de las que participarán los atletas.

## **Artículo 12 Licencia de Entrenador o Instructor de *E-Sports***

Toda persona aspirante a ejercer como entrenador, instructor u oficial deportivo de *E-Sports* deberá solicitar la licencia correspondiente conforme a los procedimientos establecidos en el Reglamento Núm. 7690, *Reglamento para la Licencia de Entrenadores y Oficiales Deportivos en Puerto Rico* y estará sujeto a las disposiciones aplicables allí contenidas.

## **Artículo 13 Relevos Sobre las Imágenes Creadas en Torneos del Departamento**

El departamento requerirá en toda actividad o torneo de *E-Sports* organizado y o auspiciado por el DRD que todo jugador participante del mismo firme un relevo de propiedad intelectual sobre las imágenes

creadas por el jugador como parte del evento. No obstante, el DRD deberá reconocer al jugador en cualquier imagen creada en un evento del Departamento y publicada a través de su nombre o *gamertag*, *player ID* o la identificación que utilice.

## **Artículo 14      Cláusula de Antigüedad**

Aquellas personas que al momento de la aprobación de este Reglamento estén ejerciendo una o varias de las profesiones reguladas, podrá solicitar continuar su práctica de manera provisional sujeto a las disposiciones de este artículo.

Deberá someter una Declaración Jurada estableciendo las circunstancias específicas bajo las cuales hace la solicitud. Como mínimo deberá indicar:

1. Tiempo que lleva trabajando con *E-Sports* y en qué áreas se ha desempeñado.
2. Describa Eventos o Clases que ha organizado sobre *E-Sports*. Sea específico en cuanto a fechas, lugar, cantidad de participantes, tipo de participantes (adultos o menores).
3. Mínimo de cinco (5) referencias, con nombre, dirección física, postal y números de teléfono de personas que puedan confirmar su experiencia en el área de los *E-Sports*.
4. Si su experiencia es como instructor, deberá incluir nombres e información de contacto de los padres de los menores a los cuales le ha brindado clases, así como las fechas.

Deberá cumplir con el pago y todos los documentos necesarios para obtener la licencia, excepto, por los requisitos relacionados a cursos de educación continua ofrecidos por el IPDDR, para los cuales se concederá un término de un año.

La cláusula de Antigüedad expirará a los cuatro (4) meses luego de la vigencia del presente Reglamento.

## **Artículo 15      Penalidades**

### **a. Ejercer Profesión sin Licencia**

- i. Toda persona que ejerza la profesión de entrenador u oficial deportivo sin tener expedida a su favor una licencia vigente, expedida en virtud de este Reglamento, será sancionado conforme lo siguiente:
  1. Primer Incumplimiento - Amonestación y obligación de comenzar el proceso para obtener la licencia en o antes de 60 días.
  2. Segundo Incumplimiento - Multa de hasta quinientos dólares (\$500.00).
  3. Tercer Incumplimiento en adelante - Multa de entre mil dólares (\$1,000.00) y cinco mil (\$5,000.00) y la prohibición de poder volver a solicitarla por tres años.
- ii. Toda persona, natural o jurídica que utilice, contrate o emplee a un entrenador u oficial deportivo sin que este posea una licencia vigente, expedida en virtud de este Reglamento, será sancionada conforme lo siguiente:
  1. Primer Incumplimiento - Amonestación y obligación de evidenciar en o antes de 60 días que los entrenadores y oficiales deportivos comenzaron el proceso de obtener su licencia; o que se contratarán o emplearán entrenadores y oficiales deportivos licenciados.
  2. Segundo Incumplimiento - Multa de hasta quinientos dólares (\$500.00).
  3. Tercer Incumplimiento en adelante - Multa de entre mil dólares (\$1,000.00) y cinco mil dólares (\$5,000.00) y la cancelación de la licencia.

### **b. Pago de Multas**

- i. Los pagos de multas impuestos en virtud de este Reglamento se harán en la Oficina de Finanzas del Departamento, a nombre del/La Secretario/a de Hacienda.
- ii. El pago de la multa correspondiente deberá hacerse en un término no mayor de treinta (30) días, contados a partir de la notificación de

la multa. Expirado dicho término, el cobro de la multa será referido al Departamento de Hacienda del Estado Libre Asociado.

#### **Artículo 16 Disposición Inclusiva**

Cualquier caso no cubierto por este Reglamento será resuelto por el/la Secretario/a del Departamento de Recreación y Deportes en virtud de las facultades que le confiere la Ley Núm. 8-2004, Ley Orgánica del Departamento de Recreación y Deportes, según enmendada y la reglamentación aplicable.

#### **Artículo 17 Reconsideración**

La parte adversamente afectada por una resolución u orden parcial o final podrá, dentro del término de veinte (20) días desde la fecha de archivo en autos de la notificación de la resolución u orden, presentar una moción de reconsideración. El/La Secretario/a deberá considerar dicha moción dentro de los quince (15) días de haberse presentado la misma. Si la rechazare de plano o no actuare dentro de los quince (15) días, el término para solicitar revisión comenzará a correr nuevamente desde que se notifique dicha denegatoria o desde que expiren esos quince (15) días, según sea el caso.

Si se tomare alguna determinación en su consideración, el término para solicitar revisión empezará a contarse desde la fecha en que se archive en autos una copia de la notificación de la resolución del/la Secretario/a resolviendo definitivamente la moción de reconsideración. Tal resolución deberá ser emitida y archivada en autos dentro de los noventa (90) días siguientes a la radicación de la moción de reconsideración.

Si el/la Secretario/a dejare de tomar alguna acción con relación a la moción de reconsideración dentro de los noventa (90) días de haber sido radicada, perderá jurisdicción sobre la misma y el término para solicitar la revisión judicial empezará a contarse a partir de la expiración de dicho término de noventa (90) días, salvo que el/la Secretario/a, por justa causa, y dentro de esos noventa (90) días, prorrogue el término para resolver, por un periodo que no excederá de treinta (30) días adicionales.

Si la fecha de archivo en autos de copia de la notificación de la orden o resolución es distinta a la del depósito en el correo de dicha notificación, el término se calculará a partir de la fecha del depósito en el correo.

#### **Artículo 18      Revisión Judicial**

- a. Una parte adversamente afectada por una orden o resolución final del Departamento y que haya agotado todos los remedios provistos por este o por el organismo administrativo apelativo correspondiente, podrá presentar una solicitud de revisión ante el Tribunal de Apelaciones, dentro de un término de treinta (30) días contados a partir de la fecha del archivo en autos de copia de la notificación de la orden o resolución final del Departamento o a partir de la fecha aplicable de las dispuestas en el Artículo 17, cuando el término para solicitar la revisión judicial haya sido interrumpida mediante la presentación oportuna de una moción de reconsideración.
- b. La parte notificará la presentación de la solicitud de revisión al Departamento y a todas las demás partes dentro del término para solicitar dicha revisión; esta podrá hacerse por correo ordinario.

#### **Artículo 19      Cláusula de Salvedad**

Si cualquier palabra, inciso, oración, artículo u otra parte del presente Reglamento fuera impugnada por cualquier razón ante un Tribunal con jurisdicción competente y declarada nula o inconstitucional, tal sentencia no afectará, menoscabará o invalidará las restantes disposiciones y partes de este Reglamento, sino que su efecto se limitará a la palabra específica así declarada inconstitucional o nula y la nulidad o invalidez de cualquier palabra, inciso, oración, artículo o parte del mismo en algún caso específico no afectará o perjudicará en sentido alguno su aplicación o validez en cualquier otro caso.

## **Artículo 20      Cláusula de Separabilidad**

Cada una de las disposiciones de este Reglamento se entenderá separada de los demás, por lo que la nulidad de alguna no afecta la validez de las restantes.

## **Artículo 21      Vigencia**

El presente Reglamento tendrá vigencia inmediata a los treinta (30) días de su radicación en el Departamento de Estado.

Se promulga el presente Reglamento en San Juan, Puerto Rico hoy 8 de junio de 2022.



Ray J. Quiñones Vázquez  
Secretario  
Departamento de Recreación y Deportes

## Anejo #1:

### Clasificaciones de la *Entertainment Rating Software Board (ESRB)* para los Videojuegos o *E-Sports*:

La *Entertainment Rating Software Board, ESRB* por sus siglas en inglés, establece las clasificaciones que determinan la edad requerida para participar de ciertos videojuegos o *E-Sports*. Las clasificaciones son rectangulares, blancas y negras con la letra que indica la categoría, a continuación, los símbolos y su significado:



**Infancia Temprana:** Esta categoría tiene contenido que puede ser adecuado para edades a partir de 3 años. No contiene materiales que los padres puedan encontrar inadecuados, ya que son desarrollados específicamente para niños, con contenido educacional.



**Todos:** El contenido por lo general es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado.



**Todos +10:** El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.



**Adolescentes:** El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.



**Maduro +17:** El contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.



Adultos Únicamente +18: El contenido es apto solo para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico, o apuestas con moneda real.



Clasificación Pendiente: No se ha asignado una calificación final de ESRB. Solo aparece en la publicidad, marketing y materiales promocionales relacionados con un juego físico (por ejemplo, el que viene cerrado en caja) que se espera que tenga una clasificación de ESRB y debe ser sustituida por una clasificación de juego una vez que se haya asignado.

## **Anejo #2:**

### **Carta de Derecho de los Niños, Niñas y Jóvenes Deportistas de Puerto Rico**

Todo niño, niña y joven deportista tendrá en sus actividades deportivas y recreativas los siguientes derechos:

1. El derecho de practicar los deportes de su interés, garantizando su diversión e interacción.
2. El derecho a ser tratado con dignidad y respeto.
3. El derecho de participar en una categoría de acuerdo con su capacidad física, habilidad y madurez.
4. El derecho a la igualdad de oportunidades en la disciplina del deporte de su interés.
5. El derecho a practicar las disciplinas de los deportes en entornos seguros y saludables, sin ser expuesto a una sobrecarga física en su entrenamiento y competencia.
6. El derecho a la capacitación, entrenamiento y preparación apropiada para practicar el deporte de su interés.
7. El derecho a compartir el liderazgo y la toma de decisiones de su práctica deportiva.
8. El derecho a practicar su disciplina deportiva como niño y no como adulto.
9. El derecho a divertirse mientras practica algún deporte.
10. El derecho de que sus líderes o entrenadores adultos estén calificados de acuerdo con lo reglamentado en el Instituto Puertorriqueño para el Desarrollo del Deporte y la Recreación.
11. El derecho a participar en un ambiente de inclusión social.
12. El derecho de practicar los deportes en un ambiente de paz y libre de violencia.
13. El derecho a practicar en un escenario apropiado y con el equipo deportivo necesario para poder llevar a cabo la práctica deportiva.
14. El derecho a practicar deportes resguardando su seguridad física y psicológica.
15. El derecho a participar en un entorno donde pondere la importancia de una conducta personal y social responsable, respecto a sí mismo y hacia otros.
16. El derecho a competir en igualdad de condiciones en un deporte libre de sustancias controladas y bebidas energizantes.
17. El derecho a participar libre y voluntariamente del deporte escogido, no impuesto por adultos. Prohibiendo el castigo injusto y sanciones.
18. El derecho a la participación igualitaria de las niñas y jóvenes en el deporte.