

TÉRMINOS Y CONDICIONES ("LIBRO DE REGLAS PUBG MOBILE")

ESL Mobile 2021 ("Competición")

El promotor de esta competición es ESL Gaming GmbH, de Schanzenstrasse 23,51063 Colonia Alemania ("Promotor" o "ESL").

Reglas de Juego

Este es un documento vivo y está sujeto a cambio a la discreción de la Administración de ESL.

Comprensión general del Libro de Reglas

El siguiente libro de reglas es un documento guía que es válido para todas las fases de la competición. Los Administradores se reservan el derecho de hacer correcciones al libro de reglas con o sin el previo aviso a los jugadores. Los administradores son los tomadores de decisiones para todos los casos y disputas que puedan ocurrir y que no estén escritas en este libro de reglas.

1 Reglas Generales

1.1 Cambio de reglas

La administración de la Liga se reserva el derecho de modificar, borrar o de otra manera, cambiar las reglas descritas en este libro de reglas, sin aviso previo. La administración de la Liga también se reserva el derecho de realizar juicios en casos que no están explícitamente apoyados o detallados en este libro de reglas, o realizar juicios que puedan ir en contra del libro de reglas en casos extremos, para así preservar el juego justo y deportividad.

1.2. Derechos

Todos los derechos de retransmisión de ESL Mobile son propiedad de Tencent y ESL. Esto incluye pero no está limitado a: Transmisiones de vídeo, emisión en TV, transmisiones de radio, repeticiones, demos o bots de resultados en directo.

1.3 Acuerdos

Ciertos acuerdos entre los participantes pueden diferir ligeramente de las reglas de ESL. Sin embargo, acuerdos que difieran enormemente de las reglas de ESL no están permitidos. Por favor, tenga en cuenta que las reglas de ESL se crearon para asegurar un partido justo para todos los

participantes. No está permitido presentar una protesta después del partido si piensa que los acuerdos realizados antes del partido, al final, han resultado en una desventaja para su equipo. Las reglas que pueden ser cambiadas con acuerdos se establecen explícitamente. Las reglas en las que no se establezca explícitamente que pueden ser cambiadas por acuerdos, no pueden realizarse acuerdos sobre ellas. Todos los acuerdos realizados entre los participantes en conjunto a las reglas de ESL, deben estar escritos en los comentarios del partido. El otro participante tiene que confirmar los acuerdos también en los comentarios. Para evitar el abuso de la función de edición, un tercer comentario debe ser escrito. Por favor también conserven capturas de pantalla y/o ficheros de registro de sus acuerdos. Si no cumplen estos requisitos, cualquier protesta o soportes respecto a los acuerdos serán rechazados.

Participando en cualquier serie de ESL Mobile 2021 aceptas participar en las Finales en caso de clasificarse.

Los jugadores están requeridos de comenzar cualquier preparación necesaria para llegar a la final. Esto significa, tener identificación que te permita disponibilidad para viajar para verificar todos los participantes en la Final en vivo. Esto incluye pero no está limitado a, foto de identificación, identificación emitida por el estado, pasaporte y visado. Más información en la sección 1.7.

1.4 Privacidad

La información personal del jugador será recopilada, procesada y almacenada para la participación del partido online, organización y envío del premio. La información personal del jugador será almacenada hasta el **21.02.2022** de acuerdo a las políticas internas o procedimientos para responder a requisitos legales. Todos los jugadores están informados de que, ESL, recopilará su información como Data controller y con respecto a las leyes de privacidad de cada país participante.

Para cualquier consulta sobre sus derechos de su información personal, por favor contacte: ESL en <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

Cualquier información personal compartida con terceras partes será procesada en línea con sus políticas de privacidad.

1.5 Dinero en metálico

Todos los premios serán pagados dentro de los 90 días laborables desde que las finales tengan lugar. Correos electrónicos sobre el pago del premio serán enviados dentro de ese tiempo.

1.6 Versión del Juego

Todos los jugadores deben instalar la versión más reciente del juego en orden para participar en los torneos albergados por ESL. Las actuaciones deben ser instaladas antes de que el torneo comience.

1.6.1 Parches

Todos los partidos online serán jugador en el parche disponible de los servidores en vivo en el momento del partido. Todos los partidos offline serán jugados en el servidor del torneo.

1.7 Confidencialidad

El contenido de las protestas, tickets de soporte, discusiones o cualquier otra correspondencia con los oficiales de la liga y administradores son considerados estrictamente confidenciales. La publicación de dicho material está prohibida sin previo consentimiento por escrito por parte de la administración.

1.8 Alcohol u Otras Drogas Psicoactivas

Jugar un partido, ya sea online u offline, bajo la influencia de alcohol u otras drogas psicoactivas, aunque no estén bajo las sustancias sancionables, está estrictamente prohibido, y podría llevar a un castigo severo.

1.9 Nombres, Símbolos y Patrocinadores

ESL se reserva el derecho de prohibir el uso de nombres y/o símbolos no deseados en sus competiciones. Generalmente cualquier palabra o símbolo protegido legalmente están prohibidos excepto si el propietario da su permiso.

No se permite ningún anuncio o promoción de patrocinadores que sean únicos y ampliamente conocidos por su uso pornográfico, uso de drogas u otros temas y productos adultos o maduros en ESL Mobile.

El contenido generado por el usuario será regido por los términos y condiciones de PUBGMobile.

1.10 Suplantación

Todos los jugadores deben usar sus propias cuentas. Los jugadores no tienen permitido la participación con cuentas extranjeras, tampoco animar a otros jugadores a hacerlo. Cualquier equipo que sea encontrado teniendo un jugador usando otro jugador o cuenta será considerado como un caso de suplantación. El equipo será descalificado de la temporada y los jugadores involucrados serán penalizados con entre 2 y 6 puntos de penalización dependiendo de la situación además de tener prohibida la participación en cualquier capacidad durante el resto de la temporada.

1.11 Denegación de participación

ESL se reserva el derecho de denegar la participación de cualquier equipo o jugador por cualquier razón y precaución.

2 Horarios

2.1 North American Horario

Open Cup Qualifiers #1

Abril 12 - Mayo 6 (Lunes, Jueves, y Sábados)

Open Finals#1

Domingo, Mayo 16

Open Cup Qualifiers #2

Mayo 10 - Junio 3 (Lunes, Jueves, y Sábados)

Open Finals #2

Sábado, Junio 6

2.2 Europe & MENA Horario

Open Cup Qualifiers #1

Abril 12 - Mayo 6 (Lunes, Jueves, y Sábados)

Open Cup Qualifiers #2

Mayo 10 - Junio 3 (Lunes, Jueves, y Sábados)

Open Finals

Domingo, Junio 13

2.3 Asia Pacifico Horario

Open Cup Qualifiers #1

Abril 13 - Mayo 10 (Los días de partido dependerán del grupo en el que estén)

Open Finals#1

Mayo 12 y 13

Open Cup Qualifiers #2

Mayo 17 - Junio 14 (Los días de partido dependerán del grupo en el que estén)

Open Finals #2

Junio 16 y 17

3 Registro y Elegibilidad

En orden para participar en torneos alojados por ESL, debes cumplir los siguientes requisitos. Si no cumples dichos requisitos serás considerado inelegible. En caso de que un equipo no cumpla los requisitos cualifique a lo largo del torneo, el siguiente equipo perderá su derecho al clasificatorio y el siguiente mejor equipo clasificado tomará su lugar.

3.1 Restricciones de Edad

Todos los jugadores deben tener al menos 16 años o mayor en el momento de la fecha del primer partido de la temporada. Si un jugador es descubierto siendo participe o que haya participado previamente en cualquier partido siendo menor de 16 años todos y cualquiera de los equipos y miembros serán descalificados de la temporada y perderán cualquier dinero que fue, o sería conseguido durante esa temporada.

Si la descalificación ocurre durante la Open Ladder de la temporada cualquier jugador del equipo que no sea menor de edad tendrá permitido formar o unirse a un nuevo equipo siempre y cuando no haya una clara evidencia de que cualquiera de los miembros del equipo esté intentando engañar al equipo de administración para cubrir el uso de un jugador menor de edad.

- Más información sobre participar siendo menor de edad y equipos usando jugadores menores podrán ser encontrados en la sección 11.8 de este libro de reglas.

Si un jugador es menor de 18 años, un padre/madre o tutor legal debe poder acompañar al menor a la competición presencial.

Si un padre/madre o tutor legal no puede viajar, un tutor temporal que pueda viajar será nombrado y será necesario proveer de documentación legal a ESL.

ESL no será responsable de proveer cualquier documentación necesaria para el nombramiento de un tutor temporal.

3.2 Restricciones de Residencia

Todos los jugadores deben ser residentes y participar de la región en la que compiten. Los países regionales son los siguientes:

Norteamérica: Canadá, México, Puerto Rico, Los Estados Unidos de América.

Europe & MENA: Albania, Algeria, Andorra, Austria, Bielorrusia, Bélgica, Bosnia & Herzegovina, Bulgaria, Croacia, Chipre, República Checa, Dinamarca, Estonia, Finlandia, Francia, Alemania, Grecia, Georgia, Gibraltar, Hungría, Ciudad del Vaticano, Islandia, Irlanda, Isle Of Man, Italia, Jersey, Letonia, Liechtenstein, Lituania, Luxemburgo, Malta, Moldavia, Mónaco, Montenegro, Países Bajos, Macedonia del Norte, Noruega, Polonia, Portugal, Rumania, Rusia, Serbia, Eslovaquia, Eslovenia, España, Suecia, Suiza, Turquía, Ucrania, Reino Unido, Emiratos Árabes Unidos, Qatar, Egipto, Mauritania, Marruecos, Túnez, Libia, Sudán, Palestina, Líbano, Siria, Jordania, Israel, Iraq, Irán, Kuwait, Baréin, Arabia Saudita, Yemen, Omán, Kazajistán, Uzbekistán, Turkmenistán, Tajikistan, o Kirguistán

Asia-Pacífico: Tailandia, Vietnam, Indonesia, Malasia, Singapur, Filipinas

3.3 Registro en ESL Play

Todos los jugadores deben estar registrados en la plataforma de ESL Play en orden para poder participar en cualquier evento de ESL Mobile 2021

AP:

<https://play.eslgaming.com/playerunknownsbattlegrounds/asia/pubgm/challenger/mobile-open-2021-asia-pacific>

EUR/MENA:

<https://play.eslgaming.com/playerunknownsbattlegrounds/europe/pubgm/challenger/mobile-open-2021>

NA:

<https://play.eslgaming.com/playerunknownsbattlegrounds/north-america/pubgm/major/mobile-open-2021-na>

3.4 Dispositivos

Los jugadores deben jugar usando su teléfono móvil o tablet, los emuladores no están permitidos.

3.5 Restricciones de Empleados

Las personas trabajando o en voluntariado para ESL y/o Tencent no son elegibles para jugar mientras que estén trabajando en sus respectivas compañías. Las personas que hayan trabajado o voluntariado para cualquier de las compañías, en cualquier capacidad, no son elegibles para jugar dentro de los 90 días después de haber trabajado para su respectiva compañía.

4 Distribución de Premios en Metálico*

4.1 Aceptación e Intercambio de Datos

Antes de competir en una copa con premios, usted acuerda que cumple los requisitos para la serie y es elegible para recibir cualquier tipo de premio. Además, usted acepta compartir la información solicitada con la persona responsable de repartir los premios al jugador en cuestión. Esto quiere decir que cualquier jugador que reciba un premio debe ser el mismo que ha jugado la copa.

4.2 Tiempo de entrega y Reclamaciones

Todos los premios conseguidos en ESL Mobile 2021 tardarán un máximo de 90 días en ser enviados después de finalizar la competición. Si el correspondiente término expira y el premio en cuestión no ha sido recibido, el jugador deberá abrir un ticket de soporte desde la página de soporte de la copa informando a la administración sobre la ausencia del premio para que sea revisado.

4.3 Premios

4.3.1 NA Distribución del dinero en metálico por Open Finals

1	\$650
2	\$550
3	\$475
4	\$425
5	\$375
6	\$325
7	\$275
8	\$225
9	\$175
10	\$125
11	\$75
12	\$50

*Todos los premios están listados en USD y están sujetos al ratio de cambio de moneda.

4.3.1 EUR/MENA Distribución del dinero en metálico por temporada

1	\$650
---	-------

2	\$550
3	\$475
4	\$425
5	\$375
6	\$325
7	\$275
8	\$225
9	\$175
10	\$125
11	\$75
12	\$50

*Todos los premios están listados en USD y están sujetos al ratio de cambio de moneda.

4.3.1 Asia Pacific Distribución del dinero en metálico por Open Finals

1	\$1440
2	\$576
3	\$324

4	\$216
5	\$216
6	\$144
7	\$144
8	\$108
9	\$108
10	\$72
11	\$72
12	\$36
13	\$36
14	\$36
15	\$36
16	\$36

*Todos los premios están listados en USD y están sujetos al ratio de cambio de moneda.

5 Equipos

Los equipos deben jugar con la plantilla que tienen registrada por la duración de cada open split. Las plantillas no pueden ser cambiadas durante ningún open split. Por favor asegúrense de revisar la información de la cuenta detalladamente. La información incorrecta resultará en el resultado no

siendo calculado y cero puntos serán otorgados al equipo por ese partido, además de ser eliminados de la copa si información incorrecta es encontrada.

6 Cambios de Plantillas

6.1 General Roster Overview

Los equipos solo podrán tener 4 titulares y un máximo de 1 sustituto (5 jugadores en total) listado en la página de su equipo y plantilla.

Los equipos tienen permitido tener un miembro adicional como Team-Manager o Team-Owner. La persona que con este rol no cuenta para los 4 titulares y 1 sustituto, entonces, no es elegible para jugar ningún partido. Si es encontrado jugando cualquier partido el equipo perderá todos los puntos para la copa y tendrán un aviso por la primera infracción, se les otorgarán puntos de penalización por cualquier infracción adicional.

Cualquier equipo que se encuentre de haber cambiado el manager u owner al rol de jugador sin la aprobación de un administrador será ilegible de competir con esa persona y podrá ser objeto de acciones disciplinarias incluyendo pérdida de puntos, puntos de penalización, prohibición de juego y/o descalificación.

Si tu equipo tiene más jugadores de los 5 permitidos (4 titulares y 1 sustituto) en el tiempo del check-in, tu equipo será eliminado de la copa y restringido de participar hasta que 5 jugadores queden en el equipo.

Bloqueo de equipo será impuesto junto a la participación de la primera copa del equipo.

Bloqueo de equipo será impuesto a lo largo de las finales de todas las series. En el evento de las finales en vivo, si un equipo no tiene posibilidad de viajar, el siguiente equipo disponible tomará su lugar.

6.2 - Cambios de plantilla

NA & AP - Si estás haciendo cambios de plantilla por favor crea un nuevo equipo en la página de ESL Play con la nueva plantilla

EUR/MENA - Los equipos que se hayan clasificado para las Open Finals tendrán su plantilla bloqueada para las finales y los cambios no están permitidos. Cualquier equipo y jugadores que no sea hayan clasificado pueden crear nuevos equipos en ESL Play para el Open Qualifiers #2

Points are unique to teams on the Play site, so if you are making a new team during an Open Qualifier period your team's points will start at 0 regardless of how many players you retain from the original roster.

7 Cuentas de Juego

7.1 - PUBG Mobile Nickname

Todos los nombres dentro del juego y cuentas de juego de ESL Play deben usar los caracteres indicados debajo, no habrá excepciones en la lista. Si actualmente tienes caracteres especiales o estándar fuera de la lista provista debes cambiar tu nombre dentro del juego y actualizar tu cuenta de juego en ESL Play en orden para tener permitido participar.

Jugadores y equipos NO PODRÁN cambiar su nombre dentro del juego o ESL Play nombre tras competir en una copa.

1. Ningún cambio de nombre dentro del juego será permitido en cualquier punto durante la temporada excepto si el nombre es ilegal o el equipo ha sido cogido por una nueva organización. Una vez el jugador haya participado en una cosa, ya sea como titular o sustituto, su nombre dentro del juego y cuenta de juego NO PODRÁN ser cambiadas excepto que sea explícitamente instruido por un miembro del equipo de administración ya que debe ser arreglado por tener caracteres ilegales, su nombre dentro del juego y ESL Play cuenta de juego no siendo igual o el uso inapropiado de nombre.

Si un jugador es encontrado de haber cambiado cuentas de juego o nombres dentro del juego en cualquier punto de la serie sin haberlo explícitamente indicado al equipo de administración el jugador será considerado como inelegible de participar hasta que el nombre sea cambiado tanto dentro del juego como en ESL Play

Si un equipo es cogido por una nueva organización o ha dejado la anterior, por favor envía un ticket de soporte en la copa en la que vas a participar. DEBES proveer una prueba válida de la adquisición de tu equipo por la organización (como el contrato que habéis firmado) tanto como el cambio de nombres que todos los jugadores van a realizar dentro del juego (por ejemplo ESLLarch → MOLarch)

Una vez que tengamos una prueba válida de la adquisición el equipo tendrá permitido cambiar su nombre y goto en la página de ESL Play y los jugadores en el equipo tendrán permitido cambiar su tag de nombre en su nombre dentro del juego y cuenta de juego de ESL Play. Los jugadores NO TENDRÁN permitido cambiar su alias, solo el tag del nombre antes o después de que su alias pueda ser cambiado. Si un equipo es encontrado de haber cambiado su nombre dentro del juego incorrectamente.

Todos los nombres de los participantes deben ser apropiados. Si tu nombre es considerado inapropiado debes tener el nuevo nombre aprobado y cambiado en la ventana de tiempo dispuesta por el equipo de administración. Si el nombre no es cambiado en ese tiempo se arriesgará a la descalificación y tener ambos tu y tu equipo penalizados de la siguiente forma:

- La primera vez es una aviso, la segunda es descalificación con posibles repercusiones sobre el premio en metálico además de bans.

Jugar con un jugador no registrado o un jugador con la cuenta de juego erróneamente listada resultará en tu equipo siendo ilimitado de los lobbies de partidos y ganando 0 puntos para ese día.

Tu nombre dentro del juego y cuenta de juego solo deben contener los siguientes caracteres:

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno pqrstuvwxyz

1234567890

Por favor ten en cuenta que aunque, si tu cuenta de juego en ESL Play no coincide EXACTAMENTE con lo que vemos dentro del juego, tu equipo no ganará ningún puntos por el partido del día.

Si el equipo de administración encuentra cualquier cuenta de juego y nombres dentro del juego que no coincidan exactamente tu equipo ganará 0 puntos y estará prohibido de jugar en el día de partido.

It is every player and team's responsibility to ensure that all ESL gameaccount and in-game names match before the matchday begins. If you cannot get your ESL gameaccount to match your in-game name, you should change your name accordingly.

Es responsabilidad de todos los jugadores y equipos asegurarse que todas las cuentas de juego de ESL y nombres dentro del juego coinciden antes de que el día de partido empiece. Si no consigues que tu cuenta de juego de ESL coincida con tu nombre dentro del juego, tendrás que cambiar tu nombre como corresponda.

7.2 - PUBGMobile ID

Todos los números Character ID y ESL Play PUBGMobile ID cuenta de juego deben coincidir EXACTAMENTE. Si un jugador es encontrado teniendo una ID que no coincide el equipo ganará 0 puntos por ese día y será eliminado de jugar en dicho día.

Jugadores y equipos NO PUEDEN cambiar sus nombres o ESL Play ID después de competir en una copa.

1. Cambios de Character ID no serán permitidos en ningún punto de la temporada. Una vez que un jugador haya participado en una copa, ya sea como titular o sustituto, su Character ID dentro del juego y cuenta de juego NO PUEDE ser cambiada a no ser que sea explícitamente instruido por un miembro del equipo de administración de que debe ser arreglado.

If a player is found to have changed gameaccounts IDs or in-game Character IDs at any point during the series without being explicitly told to by the admin team the player will be considered ineligible to participate for the remainder of the season. We consider this as an account change and you will be treated as a different player regardless of the reason for the change. This would be considered an illegal roster change and your team will lose all points for the phase they are in and risk being barred from play for the active phase.

[Tu Character ID número puede ser encontrado en tu perfil de jugador dentro del juego tal y como se muestra aquí.](#)

1. [En la pantalla principal dentro del juego en tu foto](#)
2. [Verás tu Character ID justo encima de tu foto](#)

8 Streaming del Jugador

8.1 Retraso de Stream

Los jugadores tienen permitido retransmitir los partidos durante la fase Open Qualifier siempre y cuando tengan un mínimo de 5 minutos de retraso en el stream.

Si un jugador es descubierto streamando sin cumplir el mínimo retraso requerido será forzado a parar el stream para ese día de partido.

1. La primera ofensa será un aviso.
2. La segunda ofensa será la pérdida de puntos para el día de partido y 2 puntos de penalización al jugador y su equipo.
3. La tercera ofensa serán 2 puntos de penalización adicionales para el jugador y equipo y una semana de baneo de participar en partidos.

8.2 Contraseña y Filtración de Lobby

Cualquier jugador que sea descubierto filtrando la información del lobby incluyendo nombre y contraseña durante la temporada estará sujeto a las siguientes penalizaciones:

1. La primera ofensa será un aviso.
2. La segunda ofensa será la descalificación del equipo del día de juego con pérdida de cualquier punto ganado. Adicionalmente, al jugador que filtró la información se le impondrán 2 puntos de penalización.
3. La tercera ofensa serán 2 puntos de penalización adicionales para el jugador y una semana de baneo de participar en partidos para el jugador y equipo.

8.4 Retransmisión Co-Streaming

Jugadores, casters o miembros de la comunidad que quieran transmitir o retransmitir cualquier parte de la Mobile Series junto ESL serán examinados por el personal de ESL y se les dará el apropiado código de conducta para firmar. Todos los streamers y creadores de contenido seguirán el código de conducta cuando transmiten, co-transmiten o vuelvan a retransmitir todos los ESL o eventos relacionados con ESL.

Para solicitar el permiso para convertirse en un creador de contenido aprobado por favor manda un email a la siguiente dirección de correo basada en tu región:

- NA & EU: p.todkill@staff.eslgaming.com
- AP: m.kiefer@eslgaming.com

ESL y Tencent se reservan el derecho de quitar esta aprobación de cualquier individuo debido a violaciones del código de conducta o términos de servicio.

9 Identificación del Jugador

Los jugadores están requeridos de comenzar cualquier preparación necesaria para llegar a la final. Esto significa, tener identificación que te permita disponibilidad para viajar para verificar todos los participantes en la Final en vivo.

10 Comunicación y Soporte

10.1 Soporte

El método principal de comunicación y soporte para ESL Mobile es el [ESL Mobile Discord](#).

TODOS LOS EQUIPOS SON REQUERIDOS DE TENER AL MENOS 1 REPRESENTANTE DE SU EQUIPO EN EL SERVIDOR A LO LARGO DE LA TEMPORADA.

Esto es para mantener a cada equipo a la misma velocidad en los cambios de reglas, ver anuncios y comunicarse con los administradores y miembros de otros equipos. Alguna información podría ser comunicada exclusivamente en este servidor de Discord. Es la responsabilidad de cada jugador asegurarse de que están atentos de información oficial anunciada en el servidor de Discord.

Si es fuera de las horas de los días de competición por favor abre un ticket de soporte usando el sistema de tickets de soporte en la página de Ladder o Copa en ESL Play. Si estás teniendo un problema que es en específico a un partido e implica ambos equipos participantes por favor abre un ticket de protesta desde tu hoja de partido en ESL Play.

También podrás usar el chat de partido, localizado en la parte inferior derecha de ESL Play, o abre un ticket de soporte para asistencia durante la copa.

10.2 Administradores

Todos los participantes deben adherirse a las decisiones y reglas de los organizadores de torneo, administradores y árbitros. Todas las decisiones son finales, excepto en los casos en los que la opción de apelar se indique claramente.

10.3 Trampas

Cualquier forma de trampas no será tolerada. Cuando una trampa sea encubierta el equipo en cuestión será inmediatamente eliminado del torneo y baneado de todas las competiciones por 6 meses. Se podrá requerir a los jugadores la instalación de software anti-cheat en sus servicios durante la duración del torneo. Ejemplos de trampas incluyen, pero no se limitan a las razones cubiertas en secciones 10.3.1 - 10.3.3.

10.3.1 DDoSing

Limitar, o el intento de limitar, la conexión de otro participante al juego a través de un Ataque de Denegación de Servicio o cualquier otro medio.

10.3.2 Match Fixing

Intento intencionalmente de alterar los resultados de un partido perdiéndolo o, si no, intentando alterar su resultado para un beneficio.

10.3.3 Software o Hardware

El uso de cualquier software o hardware para ganar beneficios o que, de otra manera, no están disponibles en el juego. Ejemplos incluyen, pero no están limitados a cualquier software de terceras partes (aplicaciones no aprobadas que modifiquen la jugabilidad), jugar en servidores privados, ataques encriptados.

10.4 Solicitudes de participación en viajes

Cualquier jugador participante en ESL Mobile 2021 se le concederá la oportunidad de presentar una solicitud de participación en viajes en el caso de que tenga que viajar fuera del país en cuestión de participación. Todas las solicitudes de viaje deben ser presentadas al menos 1 semana antes de la fecha del viaje en cuestión para que la solicitud sea revisada. La aceptación de la petición será basada en la información provista por el jugador de por qué están viajando y la cantidad de tiempo que el jugador va a estar de viaje. Cada petición será aceptada o rechazada caso por caso. La máxima cantidad de tiempo de un jugador para participar desde otra región fuera de los 4 países permitidos en la series será de una semana. Cualquier tiempo superior a ese y la petición será denegada y el jugador inelegible para jugar.

11 Conducta del Jugador

Se espera que los jugadores se comporten profesionalmente a lo largo de la integridad de ESL Mobile Series, incluyendo, pero no limitado a, dentro y fuera del torneo, clasificatorios, entrevistas y las finales. Avisos y penalizaciones podrían ser otorgados según las siguientes:

11.1 Lenguaje

En todas las lenguas, los jugadores no deberán usar gestos obscenos, profanidad y/o comentarios racistas dentro del juego, chat o entrevistar en vivo. Esto incluye abreviaciones y/o referencias obscenas. Los administradores de la liga se reservan el derecho de imponer esto bajo su discreción. Estas reglas también aplican a foros, emails, mensajes personales y canales de Discord.

11.2 Comportamiento

Se espera y es requerido que las personas se comporten con la mayor deportividad posible hacia el resto de competidores, miembros del equipo de administración, media y fans.

11.3 Presencia In-game

Jugadores involucrados en ESL Mobile están requeridos de seguir todas las reglas dentro del juego que son parte de la Creación de Contenido de PUBG - Los equipos son responsables de garantizar que el contenido que ellos producen incluyendo, pero no limitado a, Presencia en Redes Sociales, Videos, Streams y Entrevistas es apropiado - Cualquier disputa general que una persona pueda tener con la actual operación de la liga deberá ser informado en primer lugar al operador de la liga a través de Discord. El fallo de seguir este procedimiento para disputas resultará en el rechazo de la disputa y posiblemente futuras penalizaciones.

11.4 Sustancias Ilegales y PED's

Miembros del equipo no deberán estar bajo ninguna influencia o en posesión de sustancias ilegales o drogas para mejorar el rendimiento (PED). Junto a las penalizaciones del Código de Conducta estándar, cualquier jugador descubierto con este tipo de sustancia podrá ser puesto bajo las autoridades correspondientes locales y descalificado de la competición.

11.5 Alcohol

Los miembros del equipo que estén intoxicados durante cualquier evento podrían ser descalificados a la discreción del organizador de torneo.

11.6 Trampas

Cualquier forma de trampas no será tolerada. Si el organizador de torneo determina que un jugador está usando trampas, el jugador o equipo será inmediatamente descalificado y eliminado de cualquier torneo y podría ser restringido de participar en futuros eventos. Software Exploitation - Cualquier uso intencionado de cualquier bug o exploits en el juego podría resultar en la renuncia del partido y la descalificación del torneo. Bugs y exploits serán determinados a la discreción de Tencent y/o el organizador de torneo.

11.7 Collusion y Match Fixing

Los jugadores no tienen permitido alterar el resultado intencionalmente de ningún partido. Si el organizador determina que el jugador o equipo está colluding o Match Fixing, el jugador o equipo será inmediatamente descalificado y eliminado de ESL Mobile y podría ser restringido de participar en futuros eventos. Los jugadores deben competir al mejor de sus habilidades en todo momento.

11.8 Jugador Menor de Edad

Cualquier equipo que tenga un jugador/es menor de edad serán descalificados de ESL Mobile Series.

Todos los premios que deberían haber sido ganados por cualquiera de los miembros del equipo serán rechazados y ningún premio será entregado.

Adicionalmente, el equipo recibirá una(1) temporada de baneo de ESL Mobile Series y el jugador menor de edad será baneado por dos(2) temporadas después de que cumplan 16 años.

11.9 Falsificación de región

Cualquier equipo que sea encontrado de tener cualquier jugador/es residiendo y/o participando desde una región fuera de los países listados por la región en la sección 3.2 de este libro de reglas mientras que digan falsamente ser de uno de esos países serán descalificados de ESL Mobile.

Todos los premios que deberían haber sido ganados por cualquiera de los miembros del equipo serán rechazados y ningún premio será entregado.

Adicionalmente, el equipo recibirá un mínimo de una(1) temporada de ban de ESL Mobile Series y el jugador ilegible será baneado por al menos dos(2) temporadas. Sólo tendrán permitido participar después del ban si puede demostrar que se ha relocalizado a una de las regiones permitidas.

Los equipos recibirán 4 puntos de penalización y los jugadores recibirán 6 puntos de penalización en ESL Play.

11.10 Apuestas

Cualquier asociado con ESL Mobile tiene prohibido apostar en cualquier partido o acciones de, o alrededor, Player Unknown Battlegrounds.

Excepto que sea explícitamente indicado lo contrario, ofensas e infringimientos de las reglas de Conductas del Jugador son castigadas, sean o no cometidas intencionalmente. El intento de cometer cualquier ofensa o infringimiento también es castigable.

12 Descalificación

ESL se reserva el derecho de descalificar equipos y jugadores por razones que sean consideradas acordes a la eliminación del equipo.

Cualquier equipo descubierto de estar usando un exploit conocido renunciará su partido según ocurra el exploit. Si el equipo es encontrado usando otro exploit conocido por segunda vez, y es determinado de haber sido usado a propósito, será eliminado del evento y prohibidos en eventos futuros.

13 Reglas de Juego

Un partido solo puede ser reiniciado con la aprobación previa de un admin.

Cualquier uso de software de terceros está prohibido durante los clasificatorios y el torneo. Si los jugadores violan esta regla será considerado como trampas con el intento de cheat. El equipo será descalificado y ningún premio será otorgado y los individuos en cuestión recibirán un ban para competir.

Cualquier uso de objetos no obtenido a través de un método aprobado dentro del juego por PUBG (excluyendo recompensas oficiales) u objetos no anunciados está prohibido. Si los jugadores violan esta regla, será tratado como trampas. El equipo será descalificado y ningún premio será otorgado y los individuos en cuestión recibirán un ban para competir.

Los jugadores no deberán estar desnudos y deberán llevar ropa durante cualquier partido de ESL Mobile.

14 Ajustes de partido, Formato, y Reglas

14.1 General Rules

Mapas: Erangel, Miramar, Sanhok, & Vikendi

Modo de juego: TPP

Cada equipo participante en hasta 5 partidos cada día durante las fases Open Qualifier.

Los equipos en las Open Finals tendrán 5 partidos jugados por día de Finales.

- 5 partidos en total para 1-día Finals.
- 10 partidos en total para 2-días Finals.

Todos los partidos para un día de juego el resultado se acumula.

14.2 Resultado del partido

14.2.1 - Fase Open Qualifier Puntos

Posición	Puntos
1	15
2	12
3	10
4	8
5	7

6	6
7	5
8	4
9	3
10	3
11	2
12	2
13	1
14	1
15	1
16	1
17	0
18	0
19	0
20	0

Las bajas valen 1 punto cada una

14.2.2 - Open Finals

Posición	Puntos
1	15
2	12
3	10
4	8
5	6
6	4
7	2
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	0
14	0
15	0

16	0
----	---

Las bajas valen 1 punto cada una

14.3 Resultados

Cada miembro deberá tomar una captura de pantalla de sus resultados al final de la partida en el caso de que haya una disputa y/o problemas técnicos con el lobby. El fallo de proveer dicha captura de pantalla cuando sea solicitada puede llevar a acciones disciplinarias y/o pérdida de puntos. Si tienes problemas o encuentras cualquier problema por favor contacta a los administradores INMEDIATAMENTE A TRAVÉS DE TICKET DE SOPORTE. Puedes contactarnos a través de [Discord](#) para preguntas rápidas, para el resto por favor usa ticket de soporte..

15 Problemas técnicos

Los jugadores son responsables de sus propios problemas técnicos, incluyendo hardware, software y/o problemas de internet. Los partidos no serán reprogramados debidos a problemas técnicos y serán jugados igualmente.

16 Desempates

En el evento de empate durante cualquier de las fases de ESL Mobile 2021, el ranking será decidido en el siguiente orden:

1. Total de primera posición a lo largo de todos los partidos de la fase.
2. Total acumulado de puntos de posición a lo largo de todos los partidos de la fase.
3. Total acumulado de bajas a lo largo de todos los partidos de la fase.
4. Posición en el último partido jugado de la fase.

17 Retransmisión en Directo

Todos los contenidos, fotos, videos, repeticiones y otros medios generados por jugadores y ESL Mobile 2021 pertenece a ESL. Los jugadores aceptan esta condición aceptando participar en ESL Mobile 2021.

18 Reglas ESL Play

Las reglas generales de ESL Play y los requisitos de participación incluyendo las reglas y lista sobre puntos de penalización por favor visite [General Rules | ESL Play](#).