SEÑAL VERDANSK

REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETENCIA

CALL OF DUTY: MOBILE / LATINOAMÉRICA 2026

IDENTIFICADOR	DESCRIPCIÓN
Organización	Activision
Modalidad	Clasificatorias Online - Final Presencial
Clasificatorias	3 - 7 de Noviembre del 2026
Gran Final	14 de Noviembre del 2026
Formato Clasificatorias	Battle Royale - Solitario - Eliminaciones
Formato Gran Final	25 squads, 4 partidas en Verdansk - Eliminaciones
Jugadores Participantes	Clasificatorias: 1500 / Gran Final: 100
Reglas de Juego	Clasificatorias: TPP, Sólo, Estándar* Gran Final: TPP, Squad, Estándar*
Elegibilidad	Residentes de Latinoamérica, excepto Brasil; mayores de 18 años
Plataformas	Teléfono Móvil o Tablet
Medio de Comunicación Oficial	Servidor de Discord Oficial - Señal Verdansk
Versión	v1.0 - Noviembre 2026

*Reglas de Juego Estándar detalladas en la sección: “6. Configuración competitiva”

Índice de Contenidos

01 Introducción y autoridad
02 Definiciones
03 Elegibilidad y verificación
04 Registro, precalificación y lista de espera
05 Comunicación y check-in
06 Configuración competitiva
07 Offline Qualifiers
08 Stream Qualifiers
09 Draft en S y formación de squads
10 Gran Final de Verdansk
11 Banca y sustituciones
12 Administración de partidas
13 Fallas técnicas, remakes y contingencias
14 Resultados, evidencias y reclamaciones
15 Integridad competitiva
16 Conducta, confidencialidad y protección
17 Infracciones y sanciones
18 Administración y revisión de decisiones
19 Transmisiones e imagen
20 Privacidad y datos personales
21 Premios
22 Modificaciones y disposiciones finales
23 Anexo A — Calendario
24 Anexo B — Parámetros y puntuación

1. Introducción y autoridad

Señal Verdansk es una competencia de Call of Duty: Mobile organizada bajo la administración deportiva de Activision. Este reglamento rige el registro, clasificación, formación de equipos, Gran Final, conducta, resultados y procedimientos administrativos aplicables a jugadores, capitanes, creadores y demás participantes.

Activision actuará como autoridad deportiva final para interpretar y aplicar estas disposiciones, resolver situaciones no previstas y proteger la integridad competitiva. Las decisiones deberán basarse en evidencia disponible, proporcionalidad y consistencia; las modificaciones sustanciales serán comunicadas por los canales oficiales.

2. Definiciones

Término	Definición
UID	Identificador único de la cuenta de Call of Duty: Mobile registrada.
Kill / eliminación	Eliminación individual contabilizada por el juego y validada oficialmente.
Placement	Posición final registrada en una partida.
Offline Qualifiers	Clasificatorias sin transmisión principal; se disputan en salas privadas de manera remota.
Stream Qualifiers	Clasificatorias con cobertura o transmisión del evento.
Sala	Lobby privado o personalizado configurado por el Host.
Bloque	Conjunto de salas o jugadores usado para organizar una fase clasificatoria.
Squad	Equipo de la Gran Final: un capitán creador, tres titulares y un jugador de banca.
Brigada	Agrupación de squads y General de brigada.
General de Brigada	Botarga que pertenece a una marca aliada.
Draft en S	Sistema de selección alternante tipo snake draft.
Host / Observer	Personal oficial encargado de administrar u observar partidas.
Remake	Repetición o reinicio de una partida por decisión deportiva fundada.

3. Elegibilidad y verificación

3.1 Requisitos obligatorios

- Tener 18 años cumplidos al momento de completar el registro.
- Residir efectivamente en un país o territorio de Latinoamérica, excepto Brasil.
- Presentar obligatoriamente un documento oficial válido emitido por el país latinoamericano de residencia, apto para verificar identidad, mayoría de edad y residencia conforme al procedimiento de la organización. Un documento de otro país no se aceptará por sí solo como prueba de residencia en el país declarado.
- Registrar una sola cuenta y un solo UID válido de Call of Duty: Mobile durante todo el torneo.
- Competir exclusivamente desde smartphone o tablet compatible; quedan prohibidos PC y emuladores.
- Contar con cuenta de Discord y atender las comunicaciones oficiales cuando corresponda.
- Aceptar el reglamento y proporcionar información auténtica y verificable.

La organización podrá solicitar documentación complementaria, realizar verificaciones razonables y rechazar o cancelar registros inconsistentes, falsos, ilegibles o no verificables. La verificación documental se sujetará al aviso de privacidad correspondiente.

3.2 Dispositivos y controles

Quedan prohibidos controles externos, adaptadores de mandos, macros y otros periféricos o mecanismos que modifiquen intencionalmente la forma de controlar el juego mediante los dedos sobre la pantalla táctil. Los accesorios destinados exclusivamente a conectividad o suministro eléctrico no están prohibidos por ese solo hecho, siempre que no modifiquen el control táctil ni otorguen ventajas ilícitas.

4. Registro, precalificación y lista de espera

Cada participante podrá registrar una sola cuenta y UID. Los registros válidos consideran únicamente UID validado; la ponderación exacta será administrada por Activision. Y se invitará de forma aleatoria a 1,500 participantes elegibles.

La lista de espera comenzará por el siguiente participante elegible, inicialmente la posición 1,501. La organización se reserva el derecho de utilizarla en cualquier momento previo al inicio de la competencia para cubrir ausencias, registros inválidos o situaciones que afecten la integridad competitiva y la deportividad necesaria, respetando el orden y los requisitos de elegibilidad.

5. Comunicación y check-in

Los participantes deberán consultar el servidor de Discord oficial y los demás canales oficiales comunicados, completar check-in y confirmar asistencia dentro de las ventanas establecidas. El check-in deberá realizarse en el canal de texto designado en el servidor de Discord y todos los jugadores tendrán que realizarlo durante la ventana de 30 minutos

previo al inicio de las partidas, de lo contrario se contará como “No Show” por parte del jugador y perderá el derecho a los 10 minutos de tolerancia para unirse a la sala.

Correo electrónico de Soporte Oficial: contacto@verdanskcodm.com

Los horarios de partidas y salas son aproximados: cada partida se programa con un máximo estimado de 20 minutos. Los tiempos de preparación, resultados y transición se administran por separado. El staff podrá ajustar horarios mediante aviso oficial.

No consultar un aviso no exime del cumplimiento de instrucciones u horarios. El Host podrá retirar de la sala cuentas que no coincidan con el UID autorizado.

6. Configuración competitiva

Parámetro	Clasificatorias
Modo	Battle Royale
Mapas	Clasificatorias: (Isolated, Blackout) Gran Final: (Verdansk)
Sala	Privada / personalizada
Modalidad	Clasificatorias: Solitario (Solo). Gran Final: Squad (4 Jugadores).
Capacidad	Hasta 100 jugadores por partida
Perspectiva	Tercera persona (TPP)
Clases BR	Todas permitidas
Armamento	Sin restricciones
Vehículos	Permitidos, excepto Tank y Jackal*
Airdrops	Permitidos
Zona segura	Configuración predeterminada del juego
Victoria en la partida	Último jugador superviviente
Tiempo de planificación	Hasta 20 minutos por partida.

Queda prohibido utilizar Tank o Jackal como conductor o pasajero en cualquier partida competitiva en la que aparezcan. El incumplimiento se sancionará conforme al catálogo disciplinario.*

7. Offline Qualifiers: 1,500 a 400

Los 1,500 seleccionados se distribuyen en cinco bloques de tres salas de 100 jugadores, para un total de 15 salas: nueve durante el primer día y seis durante el segundo día. Cada sala disputa dos partidas con los mismos participantes.

Día 1			
Bloque 1 (300 Jugadores)			
Salas (100 Jugadores)	**Sala 1**	**Sala 2**	**Sala 3**
Mapa 1	Isolated	Isolated	Isolated
Mapa 2	Blackout	Blackout	Blackout
Bloque 2 (300 Jugadores)			
Salas (100 Jugadores)	**Sala 1**	**Sala 2**	**Sala 3**
Mapa 1	Isolated	Isolated	Isolated
Mapa 2	Blackout	Blackout	Blackout
Bloque 3 (300 Jugadores)			
Salas (100 Jugadores)	**Sala 1**	**Sala 2**	**Sala 3**
Mapa 1	Isolated	Isolated	Isolated
Mapa 2	Blackout	Blackout	Blackout

Día 2			
Bloque 4 (300 Jugadores)			
Salas (100 Jugadores)	**Sala 1**	**Sala 2**	**Sala 3**
Mapa 1	Isolated	Isolated	Isolated
Mapa 2	Blackout	Blackout	Blackout
Bloque 5 (300 Jugadores)			
Salas (100 Jugadores)	**Sala 1**	**Sala 2**	**Sala 3**
Mapa 1	Isolated	Isolated	Isolated
Mapa 2	Blackout	Blackout	Blackout

Se clasificará por la suma de eliminaciones individuales de ambas partidas. De cada bloque avanzarán 80 jugadores: los 26 mejores de la sala 1 y los 27 mejores de cada una de las salas 2 y 3. El total de cinco bloques será de 400 clasificados.

Bloque	Sala 1	Sala 2	Sala 3	Total
Bloque 1	26	27	27	80
Bloque 2	26	27	27	80
Bloque 3	26	27	27	80
Bloque 4	26	27	27	80
Bloque 5	26	27	27	80
Clasificados a Stream Qualifiers				400

Criterios de Desempate:

- Más eliminaciones acumuladas
- Mejor posición promedio de las dos partidas
- Si persiste un empate absoluto, resolución de Activision con base en registros y estadísticas oficiales disponibles.

8. Stream Qualifiers: 400 a 100

Los 400 clasificados se reorganizan aleatoriamente en cuatro bloques de 100 jugadores: A, B, C y D. Cada bloque disputa tres partidas. Avanzan los 25 participantes con más eliminaciones acumuladas por bloque, para un total de 100 finalistas.

Día 3		
Bloque A (100 Jugadores)		
Mapa 1	**Mapa 2**	**Mapa 3**
Isolated	Blackout	Isolated
Bloque B (100 Jugadores)		
Mapa 1	**Mapa 2**	**Mapa 3**
Isolated	Blackout	Isolated

Día 4		
Bloque C (100 Jugadores)		
Mapa 1	**Mapa 2**	**Mapa 3**
Isolated	Blackout	Isolated
Bloque D (100 Jugadores)		
Mapa 1	**Mapa 2**	**Mapa 3**
Isolated	Blackout	Isolated

Por bloque	Bloque A	Bloque B	Bloque C	Bloque D	Total
Clasificados	25	25	25	25	100

Criterios sucesivos de desempate

- Mayor número de eliminaciones acumuladas
- Mejor posición final en la última partida
- Mayor número de eliminaciones en una sola partida
- Mejor posición promedio de las tres partidas
- Decisión deportiva de Activision sustentada en registros oficiales.

Las salas, preparación, pausas técnicas y publicación de resultados se comunicarán mediante el cronograma operativo. Los horarios serán aproximados y cada partida podrá tener una duración máxima de 20 minutos.

9. Draft en S y formación de squads

El Draft será un proceso de asignación automática de jugadores clasificados a los 25 squads liderados por creadores de contenido, con el objetivo de garantizar una distribución competitiva equilibrada.

9.1 Distribución de jugadores

Se realizarán dos jornadas de Draft, una al finalizar cada clasificatoria.

- En cada jornada se distribuirán 50 jugadores clasificados entre los 25 squads, asignando 2 jugadores por equipo.
- Al concluir ambas jornadas, cada squad contará con 4 jugadores asignados.
- Cada creador seleccionará a uno de sus cuatro jugadores como suplente, conformando una alineación de 3 titulares y 1 suplente.

9.2 Sistema de valoración y asignación

Los jugadores recibirán una puntuación de valoración según su posición en la clasificatoria: el primer lugar obtendrá 50 puntos, el segundo 49 y así sucesivamente hasta el puesto 50, que recibirá 1 punto.

- La asignación comenzará con el jugador mejor clasificado, quien será incorporado al squad elegible con menor puntuación acumulada.
- Después de cada asignación, se actualizará la puntuación del equipo y se repetirá el procedimiento con el siguiente jugador.
- Cada squad podrá recibir un máximo de 2 jugadores por jornada.
- En la segunda jornada se considerarán los puntos acumulados durante la primera para equilibrar la distribución.
- Para determinar la puntuación competitiva final de cada squad se considerarán sus 3 jugadores mejor puntuados.

9.3. Criterios de desempate

En caso de que dos o más squads tengan la misma puntuación, se utilizará un número de prioridad asignado mediante sorteo previo:

- Primera jornada: tendrá prioridad el número más bajo.
- Segunda jornada: tendrá prioridad el número más alto.

10. Gran Final — Verdansk

La Gran Final contará con 25 squads, cada uno con un creador/capitán y tres jugadores titulares activos por partida, para un total de 100 participantes activos. Se disputarán cuatro partidas de Battle Royale en Verdansk.

Los jugadores participarán de forma remota y deberán atender las indicaciones oficiales por medio del servidor oficial de Discord.

Su capitán se encontrará de forma presencial en el evento “Gran Final” Señal Verdansk.

Los squads deberán comunicarse por medio de chat de voz en el servidor oficial de Discord para seguir indicaciones del staff y sólo los jugadores activos en partida pueden estar en el chat de voz, los jugadores banca deberán permanecer atentos a las indicaciones por texto pero no podrán permanecer en chat de voz.

10.1 Squad Campeón

La clasificación del Squad Campeón considerará únicamente cantidad de eliminaciones (kills) acumuladas durante las cuatro partidas.

Resultando ganador el Squad que consiga la mayor cantidad de eliminaciones durante las 4 partidas.

10.2 MVP

El MVP se determinará por las eliminaciones individuales acumuladas durante las cuatro partidas. Son elegibles creadores y jugadores de banca que hayan participado legalmente. En empate se aplicarán:

- Mayor número de eliminaciones individuales en una partida (la de mayor número de eliminaciones)
- Mejor posición promedio del squad
- Mejor posición del squad en la cuarta partida
- Decisión deportiva de Activision.

10.3 Brigada Ganadora

Habrá un total de 8 brigadas en la Gran Final presencial, cada una liderada por su respectivo General de Brigada y conformada por 3 o 4 squads, manteniendo los 25 squads totales de la competencia, con la siguiente distribución:

- 7 Brigadas de 3 Squads cada una (21 squads en total).
- 1 Brigada de 4 Squads.

La clasificación de Brigada Ganadora se determinará a partir del promedio de eliminaciones por squad de cada brigada y de los Bonus Points obtenidos en las actividades de botarga.

- Promedio de eliminaciones por squad = total de eliminaciones acumuladas por todos los squads de la brigada durante las cuatro partidas ÷ número de squads asignados a esa brigada.
- Este promedio normaliza la competencia entre brigadas de 3 y 4 squads. Al promedio de eliminaciones por squad se sumarán los Bonus Points obtenidos en las actividades de botarga para determinar la clasificación final de Brigadas.

Los Bonus Points se registran por separado de las eliminaciones oficiales para no alterar las estadísticas deportivas ni el MVP.

10.3.1 Actividades de Botarga

RONDA 1. FARMEAR AURA

- 8 botargas.
- 45 segundos por performance.
- Deben incluir un emote al final de su performance.
- Puntuación: 1 a 3 puntos. Por aplauso del público, una botarga gana 3 puntos y el resto 1 punto.

RONDA 2. GRENADE TOSS

- 8 botargas.
- 5 minutos.
- 2 bloques de botargas (botarga + creador) por turno dentro del octágono. Cada equipo tiene que lanzar granadas y su creador atraparlas en un bote.
- Puntuación: cada botarga suma puntos igual a las granadas atrapadas.

RONDA 3. DUO PLANT THE BOMB

- 8 botargas.
- 1 minuto.
- 2 personas, 3 turnos, para llevar la bomba (globo) del punto A al punto B.
- Puntuación: 1 a 3 puntos. Cada botarga suma 1 punto por cada globo colocado en la zona (cubeta).

RONDA 4. FEARLESS OPS

- 8 botargas.
- 2 turnos.
- Cada botarga tiene 2 oportunidades para jalar un mantel de una mesa que contiene 10 objetos; ganan 1 punto por cada objeto que se mantenga en la mesa.
- Puntuación: la botarga suma 1 punto por ítem que se mantenga en la mesa.

DEFINICIÓN DE LA BRIGADA CAMPEONA

- Promedio de kills de la brigada + bonus points de actividades de botargas = ranking final.

- Promedio de kills: kills totales de los squads de la brigada ÷ número de squads de la brigada.
- Bonus points: puntos obtenidos en las actividades de botargas.

11. Jugadores de banca y sustituciones

Cada capitán designará al jugador de banca. El suplente podrá ingresar por desconexión permanente, falla técnica, ausencia, enfermedad, decisión táctica del capitán u otra causa autorizada. Las sustituciones sólo podrán realizarse previo al inicio de cada partida, nunca durante una partida en curso, y deberán notificarse al Host.

La reincorporación de un titular sustituido dependerá del capitán y de la autorización deportiva. Todas las eliminaciones y estadísticas obtenidas legalmente por el jugador de banca serán oficiales y se contabilizarán en las categorías que correspondan.

12. Administración de partidas

El equipo deportivo de Activision designará Hosts y Observers. El Host creará la sala, verificará la configuración, distribuirá el acceso autorizado, dirigirá el periodo de preparación e iniciará la partida. Los Observers no competirán. Queda prohibido divulgar identificadores o contraseñas de salas a terceros no autorizados.

Cada participante deberá ingresar con su UID registrado, respetar las instrucciones y no abandonar intencionalmente la partida sin autorización. Los resultados registrados por el servidor y verificados por el staff constituirán la base de la clasificación oficial.

13. Fallas técnicas, remakes y contingencias

13.1 Responsabilidad del participante

Cada jugador es responsable de la calidad de su conexión, dispositivo, carga de batería, versión del juego y preparación técnica. Ping alto, pérdida de datos móviles, llamadas entrantes, batería agotada y fallas individuales no otorgan derecho a pausa o remake. Podrá reconectarse solo cuando el juego lo permita; la partida continuará y conservará únicamente las estadísticas oficiales verificables.

13.2 Supuestos para remake

- Falla crítica de servidor confirmada que afecte simultáneamente a más del 20% de los jugadores de una sala; la afectación deberá verificarse mediante evidencia técnica o registros oficiales.
- Configuración incorrecta de mapa o parámetros oficiales, detectada antes de la primera eliminación registrada.
- Inicio prematuro de la partida por error del Host antes de concluir el periodo de preparación anunciado, sujeto a revisión de impacto y evidencia.

La presencia de un supuesto no genera repetición automática: El equipo deportivo de Activision evaluará su gravedad, el momento, la evidencia y la posibilidad de preservar resultados válidos. Después de la primera eliminación, la partida se presumirá válida salvo falla general de servidor o determinación extraordinaria fundada.

13.3 Interrupciones

Si una falla general interrumpe irreversiblemente una partida antes de la primera eliminación, podrá ordenarse su repetición completa. Si ocurre después, las autoridades deportivas podrán repetirla, validar las eliminaciones verificables hasta el incidente, reprogramar o adoptar una solución que preserve la equidad. Una falla exclusiva de transmisión no invalida por sí misma la partida si el servidor conserva resultados fiables.

Ante fuerza mayor, riesgo de seguridad, salud, energía, infraestructura o servidor, las autoridades podrán suspender, reprogramar, ajustar el formato o resolver con resultados oficiales ya validados, comunicando la medida correspondiente.

14. Resultados, evidencias y reclamaciones

El Host conservará capturas o grabaciones de la tabla final. El equipo deportivo de Activision consolidará eliminaciones, posiciones y clasificaciones en su herramienta oficial y comunicará resultados por los canales designados. Las capturas de jugadores serán evidencia complementaria; no sustituyen automáticamente el registro oficial.

Para errores ordinarios en tablas publicadas, se utilizará como referencia una ventana de 10 minutos, contados desde la publicación del resultado, salvo anuncio operativo distinto. El reclamo deberá identificar nickname, UID, bloque, sala, partida, discrepancia y evidencia.

Cualquier incidente mayor —hacks, exploits, colusión o manipulación grave— deberá reportarse de inmediato, con evidencia disponible, sin esperar la publicación de resultados ni la ventana ordinaria. La administración podrá requerir información adicional, preservar registros y dictar medidas preventivas.

15. Integridad competitiva

Todos los participantes deben competir de buena fe, procurar su mejor desempeño y abstenerse de conductas que distorsionen el resultado. Se prohíben, entre otras:

- Hacks, cheats, scripts, macros, software de terceros o modificaciones del cliente que otorguen ventaja competitiva.
- Exploits deliberados, uso de errores, zonas inaccesibles o interacción anómala con terreno y objetos para obtener ventaja.
- Teaming o cooperación prohibida entre jugadores rivales en Solo o entre squads rivales en la Gran Final, incluso cuando pertenezcan a la misma brigada.
- Colusión, pactos de no agresión, kill feeding, manipulación de puntos, resultados, premios o rankings, y juego deliberadamente por debajo de la capacidad para favorecer terceros.
- Stream sniping, obtención ilícita de información, señales externas o intercambio de información estratégica con rivales durante partidas.
- Suplantación de identidad, préstamo o intercambio de cuentas, UID distintos, cuentas múltiples y documentos falsos.

- Sabotaje de salas, equipos, transmisión, infraestructura, red o sistemas; desconexiones deliberadas para alterar resultados.
- Uso de Tank o Jackal
- Periféricos que alteren intencionalmente el control táctil.
- Falsificación, ocultamiento malicioso o manipulación de evidencia y engaño a la administración.

Una coincidencia táctica, eliminación o proximidad casual no demuestra por sí sola colusión. La administración evaluará contexto, patrón de conducta, intención y evidencia antes de sancionar.

16. Conducta, confidencialidad y protección

Jugadores, capitanes y creadores deberán respetar a otros participantes, a los organizadores, producción, patrocinadores, espectadores y asistentes. Estas obligaciones aplican en salas, Discord, transmisiones, entrevistas, redes sociales relacionadas con el evento y sedes presenciales.

- Se prohíben amenazas, acoso, intimidación, hostigamiento, agresiones, insultos graves, difamación y lenguaje abusivo dirigido a personas.
- Se prohíben expresiones o actos discriminatorios por origen, nacionalidad, raza, género, religión, idioma, orientación sexual, discapacidad u otra condición protegida.
- No se permitirán nicknames, imágenes de perfil o contenidos ofensivos que comprometan la seguridad, dignidad o reputación de personas vinculadas al evento.
- Las controversias deportivas deberán canalizarse mediante los procedimientos oficiales; se prohíben amenazas, hostigamiento o campañas de intimidación contra staff o participantes, sin impedir críticas legítimas o reportes de buena fe.
- Las credenciales de sala, datos personales y comunicaciones operativas reservadas no deberán divulgarse sin autorización. La confidencialidad no impide denunciar conductas ilícitas ni ejercer derechos legales.
- Los participantes deberán cooperar con investigaciones razonables y completar las etapas a las que estén convocados, salvo fuerza mayor, salud, seguridad o causa justificada aceptada por la organización.

17. Infracciones y sanciones

17.1 Criterios generales

Las sanciones se determinarán por naturaleza, gravedad, intencionalidad, impacto, evidencia y antecedentes. Los ejemplos sirven como tal y no se limitan a esas situaciones específicas. Podrán imponerse medidas inmediatas ante hechos graves, sin advertencia previa. Las deducciones de puntos se definirán según la fase y su sistema de puntuación, sin valores fijos inventados.

Nivel	Ejemplos	Consecuencias posibles

Leve	Retraso menor, incumplimiento administrativo menor, uso inapropiado de canales, falta de respeto menor.	Advertencia formal o amonestación.
Grave	Reincidencia leve, incumplimiento deliberado, hostigamiento, exploit intencional, periférico prohibido, intercambio de información estratégica, uso de Tank o Jackal.	Advertencia final, deducción, anulación de resultado o descalificación según impacto.
Muy Grave	Hacks, colusión, manipulación, suplantación, documentos falsos, amenazas graves, discriminación, sabotaje o reincidencia grave.	Descalificación inmediata, anulación, pérdida de premios aplicable y posible suspensión futura.

17.2 Catálogo de medidas

- Advertencia verbal o escrita; amonestación formal.
- Deducción de puntos o eliminaciones cuando el sistema de fase permita su aplicación verificable.
- Anulación de resultados; descalificación de partida, etapa o torneo.
- Pérdida de premios vinculados a resultados invalidados conforme a las bases aplicables.
- Suspensión temporal o definitiva de futuras competencias de la organización.
- Expulsión de canales o sede, cuando sea necesaria para proteger la operación o seguridad.

17.3 Reincidencia

Infracciones leves acumuladas	Consecuencia orientativa
Primera	Advertencia formal
Segunda	Amonestación formal
Tercera	Deducción de puntos o anulación del resultado de una partida, según fase
Cuarta	Descalificación del torneo

La acumulación de infracciones graves podrá motivar descalificación aun si las conductas difieren. Una infracción muy grave puede causar descalificación desde la primera incidencia. Las medidas deberán aplicarse con proporcionalidad, consistencia y sin discriminación.

18. Administración y revisión de decisiones

Ante una denuncia, la organización podrá registrar el reporte, preservar evidencias, revisar grabaciones y registros, solicitar aclaraciones, evaluar hechos y comunicar una resolución. Cuando exista riesgo razonable para la integridad competitiva podrá suspender provisionalmente a un participante durante la investigación.

Los reportes de actividad inusual por parte de un jugador deberán realizarse por medio de mensaje directo a los administradores del torneo en Discord para evitar disputas, y deberán enviarse en una ventana de 10 minutos posterior a la finalización de la partida en la que sucedió el incidente para actuar inmediatamente, pasado este tiempo la siguiente partida se encontrará en preparación y ya no se podrán aplicar reglas de forma retroactiva sobre los participantes.

La solicitud deberá presentar argumentos y evidencia; su presentación no suspende automáticamente la medida. La instancia administrativa designada por el equipo deportivo de Activision emitirá la decisión deportiva final.

19. Transmisiones, imagen y voz

Mediante aceptación expresa y específica, los participantes autorizan a la organización a captar, grabar, reproducir, transmitir y difundir su imagen, voz, nickname, identificador público y participación competitiva en el marco de Señal Verdansk.

La autorización comprenderá transmisiones en vivo y retransmisiones, fotografías, resúmenes, repeticiones, entrevistas, estadísticas, presentaciones y materiales informativos, promocionales o publicitarios del torneo y futuras ediciones, mediante canales oficiales, patrocinadores, aliados y medios autorizados.

El uso podrá efectuarse en medios digitales, audiovisuales e impresos dentro y fuera de México, sin compensación económica adicional salvo pacto escrito. La organización deberá emplear el material de forma respetuosa y evitar alteraciones que lesionen injustificadamente la dignidad, reputación o integridad de los participantes.

Las partidas y transmisiones podrán permanecer accesibles como archivo histórico o promocional. Las entrevistas y actividades de comunicación se organizarán conforme a instrucciones previamente informadas.

La autorización de imagen y voz se recabará mediante un mecanismo específico de aceptación, separado de la aceptación general del reglamento y del aviso de privacidad cuando legalmente corresponda.

20. Aviso de privacidad y protección de datos

La organización protegerá la privacidad, confidencialidad y seguridad de los datos personales y documentos de identidad conforme a la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares y demás disposiciones aplicables en México.

20.1 Finalidades

- Verificar identidad y mayoría de edad al momento del registro.
- Validar registros y prevenir suplantación de identidad.
- Comprobar elegibilidad y residencia.
- Gestionar participación, acreditación y comunicación oficial.
- Atender aclaraciones, incidencias y controversias de identidad o elegibilidad.

20.2 Seguridad y acceso

Se aplicarán medidas técnicas y administrativas razonables contra accesos no autorizados, divulgación, alteración, pérdida o uso indebido. Solo personal autorizado con necesidad operativa accederá a documentos de identidad. No se publicarán ni usarán con fines comerciales ni se compartirán con terceros ajenos a la operación, salvo consentimiento o obligación legal.

20.3 Conservación, eliminación y derechos

Los datos se conservarán únicamente por el tiempo necesario para verificación, administración, resolución de incidencias y obligaciones legales. Después serán eliminados de forma segura, salvo conservación legal obligatoria. Los titulares podrán ejercer derechos ARCO y solicitar información sobre el tratamiento mediante los canales de privacidad establecidos, conforme a la legislación aplicable.

El aviso integral se pondrá a disposición antes de recabar datos y documentos; se obtendrá el consentimiento que legalmente resulte necesario. La negativa a entregar documentos oficiales o la imposibilidad de verificar su autenticidad podrá ocasionar rechazo o cancelación del registro.

21. Premios y reconocimientos

Cada fase del torneo tendrá una cantidad de premios definida por posicionamiento. Se contemplan premios para las siguientes fases:

21.1 Stream Qualifiers

En cada día de competencia, los jugadores que finalicen dentro del Top 33 recibirán premios adicionales a su clasificación a la siguiente fase competitiva (La Gran Final de “Señal Verdansk”). Esto representa un total de 66 ganadores con premios adicionales, sumando ambos días de competencia. Los jugadores que finalicen entre las posiciones 34 y 50 de cada día conservarán su clasificación a La Gran Final, pero no recibirán premios adicionales.

21.1.1 Día 1

Premio	Rareza	Tipo	Cantidad	Obtención	Posiciones Ganadoras
Reaper – Ashura	Legendaria	Operador	3	Directa	Top 3 de Eliminaciones
8,000 CP Pack	-	CP	10	Código	Lugares 4 al 13 de eliminaciones
4,000 CP Pack	-	CP	10	Código	Lugares 14 al 23 de eliminaciones
3,000 CP Pack	-	CP	10	Código	Lugares 24 al 33 de eliminaciones

21.1.1 Día 2

Premio	Rareza	Tipo	Cantidad	Obtención	Posiciones Ganadoras
AK117 - Meltdown	Legendaria	Arma	3	Directa	Top 3 de Eliminaciones
8,000 CP Pack	-	CP	10	Código	Lugares 4 al 13 de eliminaciones
4,000 CP Pack	-	CP	10	Código	Lugares 14 al 23 de eliminaciones
3,000 CP Pack	-	CP	10	Código	Lugares 24 al 33 de eliminaciones

21.2 Gran Final de “Señal Verdansk”

Durante La Gran Final de “Señal Verdansk” se otorgarán premios divididos en 3 categorías.

21.2.1 Squad Campeón

Premio	Rareza	Tipo	Cantidad	Obtención
Templar - Couteau's Oath	Mítica	Operador	5 (1 para cada integrante)	Directa
DR-H - Wicked Claw	Legendaria	Arma	5 (1 para cada integrante)	Directa
40,000 CP Pack	-	CP	5 (1 para cada integrante)	Código

21.2.2 MVP

Premio	Tipo	Cantidad	Obtención
Infinix Note 60 Pro	Dispositivo Móvil	1	Envío a Domicilio

21.2.3 Brigada Campeona

Premio	Rareza	Tipo	Cantidad	Obtención
QQ9 - Sigrún	Legendaria	Arma	15 a 20 (1 para cada integrante)	Directa

22. Modificaciones y disposiciones finales

El equipo deportivo de Activision podrá modificar disposiciones por motivos competitivos, técnicos, operativos, legales o de fuerza mayor. Las actualizaciones se publicarán por los canales oficiales con identificación de versión y vigencia. Se evitarán cambios retroactivos injustificados sobre resultados ya validados.

Las situaciones no previstas serán resueltas por las autoridades deportivas, procurando equidad, seguridad, integridad competitiva y proporcionalidad. La inscripción y participación implican aceptación del reglamento vigente, sin sustituir los consentimientos específicos requeridos para datos personales e imagen.

Anexo A — Calendario operativo

Fecha - 2026	Actividad	Horario
23 octubre	Inicio de Registro	12:00 pm Hora CDMX
31 octubre	Cierre de Registros	10:00 pm Hora CDMX
3 noviembre	Offline Qualifiers — día 1 (7 salas)	6:00 pm Hora CDMX
4 noviembre	Offline Qualifiers — día 2 (8 salas)	6:00 pm Hora CDMX
5 noviembre	Transmisión VIP	5:00 pm Hora CDMX
6 noviembre	Stream Qualifiers — día 3 (bloques A y B)	5:00 pm Hora CDMX
7 noviembre	Stream Qualifiers — día 4 (bloques C y D)	5:00 pm Hora CDMX
6 y 7 de noviembre	Draft en S	Después de cada Stream Qualifier
14 noviembre	Gran Final	Check-In 4:00 pm Hora CDMX Comienzo 5:00 pm Hora CDMX

Se requiere que todos los jugadores estén atentos a las indicaciones por medios oficiales al menos 30 minutos previo al inicio de las partidas y se otorga un periodo de tolerancia de 10 minutos después del horario de inicio de cada partida para resolver incidentes y llegadas a destiempo, después de este tiempo no se permiten ingresos a partida.

Todos los horarios son aproximados y pueden ajustarse por la duración efectiva de las partidas, preparación de salas, resultados y contingencias. Una partida puede durar menos de 20 minutos; el margen de planificación para cada partida es de hasta 15 minutos.

Anexo B — Parámetros de clasificación y puntuación

Etapa	Criterio	Avanzan
Precalificación	Ranking por UID validado, nivel y tiempo de juego; desempate por registro más temprano	1,500
Offline Qualifiers	Suma de kills de dos partidas por sala; empate por placement promedio	400
Stream Qualifiers	Suma de kills de tres partidas por bloque; criterios sucesivos del capítulo 8	100

Gran Final	Criterio	Cantidad de Jugadores
Squad Campeón	Kills por Squad acumuladas en cuatro partidas	1 Squad Campeón (5 Jugadores)
MVP	Kills individuales acumuladas en cuatro partidas	1 MVP (1 Jugador)
Brigada Ganadora	Desempeño de squads + Bonus Points independientes de kills	1 Brigada (15 a 20 Jugadores)