

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

Gran Final
Reglas del Torneo



Contents

1. Introduction	4
2. SUPER and PAS Rulebook	4
3. Competition System	4
4. References	4
5. Administration	5
6. Basic Information	5
A. Grand Finals	5
B. General Information	5
7. Partida Schedule	5
A. Grand Finals	5
8. Map Order	6
9. Prize Pool	7
A. Grand Finals	7
10. Payment Procedure	7
11. PGC Qualification Points	8
12. Roster Rules	10
13. General Rules	11
A. Server Utilization	11
B. In-Game Audio Recording/Listen-Ins	11
C. Documentation	11
D. Player Eligibility	12
E. Team Eligibility	12
F. Countries	14
G. Toxic Behavior	14
H. Violations of Rules & Regulations / Punishments	15
I. Streaming	15
14. Pre-Partida	15
A. Hardware, Software and Internet Connections	15
B. Check-In	16
15. During a Partida	16
A. Disconnections	16
B. Server Crash	16

C. Replay and Partida Materials	16
D. Bugs	16
E. Cheats	17
F. In Game Skins	17
G. Communication / Partida Support	17
16. Post-Partida:	18
A. Result	18
B. Protests / Escalations	18
C. Breaks between Partidas	18
17. Participation Agreement:	18

1. Introducción

Después de una primera mitad del año 2024 llena de acción, ¡volvemos para traerles más Competencia de alto nivel! PUBG Americas Series 4 ("PAS4") otorgará \$50,000 a los equipos de la región de las Américas. Además, PAS4 permitirá que los equipos se clasifiquen para la PUBG Global Series 5 y 6 ("PGS5 & PGS6"), y PAS4 es la etapa final para que los equipos se clasifiquen al PUBG Global Championship ("PGC") 2024 a través de puntos de Clasificación Regional 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 una Gran Final combinados.

2. Reglamento de SUPER y PAS

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, que puede ser aclarada o determinada 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. Sistema de Competencia

Para clasificar a la Gran Final de PUBG Americas Series 4, los equipos deben clasificar a través de los Playoffs de PAS4. Los Playoffs de PAS4 consistirán en dos etapas: la Fase de Grupos de PAS4 y la Última Oportunidad 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 cada uno (A, B y C) La Última Oportunidad 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, donde cada equipo jugará doce (12) partidas. Al final de los tres (3) días de juego, los ocho (8) mejores equipos se clasificarán directamente a la Gran Final de PAS4. Los siguientes dieciséis (16) equipos avanzarán a la Última Oportunidad de PAS4.

La Última Oportunidad de PAS4 consistirá en dos (2) días de juego, con seis (6) partidas cada día, para un total de doce (12) partidas. Los ocho (8) mejores equipos se clasificarán para la Gran Final de PAS4.

4. References

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. Administración

Name	Role	Discord
Dennis "Dos" Olsson Sundell	Operador jefe	dos89
Alexander "Seatlon" Nilsson	Comunicación con los jugadores	seatlon

La Gran Final de PAS4 está organizada por Clutch Group y sus socios.

6. Información Básica

A. Gran Final

La Gran Final de la PAS4 consta de dieciséis (16) equipos que compiten durante tres (3) días. Las fechas y los detalles son los siguientes:

PUBG Americas Series 4: Gran Final – Información Básica	
Nombre del Evento	PUBG Americas Series 4: Gran Final
Fecha de la Gran Final	Octubre 4-6, 2024
Plataforma de la Competencia	Clutch Group
Número de Equipos	16

B. 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/PUBGEsports
Facebook	facebook.com/PUBGUSOfficial
Twitch	twitch.tv/PUBG_Battlegrounds
TikTok	https://www.tiktok.com/@pubg.esports.official
Website	https://pubgesports.com/en

7. Orden de Partidas

A. Gran Final

Cada día de la Gran Final de PAS4 seguirá el mismo calendario de partidas. Los horarios de inicio de las partidas pueden ajustarse dependiendo de cualquier aceleración o retraso. El calendario de partidas tentativo se detalla a continuación. Ten en cuenta que las partidas comenzarán inmediatamente después de la finalización de la partida anterior, por lo que los jugadores/equipos deben unirse al siguiente lobby inmediatamente después de completar la partida anterior.

PUBG Americas Series 4: Gran Final – Orden 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

**The times listed above are in BRT*

8. Orden de Mapas

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

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

9. Prize Pool

A. Gran Final

La PUBG Americas Series 4: Grand Finals tendrá una bolsa de premios total de 50.000 dólares. A continuación se muestra el desglose de la bolsa de premios.

PUBG Americas Series 4: Gran Final – Distribución de Prize Pool	
Posición	Monto
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. Procedimiento de pago

Todos los pagos de premios se efectuarán dentro de los 90 días siguientes a la finalización del Torneo, siempre que los Participantes faciliten la información sobre el pago de premios en metálico que se describe a continuación.

Los Participantes tendrán derecho a recibir el premio en metálico en función de su clasificación final en el Torneo, siempre y cuando cumplan todas las condiciones siguientes («Condiciones de pago») en un plazo de tres (3) meses a partir de la fecha de conclusión del Torneo:

1. Los participantes proporcionarán al organizador del torneo un Acuerdo de Participación en el Torneo («APT») firmado en la forma requerida por el organizador del torneo;
2. Los participantes entregarán al organizador del torneo (Clutch Group) una factura por las ganancias de los premios. Nota: La cuenta debe mantenerse en una institución financiera que no esté sujeta a ninguna restricción regulatoria o sanción impuesta por cualquier jurisdicción

aplicable, incluyendo, pero sin limitarse a, las siguientes: la Unión Europea o sus países miembros, Ucrania, los Estados Unidos de América y la República de Corea.

3. Si los Participantes no están disponibles para facturar sus premios, Clutch Group trabajará con los Participantes para encontrar una solución para el pago del dinero del premio. Nota: La cuenta de los Participantes debe mantenerse en una institución financiera que no esté sujeta a ninguna restricción regulatoria o sanción impuesta por cualquier jurisdicción aplicable, incluyendo, pero sin limitarse a, las siguientes: la Unión Europea o sus países miembros, Ucrania, los Estados Unidos de América y la República de Corea.

Si los Participantes, que de otro modo tendrían derecho a recibir el premio en metálico en función de su clasificación final en el Torneo, no cumplen o no cumplen estas Condiciones de pago (a satisfacción del organizador del torneo y de Krafton, Inc.) durante el periodo especificado anteriormente, incluyendo que las Condiciones de pago se cumplan en el momento del pago, el pago se realizará con G-Coin en lugar del premio en metálico, la moneda del Juego, emitida por Krafton, Inc.

En este caso, el organizador del torneo se pondrá en contacto con un representante de cada Equipo participante para aclarar los detalles necesarios para la entrega de G-Coins.

Nota:

La cantidad de G-Coins concedida será igual a la cantidad de G-Coins que los Participantes habrían podido comprar con el dinero del premio en el Día de entrega de las G-Coins.

Los G-Coins se entregarán directamente a los jugadores individuales inscritos en cada Participante con derecho a recibir el premio en metálico.

La conversión del dinero del premio en G-Coins se basará en el tipo de cambio de USD a G-Coins y en el precio total de los G-Coins en el Día en que los G-Coins se depositen en la cuenta del Juego de cada jugador individual inscrito en la lista de un Participante con derecho a recibir dinero del premio, según determine Krafton, Inc.

Los Participantes y cada jugador de las listas de Participantes reconocen y aceptan además:

1. Liberar al organizador del torneo y a Krafton, Inc. de todas las reclamaciones relacionadas con su derecho a recibir el premio en metálico en caso de que los Participantes no satisfagan o no cumplan las Condiciones de pago;
2. Indemnizar al organizador del torneo y a Krafton, Inc. por cualesquiera daños, pérdidas, responsabilidades y gastos (incluidos honorarios y costes legales razonables) derivados del incumplimiento de las Condiciones de pago por parte de los Participantes;
3. Devolver cualquier premio si así lo exige la ley; y
4. Asumir la responsabilidad de gestionar todas las consecuencias fiscales relacionadas con el Torneo y derivadas del mismo.

11. PGC Puntos de Clasificación

Además del Prize Pool, los equipos competirán por los PGC Qualification Points («PGC Points») durante las Grand Finals 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.

Distribución de puntos de clasificación PGC			
Posición	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 Clasificación PGC - Reglas a tener en cuenta:

- Los Puntos PGC se asignan al Equipo. Para mayor claridad,
 - Si un Equipo está contratado bajo una entidad legal, que actúa como representante del equipo, sus Puntos PGC están bajo el control de dicha entidad legal.
 - La entidad legal tiene el derecho de transferir sus Puntos PGC a los jugadores de la lista en caso de liberar esta lista. La confirmación de esta transferencia debe hacerse inmediatamente después de la publicación de la lista. De lo contrario, la entidad legal retiene los puntos.
 - Si un Equipo no está representado por ninguna entidad legal, sus Puntos PGC están bajo el control de la lista.
 - Los jugadores sin organización pueden firmar con la entidad legal, pero en este caso están transfiriendo sus puntos PGC acumulados a esta entidad legal. Tal

operación sólo puede ser completada después de la primera Partida oficial de la entidad legal con esta lista firmada en el próximo Evento de Clasificación PGC.

- Si un jugador deja un Equipo, dicho jugador no se llevará ningún Punto PGC con él - todos los Puntos PGC permanecerán con el Equipo mientras no se violen las Reglas de la Lista.
- Si una entidad jurídica ya tiene puntos PGC, no combinará los puntos acumulados de ambos extremos. La confirmación oficial de esta transferencia hará que la org retenga la mayor de las dos puntuaciones para sus Puntos PGC.
- Después del último Evento de Clasificación PGC, los Equipos sin organización sólo podrán firmar con una entidad legal que no haya participado en ninguno de los anteriores Eventos de Clasificación PGC en 2024. Además, las entidades legales sólo pueden firmar con la lista que posea Puntos PGC que hayan liberado previamente si participaron en Eventos de Clasificación PGC durante 2024.
- No se permite ninguna transferencia de Puntos PGC entre las regiones (EMEA, APAC, Américas, Asia).
- Los Equipos perderán sus Puntos PGC si violan cualquiera de las Reglas de la Lista.
- Si todo un equipo recibe un bloqueo temporal o permanente de PUBG Esports que afecte al PGC, perderá todos sus puntos PGC. Sin embargo, dicho Equipo conservará sus Puntos PGC si dicha prohibición no incluye PGC.
- En el caso de prohibición de Jugador(es):
 - Si su Equipo no puede presentar una lista completa pero no viola ninguna de las Reglas de la Lista, retendrá todos los Puntos PGC.
 - Si su Equipo no puede presentar una lista completa y/o viola alguna de las Reglas de la Lista, perderá todos los Puntos PGC.
- Si un Equipo no participa en un Evento de Clasificación PGC, conservará sus Puntos PGC, siempre y cuando no se infrinjan las Reglas de Lista o Elegibilidad.

PGC Puntos de Clasificación – Tiebreakers:

- 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.

12. Reglas de Roster

- 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 11:59 pm 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 de jugadores 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.

13. Reglas Generales

A. Utilización del servidor

Durante la Ronda 1 y 2 del Clasificadorio Abierto PAS4, las Partidas se jugarán en el Cliente de Servidor en Vivo. A partir de la Ronda 3 de la Clasificación Abierta PAS4, 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 Clasificadorias 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 a la finalización 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 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 del 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. Países

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

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		

America del Sur (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 un plazo de 12 horas desde el final de cada día de partida .

14. 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 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.

15. Durante las Partidas

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 del Servidor

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

C. Replay y Materiales de 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 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 ayudarlo 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
- Manipulación de la caja de impacto
- Teletransporte
- El uso de un bug/bugs para ganar ventaja frente a tus oponentes
- 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 hacer 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 y Soporte de Partida

Como se ha mencionado 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.

16. Post-Partida:

A. Resultados

Official results will be posted on the website and Wasdefy platform as per regular procedures. Should teams have any questions or concerns regarding results, please raise the issue on Discord which will be followed up accordingly. Any further complaints can be filed following the "Protest/Escalations" procedure in Section 15B.

B. Protests / Escalations

Los participantes que deseen impugnar una decisión del Anfitrión, crean que se ha violado una regla o consideren que la integridad del torneo se ha visto comprometida de alguna manera ("Parte en Disputa") pueden solicitar la apertura de una disputa. Una disputa no debe retrasar una Partida próxima, a menos que tenga el potencial de impactar la clasificación o eliminación para dicha Partida, a criterio exclusivo de la Administración.

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

1. Se debe proporcionar una declaración por escrito a la Administración dentro de una (1) hora después de la finalización de la Partida del Día a la que corresponde la disputa. La declaración, como mínimo, debe explicar la disputa de la Parte en Disputa y los detalles básicos de la situación.

2. Según la situación, la Administración determinará si la disputa está claramente cubierta por las Reglas. Si es así, la disputa se resolverá en consecuencia. Si no, la Administración tomará las medidas necesarias para establecer una decisión justa y equitativa sobre el asunto.
3. La decisión sobre la disputa debe tomarse antes de la siguiente Partida del Día, o antes de que se calculen las clasificaciones finales para esa etapa respectiva, lo que ocurra primero.
4. En ese momento, la decisión será definitiva.

C. Pausas entre partidas

Las Partidas se llevarán a cabo según el calendario establecido. Los jugadores deben ingresar al lobby lo más rápido posible después de la finalización de la Partida anterior. Los Anfitriones no retrasarán el inicio de las Partidas por jugadores que lleguen tarde. No regresar al lobby a tiempo puede resultar en sanciones para el jugador.

17. Participation Agreement:

Al participar en la Competencia, los Participantes aceptan estar sujetos y cumplir siempre con las Reglas. Al participar en la Competencia, los Participantes pueden estar expuestos a cierta información que no es conocida por el público en general ("Información Confidencial"). La Información Confidencial incluirá, pero no se limitará a, características de productos, diseños, especificaciones, planes de marketing o planes de Competencia. Los Participantes aceptan no divulgar nunca Información Confidencial. Los Participantes otorgan irrevocablemente a KRAFTON, su empresa matriz, afiliadas, sucesores y cualquier persona que actúe bajo la autoridad o permiso de cualquiera de los anteriores, el derecho mundial, libre de regalías y perpetuo para usar sus nombres, citas, descripciones biográficas, imágenes, semejanzas, voces o grabaciones de video en relación con la Competencia.

Se ha concedido al Participante permiso para participar en la Competencia. Para participar en la Competencia, el Participante acepta y reconoce que: (i) el Participante no está obligado a participar en la Competencia, y que la decisión de participar en la Competencia fue tomada únicamente por el Participante; (ii) la participación en la Competencia puede implicar riesgos conocidos, desconocidos, anticipados y no anticipados que podrían resultar en daños al Participante. El Participante entiende que dichos riesgos no se pueden eliminar. El Participante libera y exime de responsabilidad a KRAFTON y sus subsidiarias y empresas asociadas, funcionarios, agentes y/o empleados con respecto a cualquier y todas las pérdidas, daños, costos o pérdidas o daños a la propiedad que puedan surgir debido a su participación en la Competencia, independientemente de si dichas pérdidas o daños surgen de la negligencia de las partes exoneradas de responsabilidad.

El Participante se compromete a no involucrarse en ningún momento en ninguna forma de conducta ni hacer publicaciones, declaraciones o representaciones, ni dirigir a ninguna otra persona o entidad a

involucrarse en conductas o hacer publicaciones, declaraciones o representaciones que perjudiquen, menosprecien, critiquen o de cualquier otra manera dañen la reputación o interrumpen el negocio de PUBG, PUBG Americas Series, eventos oficiales de esports de PUBG, sus afiliadas, empresas matrices y subsidiarias, y sus respectivos funcionarios, directores, accionistas, socios, miembros, agentes y empleados actuales y pasados. 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 se compromete a cooperar con todas las investigaciones realizadas por la Administración con respecto a posibles violaciones de las Reglas, incluyendo el acceso a contenido público de redes sociales.

El Participante acepta acatar las decisiones tomadas por la Administración y, en situaciones en las que las decisiones sean contrarias al Participante, este acepta jugar las Partidas restantes y resolver todas las disputas al final de la Partida del Día y/o Competencia. El Participante entiende y acepta que si abandona o se niega a participar en las Partidas programadas, estará sujeto a las sanciones establecidas en SUPER, que incluyen, pero no se limitan a, multas, pérdida de dinero del premio, descalificaciones y/o prohibiciones para el Participante.

El Participante acepta que PUBG recopilará, almacenará, procesará y utilizará la información personal de todos los participantes de la Competencia, incluidos los Jugadores y otras personas asociadas con el Equipo en relación con la Competencia. PUBG utilizará estos datos personales para los siguientes fines:

- grabar, producir y transmitir la Competencia;
- operar la Competencia;
- realizar actividades de marketing y publicidad de la Competencia;
- gestionar la relación entre dichas personas y PUBG;
- comunicarse con dichas personas para responder a sus preguntas sobre la Competencia; y
- comunicarse con los ganadores de premios y coordinar la entrega de sus premios.

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