

PAS **PUBG** **AMERICAS** **SERIES 4**

Qualifier
Reglas del Torneo



Contenidos

1. Introducción	4
2. SUPER and PAS Rulebook	4
3. Competition System	4
4. Referencias	5
5. Administracion	5
6. Información Básica	5
A. NA Open Qualifiers	5
B. SA Open Qualifiers	6
C. Playoffs	6
D. Información General	7
7. Orden de Partidas	7
A. NA Open Qualifier	7
B. SA Open Qualifier	7
C. Playoffs	8
8. Orden de mapas	9
A. Open Qualifier	9
B. Playoffs	9
9. Reglas de Equipo	10
10. Reglas Generales	10
A. Utilizacion del Servidor	10
B. Grabación/escucha de audio durante el juego	10
C. Documentación	11
D. Elegibilidad de los jugadores	11
E. Elegibilidad de Equipo	12
F. Countries	13
G. Comportamiento Tóxica	13
H. Infracciones del Reglamento / Sanciones	14
I. Streaming	15
J. Normas de la plataforma	15
11. Pre-Partida	15
A. Hardware, software y conexiones a Internet	15
B. Check-In	15

12. Durante la Partida	16
A. Desconexiones	16
B. Crasheo del Servidor	16
C. Materiales de Repetición y Partida	16
D. Bugs	16
E. Cheats	16
F. Skins dentro del Juego	17
G. Comunicación / Partida Apoyo	17
13. Post-Partida:	18
A. Resultados	18
B. Reclamos	18
C. Pausas entre Partidas	18
14. Acuerdo de participación:	18

1. Introducción

Después de un primer semestre de 2024 lleno de acción, estamos de vuelta para traerte más competencia de alto nivel. La PUBG Americas Series 4 ("PAS4") otorgará \$50,000 a los equipos de la región de las Américas. Además, la PAS4 permitirá a los equipos clasificarse para la PUBG Global Series 5 y 6 ("PGS5 y PGS6"), y la PAS4 es la etapa final para que los equipos se clasifiquen para el PUBG Global Championship ("PGC") 2024 a través de puntos de clasificación regionales del PGC.

Las subregiones de Norteamérica y Sudamérica se combinan en una sola región de las Américas, con clasificatorios abiertos separados que culminan en unos Playoffs y Gran Finales combinados.

2. SUPER and PAS Rulebook

El Reglamento de la PUBG Americas Series ("Reglamento") debe ser leído e interpretado en conjunto con el Conjunto de Reglas Estándar y Universal de PUBG Esports ("SUPER"). SUPER prevalecerá sobre cualquier conflicto en las reglas o interpretaciones entre el Reglamento y SUPER, o cualquier otra política relacionada con una Competencia, y podrá ser aclarado o determinado de buena fe por PUBG.

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

3. Competition System

Para calificar para los Playoffs de la PUBG Americas Series 4, los equipos deben competir a través de clasificatorios subregionales completamente abiertos, con un máximo de ciento sesenta (160) equipos en Sudamérica ("SA") y Norteamérica ("NA"), distribuidos en varias rondas en las cuales los mejores equipos de cada grupo en cada ronda avanzarán. Al completar la Ronda 3, siete (7) equipos se clasificarán desde los Clasificatorios Abiertos de PAS4 NA y ocho (8) equipos se clasificarán desde los Clasificatorios Abiertos de PAS4 SA. Los nueve (9) equipos restantes serán invitados a los Playoffs de PAS4.

Para calificar para las Gran Finales de PAS4, los equipos deben competir a través de los Playoffs de PAS4. Los Playoffs de PAS4 consistirán en dos etapas: la Fase de Grupos de PAS4 y el Last Chance Qualifier de PAS4. La Fase de Grupos de PAS4 será una competencia combinada de veinticuatro (24) equipos. Los veinticuatro (24) equipos se dividen en tres (3) grupos de ocho (8) equipos (A, B y C). El Last Chance Qualifier de PAS4 será una competencia combinada de dieciséis (16) equipos.

La Fase de Grupos de PAS4 consistirá en tres (3) días de juego con seis (6) partidas cada día, para un total de dieciocho (18) partidas, con cada equipo jugando en doce (12) partidas. Al final de los tres (3) días de juego, los ocho (8) mejores equipos se clasificarán directamente para las Gran Finales de PAS4. Los siguientes dieciséis (16) equipos avanzarán al Last Chance Qualifier de PAS4.

El Last Chance Qualifier de PAS4 consistirá en dos (2) días de juego, cada uno con seis (6) partidas por día, para un total de doce (12) partidas. Los ocho (8) mejores equipos se clasificarán para las Gran Finales de PAS4.

4. Referencias

A lo largo de este documento encontrarás referencias que identifican a ciertas partes responsables (Anfitriones y Administración). Estas partes se definen a continuación:

- **Anfitriones:** Los Anfitriones son la primera línea de respuesta para los Participantes durante la configuración, ensayos y partidas en caso de cualquier problema o aclaración sobre las reglas. Durante una partida, las decisiones de los Anfitriones son finales. Al finalizar una partida, el equipo puede solicitar una aclaración adicional a la Administración.
- **Administración:** La Administración se refiere a los oficiales del Torneo, es decir, los oficiales de PUBG y/o el Administrador Principal, quienes tendrán la autoridad final en todos los asuntos relacionados con la Competencia.

5. Administracion

Name	Role	Discord
Carlos "Guto" Muramoto	Jefe de Operaciones	guto_o
Henrique "Rique" Muramoto	Comunicacion de Jugadores	rique_o

6. Información Básica

A. NA Open Qualifiers

El PAS4 NA Open Qualifier consistirá en un máximo de ciento sesenta (160) equipos, compitiendo en hasta cuatro (4) Rondas de competencia durante seis (6) días cada una. Las fechas y detalles son los siguientes:

PUBG Americas Series 4: NA Open Qualifier – Información Básica	
Event Name	PUBG Americas Series 4: NA Open Qualifier
Ronda 1 Dates	Septiembre 11-12, 2024
Ronda 2 Dates	Septiembre 13-14, 2024
Ronda 3 Dates	Septiembre 16-17, 2024
Competition Platform	Wasdefy
Number of Teams	Max. 160
Team Roster Submission Deadline	Septiembre 10, 2024 at 11:59pm PT

****Si el total de inscripciones supera los ochenta (80) equipos la Ronda 1 se dividirá en Ronda 1a y Ronda 1b, la Ronda 1a se celebrará el 11 de septiembre de 2024 y la Ronda 1b se celebrará el 12 de septiembre de 2024.***

B. SA Open Qualifiers

El Open Qualifier PAS4 SA constará de un máximo de ciento sesenta (160) equipos, que competirán en un máximo de cuatro (4) rondas de competición de seis (6) días cada una. Las fechas y los detalles son los siguientes

PUBG Americas Series 4: SA Open Qualifier –Información Básica	
Nombre del Evento	PUBG Americas Series 4: SA Open Qualifier
Ronda 1 Fecha	Septiembre 11-12, 2024
Ronda 2 Fecha	Septiembre 13-14, 2024
Ronda 3 Fecha	Septiembre 16-17, 2024
Plataforma de Competencia	Wasdefy
Número de Equipos	Max. 160
Fecha límite para enviar equipos	Septiembre 10, 2024 at 11:59pm PT

Si el total de inscripciones supera los ochenta (80) equipos, la Ronda 1 se dividirá en Ronda 1a y Ronda 1b. La Ronda 1a se llevará a cabo el 11 de septiembre de 2024, y la Ronda 1b se llevará a cabo el 12 de septiembre de 2024.

C. Playoffs

1. Fase de Grupos

La Fase de Grupos de PAS4 consistirá en tres (3) días de juego con seis (6) partidas cada día, para un total de dieciocho (18) partidas, con cada equipo jugando en doce (12) partidas. Las fechas y detalles son los siguientes:

PUBG Americas Series 4: Group Stage – Informacion Básica	
Nombre del Evento	PUBG Americas Series 4: Group Stage
Fechas de Fase de Grupos	Septiembre 20-22, 2024
Plataforma de Competencia	Wasdefy
Numero de Equipos	24

2. Last Chance

La PAS4 Last Chance constará de dos (2) días de juego, cada uno de los cuales constará de seis (6) partidos por día para un total de doce (12) partidos. Las fechas y los detalles son los siguientes:

PUBG Americas Series 4: Last Chance – Información Básica	
Nombre del Evento	PUBG Americas Series 4: Last Chance
Last Chance Dates	Septiembre 28-29, 2024
Plataforma de Competencia	Wasdefy
Número de Equipos	16

D. Información General

PUBG Americas Series 4 – Información sobre redes sociales y sitios web	
Official Hashtag	#PUBGAMSeries #PAS4 #PUBG #PUBGEsports
YouTube	youtube.com/PUBGEsports
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/es-mx

7. Orden de Partidas

A. NA Open Qualifier

Todos los días del PAS4 NA Open Qualifier seguirán el mismo programa de partidos. Las horas de inicio de los partidos podrán ajustarse en función de las posibles aceleraciones o retrasos. El horario provisional de los partidos es el siguiente. Tenga en cuenta que los partidos comenzarán inmediatamente después de la conclusión del partido anterior, por lo que los jugadores/equipos deberán incorporarse inmediatamente al siguiente vestíbulo una vez finalizado el partido anterior.

PUBG Americas Series 4: NA Open Qualifiers – Orden Tentativo de Partidas	
Partida	Estimated Start Time
Partida 1	19:00
Partida 2	19:40
Partida 3	20:20
Partida 4	21:00
Partida 5	21:40
Partida 6	22:20

**Los horarios indicados son en brt*

B. SA Open Qualifier

Cada día del PAS4 SA Open Qualifier seguirá el mismo horario de Partida. Las horas de salida de la partida podrán ajustarse en función de posibles aceleraciones o retrasos. El horario provisional de las partidas se indica a continuación. Tenga en cuenta que las Partidas comenzarán inmediatamente después de la conclusión de la Partida anterior, por lo que los jugadores / equipos deben unirse inmediatamente a la siguiente sala una vez finalizada la Partida anterior.

PUBG Americas Series 4: SA Open Qualifiers – Orden Tentativo de Partidas	
Partida	Horario estimado de inicio
Partida 1	19:00
Partida 2	19:40
Partida 3	20:20
Partida 4	21:00
Partida 5	21:40
Partida 6	22:20

**Los horarios indicados son en brt*

C. Playoffs

1. Group Stage

Cada día de la Fase de Grupos de la PAS4 seguirá el mismo horario de Partida. Las horas de inicio de la Partida podrán ajustarse en función de posibles aceleraciones o retrasos. El horario provisional de las Partidas se indica a continuación. Tenga en cuenta que las Partidas comenzarán inmediatamente después de la conclusión de la Partida anterior, por lo que los jugadores/equipos deberán unirse inmediatamente a la siguiente sala una vez finalizada la Partida anterior.

PUBG Americas Series 4: Group Stage – Tentative Partida Schedule	
Partida	Horario estimado de inicio
Partida 1	19:30
Partida 2	20:15
Partida 3	21:00
Partida 4	21:45
Partida 5	22:30
Partida 6	23:15

**Los horarios indicados son en brt*

2. Last Chance

Cada día de la PAS4 Last Chance seguirá el mismo horario de Partida. Las horas de inicio de la Partida podrán ajustarse en función de posibles aceleraciones o retrasos. El horario provisional de las Partidas se indica a continuación. Tenga en cuenta que las Partidas comenzarán inmediatamente después de la conclusión de la Partida anterior, por lo que los jugadores/equipos deberán unirse inmediatamente al vestíbulo siguiente una vez finalizada la Partida anterior.

PUBG Americas Series 4: Last Chance – Horario tentativo de Partidas	
Partida	Estimated Start Time
Partida 1	19:30
Partida 2	20:15
Partida 3	21:00
Partida 4	21:45
Partida 5	22:30
Partida 6	23:15

**Los horarios indicados son en brt*

8. Orden de mapas

A continuación se indica el orden de los mapas para cada día de la competición.

A. Open Qualifier

Dentro de cada Ronda , el Orden del Mapa permanecerá igual para cada Día de Partida.

PUBG Americas Series 4: NA Open Qualifier – Orden de mapas						
Day	Partida 1	Partida 2	Partida 3	Partida 4	Partida 5	Partida 6
PartidaDia 1	Erangel	Erangel	Taego	Rondo	Miramar	Miramar
PartidaDia 2	Miramar	Miramar	Taego	Rondo	Erangel	Erangel

B. Playoffs

1. Fase de Grupos

PUBG Americas Series 4: Group Stage – Orden de mapas						
Day	Partida 1	Partida 2	Partida 3	Partida 4	Partida 5	Partida 6
PartidaDia 1	Miramar	Miramar	Taego	Rondo	Erangel	Erangel
PartidaDia 2	Miramar	Miramar	Taego	Rondo	Erangel	Erangel
PartidaDia 3	Miramar	Miramar	Taego	Rondo	Erangel	Erangel

2. Last Chance

PUBG Americas Series 4: Last Chance – Orden de mapas						
Day	Partida 1	Partida 2	Partida 3	Partida 4	Partida 5	Partida 6
PartidaDia 1	Erangel	Erangel	Taego	Rondo	Miramar	Miramar
PartidaDia 2	Miramar	Miramar	Taego	Rondo	Erangel	Erangel

9. 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 de la inscripción, el martes 10 de septiembre de 2024 a las 23:59 PT.
- 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. La Fase de Competición es el periodo completo de duración de la competición PAS4, desde el 11 de septiembre de 2024 hasta el 6 de octubre de 2024.

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.

10. Reglas Generales

A. Utilización del Servidor

Durante el Clasificatorio Abierto PAS4 Ronda 1 & 2 las Partidas se jugarán en el Cliente del Servidor en Vivo. A partir de PAS4 Open Qualifier Ronda 3, 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 PAS4, las Partidas de cada subregión se jugarán en su respectiva región de Servidor. A partir de la Fase de Grupos de la PAS4, las partidas se jugarán en regiones de Servidor alternas (NA y SA).

B. Grabación/escucha de audio durante el juego

Durante los Playoffs y las Grandes Finales de PAS4, 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 una sanción.

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 10.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
 - Toma de cabeza obligatoria desde la parte inferior del pecho hacia arriba, tomada con una pantalla de fondo blanca o verde, sin textura. Los brazos pueden estar cruzados o a los lados. Cámara de alta calidad y formato (jpg o png solamente). Debe llevar la camiseta del equipo, una camiseta lisa 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 de equipos 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 hagan referencia a un «Propietario» en el Reglamento.

D. Elegibilidad de los 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 Equipo

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. Countries

Esta es la lista de todos los países elegibles dentro de la respectiva región del torneo requeridos para participar en PUBG Americas Series 4:

North 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		

South America (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 / Sanciones

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.

J. Normas de la plataforma

Todos los Participantes deben cumplir las reglas del Sitio Web de la plataforma Wasdefy y de las Cuentas de Juego, tal y como se especifica en el sitio web de Wasdefy. El SUPER y el Libro de Reglas reemplazarán cualquier conflicto en las reglas o interpretaciones entre las Reglas de la Plataforma, el Libro de Reglas y/o el SUPER.

11. Pre-Partida

A. Hardware, software y conexiones a 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 de registrarse. 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 se iniciará sin él. Todas las Partidas se jugarán según los horarios 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.

12. Durante la Partida

A. Disconexiones

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 entra en la partida.
- Hay un error en la configuración del servidor. En esta rePartida participaran todos los equipos..

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

B. Crasheo del Servidor

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

C. Materiales de Repetición y 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

In-game bugs are treated as part of the game. In the case of a bug negatively affecting a player, there will be no restart or remedy available to the player.

All problems and bugs encountered on any of the Wasdefy web pages currently in use should be reported as soon as possible to a Community mod or the bugs channel on the Wasdefy Discord. This will allow Wasdefy the best chance to assist you as a player with the issue.

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
- Teletransporte
- El uso de un bicho / bichos para obtener una ventaja frente a sus oponentes
- Edición de archivos del juego para eliminar hierba u otros aspectos del juego
- Todo el software de terceros o herramientas que no están permitidas por el editor del juego y que pueden 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. Skins 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 / Partida Apoyo

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.

13. 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 13B.

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 deberán entrar en el vestíbulo lo antes posible tras la finalización de la Partida anterior. Los anfitriones no retrasarán el comienzo de las Partidas por jugadores que lleguen tarde. Si el jugador no regresa al vestíbulo a tiempo, podrá ser sancionado.

14. PAcuerdo 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, imagen, voz o grabación de vídeo para ser asociados con el Concurso.

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 que el Participante proporcione 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 acepta cooperar con todas y cada una de las investigaciones de la Administración en relación con la posible violación de las Normas, incluido el acceso al contenido público de las redes sociales.

El Participante se compromete a acatar las decisiones de la Administración y, en los casos en que las decisiones sean contrarias al Participante, el Participante se compromete a jugar las Partidas restantes y a 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 la 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 recopile, almacene, procese y utilice de cualquier otro modo los datos personales de todos los participantes en el Concurso, incluidos los Jugadores y otros individuos asociados con el Equipo con respecto al Concurso. 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.