



Reglamento:  
**Movistar Star Cups**  
PUBG MOBILE

Powered by:



## Introducción y propósito

Este documento tiene como finalidad, regir la competencia titulada **Movistar Star Cups - PUBG MOBILE** (“**Competencia**”) que se desarrollará de manera Online en México en modalidad Perspectiva de tercera persona (TPP) de Modo Escuadra, y es organizada por Fandroid Entertainment SL (“**LVP**”, “**Liga de Videojuegos Profesional**”) para el juego PUBG MOBILE.

Lo aquí estipulado será lo denominado como reglas oficiales (“**Reglas**”) las cuales aplican a todos los equipos y jugadores participantes. Al registrarse se acepta cumplir estas Reglas, mismas que están sujetas a cambios en cualquier momento a consideración de la LVP.

En caso de requerir una aclaración o resolución de un conflicto, se podrá consultar a los Árbitros por medio del [soporte al jugador](#) de ArenaGG, y únicamente su decisión será válida y definitiva.

### 1. Elegibilidad

- 1.1. **Edad del jugador.** Ningún jugador será considerado elegible para participar si no ha cumplido los 14 años, sin excepciones.
- 1.2. **Requisitos de nacionalidad y residencia.** El torneo será exclusivo para jugadores de Latinoamérica (Colombia, Ecuador, México, Venezuela, Guatemala, Belice, Honduras, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica, Panamá, Antigua y Barbuda, Aruba, Curazao, Bahamas, Barbados, Bonaire, Dominica, Granada, Guadalupe, Guyana, Haití, Islas Caimán, Islas Turcas y Caicos, Islas Vírgenes, Jamaica, Martinica, Puerto Rico, República Dominicana, San Cristóbal y Nieves, San Vicente y las Granadinas, Santa Lucía y Trinidad y Tobago) y con cuenta de PUBG Mobile en el servidor de Norteamérica.

### 2. Registro y participación.

- 1.1. **Registro de jugadores.** Todos los jugadores interesados en participar deberán crear y configurar su cuenta en la plataforma de [ArenaGG](#) siguiendo los siguientes pasos:
  - A. Ingresar al [sitio de registro](#)
  - B. Llenar todos los datos que se piden y aceptar las condiciones de uso y políticas de privacidad. Una vez hecho eso, darle en [crear cuenta](#).
  - C. Un correo será enviado al email registrado para activar la cuenta.
  - D. Ir a [cuenta de juego](#) presionar [añadir](#), eligiendo el juego [PUBG MOBILE](#), elegir su [Región](#) e introducir su [nombre de usuario](#), con exactamente los mismos caracteres que aparecen en el juego.
- 1.2. **Creación de equipo.** Los equipos interesados en competir y que cumplen los requisitos de Elegibilidad de la sección 1 deberán crear su equipo en la plataforma de [ArenaGG](#), siguiendo los siguientes pasos:
  - A. El capitán del equipo debe ir a [equipos](#)

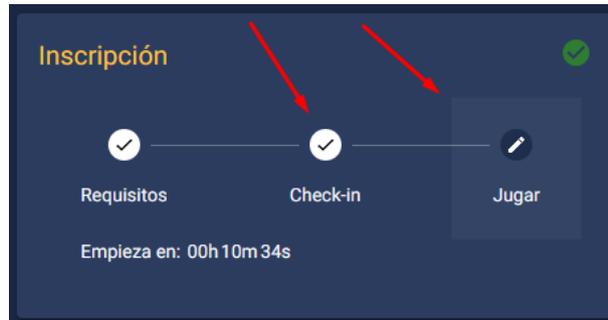
- B. Presionar el botón crear equipo
  - C. En la ventana que se abre deberá introducir el nombre de equipo, la contraseña de acceso al equipo, seleccionar el juego PUBG MOBILE, y por último en crear.
  - D. Ingresar al equipo desde la sección equipos e invitar a los demás jugadores pulsando el botón invitar jugador y en la ventana que se abre buscando al jugador por medio de su nickname en ArenaGG o el correo con el que se registró.
  - E. Una vez invitados todos los jugadores, el equipo está listo para competir.
- 1.3. Cantidad.** Para participar cada equipo deberá contar con un mínimo de cuatro (4) jugadores y de manera opcional un (1) suplente.
- 1.4. Pre-registro en torneos.** Desde el sitio web de la Competencia podrás hacer el pre-registro al torneo que deseas participar, los registros son abiertos como prescripción para un número ilimitado de equipos, esta preinscripción solo significa que el equipo tiene interés de participar más no significa que ya estará participando y tendrá que realizar el check-in una vez abierta la ventana para hacerlo antes de cada torneo clasificatorio.



- 1.5. Check-in.** Este paso confirma que el jugador está listo para participar. Iniciando una (1) hora con diez (10) minutos antes y finalizando diez (10) minutos antes de la hora marcada como inicio se abrirá una ventana de tiempo para hacer check-in. Como

ejemplo, si un torneo inicia a las 8:00pm, el proceso de check-in iniciará a las 6:50pm y finalizará a las 7:50pm.

Solo los primeros 512 equipos en hacer Check-in podrán participar.



- 1.6. **Nombre de usuario.** El nombre y número de ID de los jugadores tiene que ser exactamente igual en ArenaGG como en el cliente de juego de PUBG MOBILE. En el caso que no coincida en su totalidad, será decisión del administrador si ese jugador puede disputar o no los partidos.
- 1.7. **Nombre de jugador inadecuado.** La LVP se reserva el derecho de rechazar un nombre de jugador que se considere vulgar, ofensivo o discriminatorio. Si un jugador infractor no cambia su nombre adecuadamente cuando se le solicite, la LVP se reserva el derecho de cambiarlo o descalificar inmediatamente.
- 1.8. **Servidor.** Para poder participar, los jugadores deberán contar con una cuenta en el servidor de Norteamérica.
- 1.9. **Propiedad de cuentas.** Los jugadores deben usar sus propias cuentas. Si se descubre que un jugador está participando en la cuenta de otro jugador o con múltiples cuentas de su propiedad, el participante será descalificado inmediatamente.
- 1.10. **Participación múltiple.** Un jugador solo puede participar con una sola cuenta. No está permitido que un participante individual compita con la misma o múltiples cuentas de jugadores registrados. Si se descubre, el participante será descalificado inmediatamente.
- 1.11. **Restricciones en la cuenta del jugador.** No hay restricciones ni requisitos de personaje, clasificación, habilidad o equipamiento a menos que estén presentes errores que afecten la competencia, lo cual se informará con la mayor antelación posible. Si se utiliza una característica del juego restringida, los Árbitros se reservan el derecho de expulsar al jugador y/o equipo que esté incumpliendo la regla.

## 2. Equipamiento y software

- 2.1. **Responsabilidad del jugador.** Se espera que los jugadores se hagan responsables de su propio equipamiento que se compone, pero no se limita a:

- La protección y funcionamiento de sus dispositivos móviles
- Software con el que jueguen.
- Estabilidad de la conexión a Internet
- El porcentaje y estado de la batería de sus dispositivos móviles.
- Actualizar el juego y que sus dispositivos lo puedan ejecutar.
- Rendimiento del juego en sus dispositivos.

**2.2. Emuladores.** No se permite jugar en emuladores, los Árbitros se reservan el derecho de participación del jugador, si se detecta que juega con emulador serán expulsados.

### 3. Formato de competición

#### 3.1. Definición de Términos.

**3.1.1. Partida o Juego.** Una instancia de la competición en la que se juega hasta que se determine un ganador.

**3.1.2. Serie.** Un conjunto de partidas que se juegan hasta finalizar con todas y donde los ganadores se determinan por acumulación de puntos.

#### 3.2. Fases y formato de competición.

**3.2.1. Formato de Torneos Clasificatorios.** Consiste en cuatro torneos clasificatorios donde los participantes se enfrentarán en partidas de 16 equipos, en cada una de estas partidas el top 8 según su posición de supervivencia avanzará de ronda mientras que los demás quedarán eliminados del torneo. Serán el top 8 de la partida final de cada torneo clasificatorio quienes avancen a la Fase de Playoffs.

- **Número de torneos clasificatorios:** 4
- **Formato de torneo:** Eliminación directa
- **Modo de juego:** Perspectiva de tercera persona (TPP) – Escuadra
- **Cupo máximo por torneo:** 512 equipos
- **Cupo por partida:** 16 equipos
- **Cupo por equipo/escuadra:** 4 jugadores
- **Avanzan por ronda:** Top 8 equipos
- **Formato de series:** 1 mapa (Erangel)
- **Avanzan a la Fase de Playoffs:** 32 equipos (Top 8 de cada torneo clasificatorio)

**3.2.2. Formato de la Fase de Playoffs.** Los 32 equipos clasificados compiten en series de 4 mapas con sistema de puntos. Al final de cada serie se determinarán los ganadores basados en el total de puntos conseguidos y serán estos quienes avancen de ronda.

- **Formato de torneo:** Eliminación directa

- **Modo de juego:** Perspectiva de tercera persona (TPP) – Escuadra
- **Cupo máximo por torneo:** 32 equipos
- **Cupo por partida:** 16 equipos
- **Cupo por equipo/escuadra:** 4 jugadores
- **Avanzan por ronda:** Top 8 equipos
- **Formato de series:** 4 mapas (Erangel, Miramar, Sanhok y Erangel)

**3.3. Sistema de puntos en la Fase de Playoffs.** Únicamente en la Fase de Playoffs. Para obtener la victoria en la serie se sumarán los puntos de todas las partidas basándose en el sistema de puntaje de abajo y esa suma entregará las posiciones finales en la serie.

Lugar en la partida	Puntos	Puntos extra
1	15	+1 puntos por cada kill
2	12	
3	10	
4	8	
5	6	
6	4	
7	2	
8 - 12	1	
13 - 16	0	

**3.4. Desempate en series de finales.** Si hay dos o más equipos empatados en puntos al terminar una serie, se clasifican únicamente de acuerdo con la suma de los puntos obtenidos de sus colocaciones, y los conteos de muertes no serán considerados. Si también empatan en puntos de colocación, se hará de acuerdo con su lugar en el último juego de la serie.

**3.5. Fechas de partidas.**

Fechas y horarios de torneos			
Torneo	Ronda	Día	Hora (MX)
1	1	23 de febrero	07:00 p. m.
	2	24 de febrero	07:00 p. m.
	3	25 de febrero	07:00 p. m.
	4		08:00 p. m.
	Semifinal	26 de febrero	07:00 p. m.
	Final		08:00 p. m.
2	1	2 de marzo	07:00 p. m.
	2	3 de marzo	07:00 p. m.
	3	4 de marzo	07:00 p. m.
	4		08:00 p. m.
	Semifinal	5 de marzo	07:00 p. m.
	Final		08:00 p. m.
3	1	9 de marzo	07:00 p. m.
	2	10 de marzo	07:00 p. m.

	3	11 de marzo	07:00 p. m.
	4		08:00 p. m.
	Semifinal	12 de marzo	07:00 p. m.
	Final		08:00 p. m.
4	1	16 de marzo	07:00 p. m.
	2	17 de marzo	07:00 p. m.
	3	18 de marzo	07:00 p. m.
	4		08:00 p. m.
	Semifinal	19 de marzo	07:00 p. m.
	Final		08:00 p. m.
Playoffs	Semifinal	26 de marzo	07:00 p. m.
	Final	31 de marzo	07:00 p. m.

- 3.6. Horario de partidas.** Los jugadores podrán verificar la fecha y horario de sus partidas en la sección de [Partidos](#) de ArenaGG o directamente en la llave del torneo después de haber finalizado el check-in y haber sido aceptados.

Los horarios de partida mostrados en este reglamento corresponden a los inicios de ronda, pueden variar según el número de equipos registrados y el número de partida asignado.

## 4. Proceso de enfrentamientos

- 4.1. Papel de los Árbitros.** Son los miembros de la LVP que tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación que ocurra antes, durante e inmediatamente después de cada juego. Las decisiones de los Árbitros son definitivas y no podrán ser discutidas ni cambiadas una vez tomadas.
- 4.2. Versión de juego.** Cada torneo se jugará con la versión disponible actual del juego.
- 4.3. Asistencia y tolerancia.** Habrá 5 minutos de tolerancia a partir de la hora indicada en [Partidos](#) para poder presentarte en el [chat de la hoja de partido](#) en ArenaGG y en la sala del juego.

El tiempo de pausa entre partidas de una serie será de 5 minutos a partir de que termine la partida anterior. Finalizado este tiempo el juego iniciará sin esperar a nadie más.

- 4.4. Creación del lobby de juego.** Los Árbitros serán los únicos responsables de crear la sala de la partida a la hora oficial. Se compartirá la información para unirse a la sala de juego en el [chat de la hoja de partido](#) en ArenaGG.
- 4.5. Uso del chat en ArenaGG.** Sólo se podrá hacer uso del chat en ArenaGG para comunicar dudas importantes o responder a los Árbitros.
- 4.6. Restricciones de elementos de juego.** Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante una serie, si hay errores conocidos de algún elemento del

juego. El hecho de ignorar estas restricciones sea de forma deliberada o intencionada podrá ser motivo de derrota y expulsión del jugador de la competición.

- 4.7. Resultados.** Al final de cada partida los jugadores son responsables de hacer captura de la pantalla de resultados y reportarla en la hoja del partido pulsando el botón reportar resultado donde se le permitirá subir la imagen. Si se sobrepasa la hora de presentación de resultado, se deberá avisar a la administración a través del soporte.

Si tras indicar Victoria o Derrota no hay resultado o se ha indicado Conflicto por parte de, como mínimo, uno de los dos jugadores, el partido será marcado como Conflicto. En ese caso, simplemente tendrás que esperar a que un árbitro lo resuelva. Esto suele tardar como máximo 12 horas.

Es obligatorio subir las pruebas de la victoria. Si un administrador las requiere, deberás mandarlas a soporte y no enviarlas implica una derrota automática. Los Árbitros se harán cargo de revisar los resultados, hacer los cálculos de puntajes y de actualizar la clasificación en ArenaGG para cada partida.

- 4.8. Evidencias de resultados falsas.** Cualquier intención de engaño presentando pruebas falsas de resultados será castigada inmediatamente con la descalificación.
- 4.9. Sin transmisiones.** En caso de haber transmisión oficial de LVP no se permitirá que los jugadores transmitan sus partidas de Circuitos públicamente. Los jugadores solo pueden transmitir sus grabaciones una vez terminada la transmisión por parte de LVP.

## 5. Desconexiones y remakes.

- 5.1. Desconexiones.** No se permite que los participantes causen intencionalmente una desconexión durante un juego. Hacerlo significa descalificación del torneo. Si un participante está desconectado debido a problemas de red, se les permite volver a conectarse al juego mientras el partido sigue en curso.
- 5.2. Remakes.** Los Árbitros pueden considerar un remake, a su entera discreción, si existe fallo en el servidor de juegos y que todos los jugadores no pueden conectarse, o si 10 jugadores o más se desconectan al mismo tiempo.
- 5.3. Ping alto.** El participante es el único responsable por la calidad de su conexión a internet. Los participantes no pueden solicitar una pausa o un remake debido a ping alto o malas condiciones de red.

## 6. Premios

- 6.1. Cantidad.** Los equipos que ganen una de las siguientes posiciones de la final de cada torneo clasificatorio y la final de la Fase de Playoffs, serán acreedores a los siguientes premios:
- Premios en efectivo por un total de \$29,000 MXN (1,500USD aprox)\*
  - Smartphones (Celulares de gama alta)

\* Todos los premios dependen del tipo de cambio a la fecha en que se siga el proceso de premiación

- 6.2. Entrega de premios.** La entrega del premio será coordinada con los ganadores por correo. A los jugadores se les pedirá un documento de identificación oficial y legal para comprobar que son quien dicen ser (que coincida con el registro de ArenaGG), además de datos adicionales necesarios para la entrega de los premios.

Se entregará el premio a más tardar 60 días después de tener la información completa y validada de los ganadores.

- 6.3. Requisitos para menores de edad.** Para aquellos menores de 18 años se solicitará la autorización por escrito de un padre o tutor para el reclamo del premio, así como una identificación oficial (INE o pasaporte).

- 6.4. Caducidad del premio.** El jugador dispondrá de un plazo de 60 días desde que recibe el correo para realizar la entrega del premio presentando la documentación requerida en el cuerpo del correo. Finalizado ese periodo si no se ha recibido dicha documentación los premios no podrán ser reclamados.

## 7. Código de conducta

- 7.1. Conductas o acciones no permitidas.** Las siguientes acciones están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones a discreción de los Árbitros:

**7.1.1. Confabulación.** Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.

**7.1.2. Hackeo.** Cualquier modificación al cliente de juego.

**7.1.3. Aprovechamiento.** Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.

**7.1.4. Suplantación.** Jugar en la cuenta de otro jugador.

**7.1.5. Obscenidad.** Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.

**7.1.6. Acoso.** Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.

**7.1.7. Discriminación y denigración.** Ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, orientación sexual,

opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado.

- 7.1.8. **Declaraciones negativas.** Hacer, publicar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de la LVP.
  - 7.1.9. **Actividad criminal.** Estar involucrado en actividades que estén prohibidas por una ley, estatuto o tratado común.
  - 7.1.10. **Soborno.** Ofrecer regalos a un jugador, entrenador, director, árbitro, empleado de LVP, Tencent o a otra persona relacionada a la Competición por servicios que beneficien en los resultados de la competencia.
  - 7.1.11. **Engaño.** Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.
  - 7.1.12. **Confidencialidad.** Ningún jugador puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por la LVP por ningún método de comunicación.
- 7.2. **Infracciones.** Luego de descubrir que cualquier jugador ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, la LVP puede, sin limitación de su autoridad, emitir sanciones a su consideración.
- 7.3. **Derecho a publicar.** La LVP tendrá el derecho de emitir una declaración en la que exponga la sanción al jugador.