

PAS **PUBG** **AMERICAS** **SERIES**

Gran Final
Reglas del Torneo



Contents

1. Introduccion	4
2. SUPER y PAS Rulebook	4
3. Sistema de Competencia	4
4. Referencias	5
5. Información Básica	5
A. Gran Final	5
B. Informacion General	5
6. Clasificación	5
7. Orden de Partidas	6
A. Gran Final	6
8. Orden de Mapas	6
9. Prize Pool	7
A. Gran Final	7
10. Puntos de Clasificación	7
11. Reglas de Equipo	9
12. Reglas Generales	10
A. Utilización de los Servidores	10
B. Grabaciones de Audio In-Game/Listen-Ins	10
C. Documentación	10
D. Elegibilidad de Jugadores	11
E. Elegibilidad de Equipo	11
F. Países	12
G. Comportamiento Tóxico	13
H. Violación de las Reglas & Regulacions / Penalidades	13
I. Streaming	14
13. Pre-Partidas	14
A. Hardware, Software y Conexiones a Internet	14
B. Check-In	14
14. Durante una Partida	15
A. Desconexiones	15
B. Crasheo del Servidor	15
C. Replay y Materiales de partida	15

D. Bugs	15
E. Cheats	15
F. Aspectos dentro del juego	16
G. Comunicación / Soporte de Partidas	16
15. Post-Partidas:	16
A. Resultados	16
B. Reclamos	16
C. Pausas entre Partidas	17
16. Acuerdo de participación:	17

1. Introducción

PUBG Esports está introduciendo aún más eventos offline en 2024, para crear una emocionante serie global y líneas argumentales durante todo el año. El programa regional proporcionará a los jugadores y organizaciones una forma de participar en competiciones de alto nivel a partir de la PUBG Americas Series 3 ("PAS3").

PAS3 premiará con 50.000 dólares a los equipos de la región de las Américas. Además, PAS3 permitirá a los equipos clasificarse para las PUBG Global Series 3 & 4 ("PGS3 & PGS4"), y el PUBG Global Championship ("PGC") 2024 a través de puntos de clasificación para el PGC.

Las subregiones de Norteamérica y Sudamérica se combinan en una sola región de las Américas, con eliminatorias abiertas separadas que culminan en eliminatorias y grandes finales combinadas.

2. SUPER y PAS Rulebook

La PUBG Americas Series Rulebook ("Rulebook") debe ser leído e interpretado en conjunto con el Standard and Universal PUBG Esports Ruleset ("SUPER"). El SUPER reemplazará cualquier conflicto en las reglas o interpretaciones entre el Reglamento y el SUPER, o cualquier otra política relacionada con una Competencia, puede ser aclarada, o determinada de buena fe por PUBG.

La versión en inglés de este reglamento reemplazará cualquier conflicto de reglas o interpretaciones entre las versiones traducidas disponibles.

3. Sistema de competencia

Para clasificarse para las Grand Finals de PUBG Americas Series 3, los equipos deben clasificarse a través de las Eliminatorias PAS3. Las eliminatorias de la PAS3 constarán de dos fases: la fase de grupos de la PAS3 y la última oportunidad de la PAS3. La Fase de grupos de la PAS3 será una competición combinada de veinticuatro (24) equipos. Los veinticuatro (24) equipos se dividirán en tres (3) grupos de ocho (8) equipos (A, B y C). La PAS3 Last Chance será una competición combinada de dieciséis (16) equipos.

La Fase de Grupos de la PAS3 constará de tres (3) días de juego y seis (6) partidos cada día, para un total de dieciocho (18) partidos en los que cada equipo jugará doce (12) partidos. Al final de los tres (3) días de juego, los ocho (8) mejores equipos se clasificarán directamente para la Gran Final de la PAS3. Los dieciséis (16) equipos siguientes pasarán a la PAS3 Last Chance.

La PAS3 Last Chance constará de dos (2) días de juego, cada uno de los cuales constará de seis (6) partidos por día, con un total de doce (12) partidos. Los ocho (8) mejores equipos se clasificarán para la Gran Final PAS3.

4. Referencias

A lo largo de este documento encontrará referencias que identifican a ciertas partes responsables (Hosts, y Administración). Estas partes se definen a continuación.

- Anfitriones - Los anfitriones son la primera línea de respuesta para los participantes durante la preparación, los ensayos y los partidos para cualquier problema o aclaración sobre las reglas. Durante un partido, las decisiones de los anfitriones son definitivas. Al finalizar un partido, el equipo puede solicitar más aclaraciones a la Administración.
- Administración - La Administración se refiere a los oficiales del Torneo, es decir, los oficiales de PUBG y/o el Administrador Jefe, que serán la máxima autoridad en todos los asuntos relacionados con la Competición.

5. Información Básica

A. Gran Final

La Gran Final de la PAS3 consta de dieciséis (16) equipos que compiten durante tres (3) días. Las fechas y los detalles son los siguientes:

PUBG Americas Series 3: Gran Final – Información Básica	
Nombre del Evento	PUBG Americas Series 3: Gran Final
Gran Final- Fecha	Abril 5-7, 2024
Plataforma de la Competencia	Clutch Group
Numero de Equipos	16

B. Información General

PUBG Americas Series 3 – Social Media and Website Information	
Official Hashtag	#PUBGAMSeries #PAS3 #PUBG #PUBGEsports
YouTube	https://www.youtube.com/c/PUBG_BR
Instagram	instagram.com/PUBGEsports
Twitter	twitter.com/PUBGEsportsBRA
Facebook	facebook.com/PUBGUSOfficial
Twitch	https://www.twitch.tv/pubglatam
TikTok	https://www.tiktok.com/@pubg_esports.official
Website	https://pubgesports.com/pt-br

6. Clasificación

Las eliminatorias PAS3 constarán de dos fases, la Fase de Grupos PAS3 y la Última Oportunidad PAS3. La Fase de Grupos de la PAS3 será una competición combinada de veinticuatro (24) equipos. Los

veinticuatro (24) equipos se dividirán en tres (3) grupos (A, B y C) de ocho (8) equipos. La PAS3 Last Chance será una competición combinada de dieciséis (16) equipos. La Fase de Grupos de la PAS3 constará de tres (3) días de juego y seis (6) partidos cada día, para un total de dieciocho (18) partidos en los que cada equipo jugará doce (12) partidos. Al final de los tres (3) días de juego, los ocho (8) mejores equipos se clasificarán directamente para la Gran Final de la PAS3. Los dieciséis (16) equipos siguientes pasarán a la PAS3 Last Chance.

La PAS3 Last Chance constará de dos (2) días de juego, cada uno de los cuales constará de seis (6) partidos por día, con un total de doce (12) partidos. Los ocho (8) mejores equipos se clasificarán para la Gran Final PAS3.

7. Orden de Partidas

A. Gran Final

Cada día de las Grandes Finales de la PAS3 seguirá el mismo programa de partidos. Las horas de inicio de los partidos podrán ajustarse en función de las posibles aceleraciones o retrasos. A continuación figura el calendario provisional de partidos. Tenga en cuenta que los partidos comenzarán inmediatamente después de la conclusión del partido anterior, por lo que los jugadores/equipos deberán unirse inmediatamente a la siguiente sala una vez finalizado el partido anterior.

PUBG Americas Series 3: Gran Final –Orden tentativo de	
Partida	Estimated Start Time
Partida 1	15:30
Partida 2	16:15
Partida 3	17:00
Partida 4	17:45
Partida 5	18:30
Partida 6	19:15

**The times listed above are in PT*

8. Orden de Mapas

A continuación se indica el orden de los mapas para cada día del Competencia.

PUBG Americas Series 3: Gran Final – Orden de Mapas						
Day	Partida 1	Partida 2	Partida 3	Partida 4	Partida 5	Partida 6
Dia de Partida 1	Miramar	Miramar	Taego	Vikendi	Erangel	Erangel
Dia de Partida 2	Erangel	Erangel	Taego	Vikendi	Miramar	Miramar
Dia de Partida 3	Miramar	Miramar	Taego	Vikendi	Erangel	Erangel

9. Prize Pool

A. Gran Final

La PUBG Americas Series 3: Gran Final tendrá una bolsa de premios total de 50.000 dólares. El desglose de la bolsa de premios se muestra en la siguiente página.

PUBG Americas Series 3: Gran Final – Prize Pool Breakdown	
Placement	Amount
1	\$12,000
2	\$7,500
3	\$6,000
4	\$5,000
5	\$4,000
6	\$3,200
7	\$2,500
8	\$2,000
9	\$1,500
10	\$1,200
11	\$1,100
12	\$1,000
13	\$900
14	\$800
15	\$700
16	\$600

10. Puntos de calificación PGC

Además del Fondo de Premios, los equipos competirán por Puntos de Clasificación para el PGC ("Puntos") durante las Grandes Finales PAS3 y PAS4, que determinarán los equipos que se clasificarán para el PGC a finales de 2024. Cada uno de los tres eventos de las Américas - PUBG Americas Series 3, Esports World Cup Americas Qualifiers y PUBG Americas Series 4 (para propósitos de esta sección, referidos como "Eventos de Clasificación PGC") asignarán puntos PGC y varios Beneficios de Clasificación a los 16 mejores equipos. La siguiente tabla proporciona un desglose de la distribución general de puntos de clasificación PGC.

PGC Qualification Point Distribution			
Placement	PAS3	EWC AM Quals	PAS4
1	300	200	400
2	210	155	250
3	185	130	225
4	160	105	200
5	135	80	175
6	110	55	150
7	100	50	140
8	90	45	130
9	80	40	120
10	70	35	110
11	60	30	100
12	50	25	90
13	40	20	80
14	30	15	70
15	20	10	60
16	10	5	50

Puntos de Calificación PGC - Reglas a tener en cuenta:

- Los Puntos de Calificación PGC son asignados al Equipo y en cualquier caso de cambio de propietario, los Puntos serán transferidos al nuevo propietario. Para mayor claridad, si un jugador abandona el equipo, no se llevará ningún Punto consigo - todos los Puntos permanecerán con el Equipo siempre y cuando no se violen las Reglas de la Lista.
- Los equipos perderán sus puntos si infringen alguna regla de la lista.
- Si un Equipo entero recibe un baneo por tiempo o permanente de PUBG Esports que incluya PGC, perderá todos sus Puntos. Sin embargo, el Equipo conservará sus Puntos siempre y cuando la prohibición no abarque PGC.
- En el caso de la prohibición de un Jugador(es):
 - Si el equipo no puede presentar una lista completa y no infringe las reglas de la lista, conservará todos los puntos.
 - Si el Equipo no puede presentar una lista completa y/o viola las Reglas de la Lista, perderá todos los Puntos.
 - Si el Equipo no puede presentar una lista completa y/o viola las Reglas de la Lista para PGC, perderá todos los Puntos.
- Si un Equipo no se clasifica o no participa en un Evento de Clasificación PGC, el Equipo mantendrá sus Puntos, siempre y cuando se cumplan todas las Reglas de la Lista y las Reglas de Elegibilidad.

Puntos de clasificación PGC - Desempate:

- Si dos o más equipos están empatados a puntos en el PGC al final de la PAS4, se dará el rango más alto al equipo con la clasificación más alta en las Grandes Finales de la PAS4.
 - Para evitar dudas, esto significa que si el equipo A y el equipo B tienen 250 puntos PGC, su respectiva clasificación en las Grandes Finales PAS4 se utilizará como criterio de desempate para determinar sus clasificaciones PGC 2024.
- Si los equipos empatados no jugaron juntos en las Grandes Finales de la PAS4, el desempate se producirá por la clasificación en las Finales de la EWC Americas Qualifiers.
- Si los equipos empatados no jugaron juntos en los torneos mencionados anteriormente, el desempate se producirá por la clasificación en la Gran Final de la PAS3.
- Si el empate sigue sin deshacerse, el equipo con más puntos PGC conseguidos en un solo torneo se colocará en una posición más alta.
- Si el empate sigue sin deshacerse, el equipo que haya obtenido el mejor puesto en cualquiera de los torneos con puntos PGC se colocará en una posición más alta.

11. Reglas de Equipo

- Cada equipo deberá inscribir a cuatro (4) jugadores, que se considerarán sus "jugadores principales", y a un (1) "entrenador" opcional.
 - Las listas se bloquearán al final del Registro, el viernes 1 de marzo de 2024 a las 11:59 pm PT.
- Por invitación directa a los Playoffs:
 - Los equipos deben enviar su lista antes del jueves 14 de marzo de 2024 a las 11:59pm PT, la lista debe incluir cuatro (4) jugadores principales y un (1) entrenador opcional.
- Antes de la primera Partida de cada día, los Equipos pueden decidir utilizar a su Entrenador como "Jugador Suplente" para ese día. Una vez que comience la primera Partida del día, los Equipos deberán jugar con la misma lista durante el resto del día.
- Cada Equipo debe designar a una (1) persona como su representante al completar el proceso de inscripción ("Representante del Equipo"). El Representante del Equipo será responsable de todas las comunicaciones del Equipo con la Administración. La Administración puede confiar en cualquier comunicación del Representante del Equipo como hecha por todos los propietarios o Jugadores del Equipo. Un equipo no puede cambiar a su representante durante una competición sin la aprobación previa por escrito de la administración.
- El uso de Jugadores o Sustitutos no aprobados está estrictamente prohibido.

*Nota: Un Entrenador no puede ser un jugador que haya participado para cualquier otro equipo en cualquier región durante esa Fase de Competición.

Independientemente de la situación, todas las listas deben cumplir los requisitos de elegibilidad de jugadores y equipos mencionados en las Secciones 2 y 3 de SUPER, respectivamente.

12. Reglas Generales

A. Utilización del Servidor

Durante la Ronda 1 y 2 del Clasificatorio Abierto PAS3, las Partidas se jugarán en el Cliente del Servidor en Vivo. A partir de la Ronda 3 de la Clasificación Abierta PAS3, las Partidas se jugarán en el Servidor Esports designado por la Administración. Todos los jugadores serán informados con antelación para las descargas e instalaciones necesarias.

Durante las Clasificatorias Abiertas PAS3, las Partidas de cada subregión se jugarán en su respectiva región de Servidor. A partir de la Fase de Grupos de la PAS3, las Partidas se jugarán en regiones de Servidor alternas (NA y SA).

B. Grabaciones de In-Game/Listen-Ins

Durante los Playoffs y las Grandes Finales de PAS3, todos los Participantes deben estar en el servidor Discord de Jugadores de PUBG Americas, donde se proporcionan los canales de texto y voz del equipo. La Lista Activa debe estar presente en su canal de voz designado 5 minutos antes de que comience la partida. El Entrenador puede sentarse en el canal de voz y monitorear las comunicaciones de los Jugadores, pero será silenciado por el servidor antes del inicio de la Partida. La transmisión de Discord al Entrenador está permitida, pero todas las demás formas de comunicación con el Entrenador están prohibidas durante la Partida.

Toda comunicación de voz interna debe ser grabada y guardada por los equipos, y cualquier Entrenador que esté presente en el canal de voz también debe grabar su pantalla. Dentro de las 12 horas siguientes al final de cada día de Partida, todos los equipos deben proporcionar a la Administración los archivos de grabación de voz/vídeo correspondientes a ese día. La no entrega de los archivos correspondientes puede dar lugar a sanciones.

Se podrá pedir a los equipos que realicen escuchas en directo, durante las cuales los Jugadores deberán abstenerse de decir o hacer cualquier cosa que pueda interpretarse como Comportamiento Tóxico, tal y como se menciona más adelante en la Sección 12.G.

C. Documentación

Los equipos deberán presentar la siguiente documentación. La Administración se pondrá en contacto directamente con los equipos para facilitarles la documentación y el proceso de presentación.

- Acuerdo de Participación del Equipo y Licencia del Logo - este es un acuerdo contractual entre el Equipo y PUBG. Debe ser completado y enviado antes de la participación en los Playoffs.
- Acuerdo de Participación del Jugador
 - Debe ser cumplimentado por todos los miembros del equipo, incluido el entrenador.
- Fotos de los jugadores - deben enviarse junto con el Acuerdo de participación de los jugadores
 - Fotografía obligatoria de la cabeza desde la parte inferior del pecho hacia arriba, tomada con un fondo de pantalla blanco o verde, sin textura. Los brazos pueden estar cruzados o a los lados. Cámara de alta calidad y formato (jpg o png solamente). Debes llevar la

camiseta de tu equipo, una camiseta de color oscuro o una camiseta con la marca de PUBG. No se permite llevar la cabeza cubierta, salvo por motivos religiosos.

- Las fotos graciosas de jugadores y/o equipos son bienvenidas pero no obligatorias.
- Deben ser enviadas por todos los miembros del equipo, incluido el entrenador.

Nota Importante sobre la Participación del Equipo y el Acuerdo de Licencia del Logotipo para Equipos Propiedad de Jugadores:

Si un Equipo no tiene una Entidad Matriz, es decir, si es un Equipo Propiedad de Jugadores, entonces el Representante del Equipo designado actuará como propietario por defecto a efectos del Reglamento. Para mayor claridad, en tal caso, el Representante del Equipo será considerado el "Propietario" para todas las reglas de la lista que hacen referencia a un "Propietario" en el Reglamento.

D. Elegibilidad de Jugadores

Para participar en la Competición, los jugadores deben cumplir las siguientes directrices de elegibilidad:

- Los participantes deben tener 18 años, es decir, haber vivido 18 años completos, en la fecha de su primera Partida.
- Los participantes deben tener una cuenta de PUBG activa y elegible. Los jugadores con un baneo de juego de más de setenta y dos (72) horas, en cualquiera de sus cuentas, no se consideran activos o elegibles. Sin embargo, la Administración se reserva el derecho de revisar las situaciones caso por caso y decidir en consecuencia. Por ejemplo, cualquier expulsión del juego, independientemente de su duración, asociada a acusaciones de trampas, hará que el jugador quede inactivo y no pueda participar.
- Los alias y apodos de los jugadores están sujetos a la aprobación de la Administración y deben cumplir el código de conducta de SUPER. En concreto, los alias y apodos de los jugadores no pueden:
 - Que se parezcan o sean idénticos a cualquier marca o marca comercial que no sea de su propiedad
 - Que estén protegidos por derechos de terceros y el jugador no tenga permiso por escrito para utilizarlos
 - Que trate de imitar a una persona real que no sea él mismo
 - Nombres discriminatorios, incluido, entre otros, cualquier lenguaje relacionado con el origen étnico, la nacionalidad, la raza, el sexo, la religión o la orientación sexual.
- Los participantes no podrán competir en más de una región y/o equipo por Fase de Competición. Para evitar dudas, una vez que un participante se inscriba en cualquier competición regional, dicho participante no podrá inscribirse ni competir en ninguna otra competición para una región y/o equipo diferente para la misma Fase de Competición.

E. Elegibilidad de los equipos

Para participar en el Concurso, los equipos deben cumplir las siguientes directrices de admisibilidad:

- Los nombres y logotipos de los equipos están sujetos a la aprobación de la Administración y deben cumplir el código de conducta de SUPER. En concreto, los nombres y logotipos de los equipos no pueden:
 - Que se parezcan o sean idénticos a cualquier marca o marca comercial que no sea de su propiedad
 - Que estén protegidos por derechos de terceros y el equipo no tenga permiso por escrito para utilizarlos
 - Nombres discriminatorios, incluyendo pero no limitándose a cualquier lenguaje relativo a etnia, nacionalidad, raza, género, religión y/u orientación sexual.
- Directrices regionales de admisibilidad:
 - Al menos el cincuenta por ciento (50%) de la lista deben ser ciudadanos legales o residentes permanentes de países de la región de participación. Por ejemplo, si la lista está compuesta por cuatro (4) jugadores, al menos dos (2) deberán ser ciudadanos legales o residentes permanentes de los países de la Región de participación. Si la lista está compuesta por cinco (5) jugadores, al menos tres (3) deberán ser ciudadanos legales o residentes permanentes de la Región. A efectos de esta sección, la ciudadanía legal y/o la residencia permanente se definen según las leyes de cada país correspondiente.
 - Un equipo (y/u organización) sólo puede jugar en una Región.
- Propiedad de varios equipos: Para preservar la integridad de la Competición, las siguientes normas se aplican a cualquier individuo, entidad o grupo que posea, opere, controle o tenga intereses en un equipo que esté compitiendo en las Competiciones.
 - Una persona, entidad o grupo no puede poseer u operar directa o indirectamente más de un equipo en todo el mundo.
 - Una persona, entidad o grupo no puede participar directa o indirectamente en la financiación, explotación, comercialización o gestión de más de un equipo en todo el mundo.
 - No puede haber dos equipos que operen bajo la misma marca o nombre de equipo o variaciones de la misma marca o nombre de equipo en más de un equipo a nivel mundial.
 - Ningún individuo, entidad o grupo que posea, opere, controle o tenga intereses en cualquier equipo puede entablar una relación comercial o financiera con un interés común que pueda beneficiar directa o indirectamente a ambas partes en función de los resultados en la Competición.

F. Países

Esta es la lista de todos los países elegibles dentro de la respectiva región del torneo requeridos para participar en PUBG Americas Series 3:

Norte America (NA)				
Belize	Canada	Costa Rica	Cuba	Dominican Republic
El Salvador	Guadeloupe	Guatemala	Haiti	Honduras
Martinique	Mexico	Nicaragua	Panama	Puerto Rico
Saint Barthelemy	Saint Martin	United States of America		

Sudamerica (SA)				
Argentina	Bolivia	Brazil	Chile	Colombia
Ecuador	French Guiana	Guyana	Paraguay	Peru
Suriname	Uruguay	Venezuela		

G. Comportamiento Tóxico

La Administración no aceptará ningún comportamiento tóxico por o hacia ningún participante antes, durante o después de la Competición. Esto incluye, pero no se limita a, lo siguiente:

- Lenguaje obsceno, soez, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, calumnioso, difamatorio u ofensivo por cualquier otro motivo. Los participantes no incitarán al odio ni a conductas discriminatorias.
- Comportamiento perturbador y abusivo: los participantes no realizarán ninguna acción o gesto insultante, burlón, perturbador o antagonista. Los participantes son responsables de ser conscientes de las sensibilidades de las culturas de los equipos y de los demás participantes, en lo que se refiere a evitar cualquier comentario, acción o actividad que pueda considerarse razonablemente insultante, burlona, perturbadora o antagonista.
- Acoso y acoso sexual: los participantes no participarán en ningún acto de acoso. El acoso se define como actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tienen por objeto aislar o condenar al ostracismo a una persona y/o afectar a su dignidad. Están estrictamente prohibidas las insinuaciones sexuales inoportunas de cualquier tipo.
- Discriminación o denigración - los participantes no ofenderán la dignidad o integridad de un país, particular o grupo de personas mediante palabras o acciones despectivas o discriminatorias por motivos de raza, etnia, origen nacional, origen social, sexo, lengua, religión, opinión política, situación económica, nacimiento, orientación sexual o cualquier otro motivo.

Todas las determinaciones de cualquier comportamiento tóxico quedan a la entera discreción de la Administración y/o sus representantes, agentes o empleados.

H. Infracciones del Reglamento / Penalizaciones

Los participantes que no respeten estas normas oficiales o el Código de Conducta podrán ser objeto de sanciones, multas, suspensiones o prohibiciones que la Administración considere necesarias y apropiadas.

La Administración se reserva el derecho de investigar cualquier caso de infracción de una norma. Los Participantes no ocultarán información a la Administración durante una investigación. Durante una investigación, los participantes deberán seguir las instrucciones de la Administración y facilitar información completa y exacta. Los participantes nunca obstaculizarán una investigación.

La Administración se reserva el derecho de imponer, sin limitación de su autoridad, sanciones a su entera discreción tras el descubrimiento de cualquier conducta o violación de las normas de acuerdo con la gravedad de la infracción. La reincidencia puede acarrear consecuencias más graves. Las sanciones pueden incluir, pero no se limitan a lo siguiente:

- Amonestación(es) verbal(es) y/o escrita(s)
- Multa(s) y/o deducción(es) del importe del premio
- Pérdida(s) de la(s) Partida(s)
- Descalificación(es)
- Suspensión(es) o prohibición(es)

La Administración se reserva el derecho de publicar cualquier información relativa a cualquier violación de estas reglas oficiales o del Código de Conducta en SUPER. Al participar en la Competición, los equipos y participantes renuncian a cualquier derecho a emprender acciones legales contra PUBG, sus Afiliados u otros equipos y participantes en relación con la emisión y publicación de sanciones.

I. Streaming

PUBG se reserva los derechos exclusivos de retransmisión y streaming para este evento. Los jugadores no están autorizados a retransmitir personalmente sus Partidas y juegos sin la aprobación previa de la Administración. Cuando se conceda el permiso para retransmitir, la emisora deberá utilizar 15 minutos de retraso y deberá proporcionar sus estadísticas de audiencia precisas en las 12 horas siguientes al final de cada jornada de Partida.

13. Pre-Partida

A. Hardware, Software y Conexiones de Internet

Cuando un equipo se registra, debe estar preparado para comenzar la Partida inmediatamente. Todos los problemas de hardware, software e Internet deben ser resueltos por el jugador antes del check-in. Si surge algún problema técnico, las Partidas no se reiniciarán ni se retrasarán.

Los jugadores son responsables de descargar los clientes de juego necesarios y las actualizaciones de los servidores/clientes. Las horas de inicio de las Partidas no se retrasarán debido a problemas individuales de los clientes o del juego.

Todos los jugadores deben ajustar la configuración y/o su hardware antes de registrarse. Los anfitriones no esperarán a que los jugadores ajusten la configuración o el hardware antes de iniciar las Partidas.

B. Check-In

Es responsabilidad de los equipos asegurarse de que se registran a la hora requerida. Los horarios y la información del vestíbulo están sujetos a cambios, por lo que es responsabilidad de cada equipo y jugador individual actualizarse en los servidores Discord antes de que comience la Competición/Ronda/Partida en relación con cualquier cambio.

Si falta un equipo en el vestíbulo a la hora de inicio de la Partida, la Partida comenzará sin él. Todas las Partidas se jugarán según los tiempos establecidos, por lo que los equipos deben unirse al nuevo lobby de juego y estar preparados para empezar lo antes posible una vez finalizada la Partida anterior.

Es responsabilidad de cada capitán de equipo leer discord para mensajes importantes relacionados con el lobby al que están asignados. Esto es especialmente importante al principio de cada nueva Partida si es necesario reiniciar un servidor.

14. Durante la Partida

A. Desconexiones

Un jugador puede volver a conectarse si se desconecta. Sin embargo, no habrá reinicios por desconexiones una vez que la Partida haya comenzado. Una Partida ha comenzado oficialmente una vez que los jugadores han entrado en el vestíbulo, están a bordo del avión y la ruta de vuelo ha comenzado.

Una vez que la Partida ha comenzado, sólo se puede reiniciar si:

- Más de 10 jugadores en el vestíbulo no han entrado en la partida.
- Si todos los jugadores están marcados como "#desconocido".
- Si el anfitrión del lobby no consigue entrar en la partida.

Lo anterior puede ser anulado por el anfitrión del vestíbulo si lo considera oportuno.

B. Crasheo de Servidor

Si un servidor se crashea a mitad de la Partida, ésta se reiniciará.

C. Replay y Materiales Partida

Todos los jugadores deben tener activada la función de repetición en el juego para la Competición. Todas las repeticiones y capturas de pantalla de las Partidas deben guardarse durante 14 días a partir de la fecha de finalización del torneo. La Administración tiene derecho a solicitar la repetición o la captura de pantalla en cualquier momento dentro de estos 14 días.

Para encontrar tus repeticiones: pulsa "Tecla Windows + R" y escribe "%localappdata%\TslGame\Saved\Demos".

D. Bugs

Los errores del juego se consideran parte del juego. En el caso de que un bug afecte negativamente a un jugador, no habrá reinicio o remedio disponible para el jugador.

Todos los problemas y bugs encontrados en cualquiera de las páginas web de Wasdefy actualmente en uso deben ser comunicados lo antes posible a un mod de la Comunidad o al canal de bugs en el Discord de Wasdefy. Esto permitirá a Wasdefy la mejor oportunidad de ayudarle como jugador con el problema.

E. Cheats

El uso de trampas está prohibido durante la Competición. El uso de trampas dará lugar a prohibiciones y/o descalificaciones. A efectos de claridad, un truco es cualquier programa, software, código o hack que da a los jugadores una ventaja competitiva sobre su oponente. Algunos ejemplos de trampas son:

- ESP
- Radar hacks
- Wallhacks
- Speedhacks
- Aimhacks
- Hitbox manipulation
- Teleportation
- El uso de un bug/bugs para ganar ventaja frente a tus oponentes
- La edición de archivos del juego para eliminar hierba u otros aspectos del juego
- Todo el software de terceros o herramientas que no están permitidos por el editor del juego y que puede dar una ventaja injusta a un jugador o equipo se clasifica como trampa y no está permitido. Ejemplos de software no permitido son ReShade, SweetFX y VibranceGUI.

Si un equipo utiliza un jugador que tiene un baneo de juego activo de más de setenta y dos (72) horas, en cualquiera de sus cuentas, el equipo será descalificado del torneo.

La Administración se reserva el derecho de controlar a cualquier jugador como considere oportuno durante la Competición y los jugadores se comprometen a cooperar durante cualquier investigación o revisión de las actividades de un jugador. Las acciones no cooperativas de un jugador pueden dar lugar a un veredicto de culpabilidad en cualquier acusación de trampas.

F. Aspectos dentro del Juego

La administración se reserva el derecho de pedir a los jugadores que equipen a sus personajes con objetos específicos a su discreción. Dichos objetos se proporcionarán a los jugadores a través del servidor de Esports y se informará a través de Discord con antelación.

G. Comunicación / Soporte de Partida

Como se mencionó anteriormente, todos los problemas de hardware, software e internet/red son responsabilidad exclusiva del jugador. Por lo tanto, el soporte de Partida para la Competición se limita al discord y al anfitrión del lobby. Los anfitriones de la discordia y del lobby están ahí para ayudarte en tus preguntas relacionadas con la Competición, los fallos y otras cuestiones de participación.

En todas tus comunicaciones antes, durante y después de las Partidas, se deben seguir las normas de comportamiento tóxico.

15. Post-Partida:

A. Resultados

Los resultados oficiales se publicarán en el sitio web y en la plataforma Wasdefy según los procedimientos habituales. Si los equipos tienen preguntas o dudas sobre los resultados, pueden plantearlas en Discord, donde se les dará el seguimiento correspondiente. Cualquier otra queja puede presentarse siguiendo el procedimiento de "Protestas/Escalas" de la Sección 15B.

B. Reclamos

Los participantes que deseen impugnar una decisión de la Sede, crean que se ha infringido una regla o crean que la integridad del torneo se ha visto comprometida de algún modo ("Parte Disputante") podrán solicitar la apertura de una disputa. Una disputa no debe retrasar una Partida venidera a menos que la disputa tenga el potencial de afectar a la clasificación o eliminación para la Partida venidera, a discreción exclusiva de la Administración.

El procedimiento para abrir y resolver una disputa es el siguiente:

1. Deberá remitirse a la Administración una declaración por escrito en el plazo de una (1) hora tras la finalización de la jornada Partida a la que corresponda el conflicto. La declaración, como mínimo, debe explicar la disputa de la Parte Disputante y los detalles básicos de la situación.
2. Basándose en la situación, la Administración determinará si la disputa está claramente contemplada en el Reglamento. En caso afirmativo, el litigio se abordará en consecuencia. En caso contrario, la Administración tomará las medidas necesarias para establecer una resolución justa y juiciosa al respecto.

3. El fallo sobre la disputa deberá decidirse antes de la siguiente jornada de Partida, o antes de que se calculen las clasificaciones Finales para esa etapa respectiva, lo que ocurra primero.
4. En ese momento, el fallo pasará a ser definitivo.

C. Pausas entre Partidas

Las Partidas se llevarán a cabo según el calendario. Los jugadores deben entrar en el vestíbulo lo antes posible tras la finalización de la Partida anterior. Los anfitriones no retrasarán el inicio de las Partidas por jugadores que lleguen tarde. Si el jugador no regresa al vestíbulo a tiempo, podrá ser sancionado.

16. Acuerdo de Participación:

Al participar en el Concurso, los Participantes aceptan someterse a las Normas y cumplirlas en todo momento. Al participar en el Concurso, los Participantes pueden estar expuestos a cierta información que no es conocida por el público en general ("Información confidencial"). La información confidencial incluirá, entre otros, las características de los productos, los diseños, las especificaciones, los planes de marketing o los planes del Concurso. Por la presente, los Participantes se comprometen a no divulgar nunca la Información Confidencial. Los Participantes conceden irrevocablemente a KRAFTON, su matriz, afiliados, sucesores, y cualquier persona que actúe bajo la autoridad o permiso de cualquiera de los anteriores, el derecho mundial, libre de regalías y perpetuo a utilizar sus nombres, citas, descripción biográfica, imagen, voz o grabación de vídeo para ser asociados con la competencia.

El Participante ha sido autorizado a participar en el Concurso. Para participar en el Concurso, el Participante acepta y reconoce que: (i) el Participante no tiene ninguna obligación de participar en el Concurso, y que la decisión de participar en el Concurso ha sido tomada exclusivamente por el Participante; (ii) la participación en el Concurso puede conllevar riesgos conocidos, desconocidos, previstos e imprevistos que podrían causar daños al Participante. El Participante entiende que dichos riesgos no pueden eliminarse. Por la presente, el Participante libera y exime de responsabilidad a KRAFTON y sus filiales y empresas asociadas, directivos, funcionarios, agentes y/o empleados con respecto a todas y cada una de las pérdidas, daños, costes o pérdidas o daños a la propiedad que puedan surgir debido a la participación en el Concurso, independientemente de si dichas pérdidas o daños se derivan de la negligencia de las partes eximidas de responsabilidad.

El Participante se compromete a no participar en ningún momento en cualquier forma de conducta o hacer cualquier publicación, declaración o representación, o dirigir a cualquier otra persona o entidad a participar en cualquier conducta o hacer cualquier publicación, declaración o representación, que perturbe, desacredite, critique o de otra manera perjudique la reputación o interrumpa el negocio de PUBG, La PUBG Americas Series, los eventos oficiales de esports de PUBG, sus afiliados, empresas matrices y subsidiarias y sus respectivos pasados y presentes funcionarios, directores, accionistas, socios, miembros, agentes y empleados. Nada de lo contenido en esta cláusula impedirá al Participante proporcionar testimonio o declaraciones veraces en virtud de una citación u otro proceso legal o en respuesta a consultas de cualquier agencia o entidad gubernamental. El Participante se compromete a

cooperar con todas y cada una de las investigaciones de la Administración relativas a la posible violación de las Normas, incluido el acceso al contenido público de las redes sociales.

El Participante acepta adherirse a las decisiones tomadas por la Administración y, en situaciones en las que las decisiones vayan en contra del Participante, el Participante acepta jugar las Partidas restantes y resolver todas las disputas al finalizar la jornada de Partida y/o la Competición. El Participante entiende y acepta que si abandona o se niega a participar en las Partidas programadas, estará sujeto a los castigos establecidos en SUPER, que incluyen, pero no se limitan a, multas, pérdida del dinero del premio, descalificaciones y/o prohibición del Participante.

El Participante acepta que PUBG recopilará, almacenará, procesará y utilizará de cualquier otro modo los datos personales de todos los participantes en la Competición, incluidos los Jugadores y otros individuos asociados con el Equipo con respecto a la Competición. PUBG utilizará estos datos personales para los siguientes fines:

- grabar, producir y retransmitir el Concurso
- explotación del Concurso
- marketing y publicidad del Concurso;
- gestionar la relación entre dichas personas y PUBG;
- comunicarse con dichas personas para responder a sus preguntas sobre el Concurso; y
- comunicarse con los ganadores de los premios y organizar la entrega de los mismos.

PUBG podrá llevar a cabo las actividades anteriores a través de terceros. Además, PUBG podrá transferir información personal a terceros con el fin de llevar a cabo, directa o indirectamente, las actividades anteriores también. Al participar en el Concurso, los Participantes dan su consentimiento para que sus datos personales sean recopilados, almacenados, procesados y utilizados de cualquier otro modo por PUBG o por dichos terceros según lo dispuesto en el presente documento. PUBG cumple con las leyes aplicables que cumplen con los estándares internacionalmente aceptados.