



La Esports Nations Cup 2026 otorga estatus oficial de National Team Partner a más de 100 países para construir el futuro del esports basado en Selecciones Nacionales

Un nuevo marco global une a federaciones, clubes y líderes del ecosistema para formar Selecciones Nacionales y movilizar comunidades locales, acelerando la representación en el escenario internacional, especialmente en mercados con una afición altamente participativa como México y Latinoamérica.

[\[Media Kit\]](#)

[Mira el video de la campaña de anuncio de los National Team Partners de la ENC](#)

Riyadh, Arabia Saudita (25 de marzo de 2026) – La Esports Foundation (EF) otorgó hoy el estatus de National Team Partner (Socio de Equipos Nacionales) a organizaciones e individuos de más de 100 países para la [Esports Nations Cup 2026](#) (ENC), la competencia global de esports basada en Selecciones Nacionales que debutará en Riyadh del 2 al 29 de noviembre de 2026. Esta es la primera vez que los esports introducen un sistema global estructurado para selecciones nacionales a esta escala, añadiendo una nueva capa al ecosistema de la industria junto con las competencias basadas en clubes. Diseñada para complementar —no reemplazar— los modelos existentes, la ENC trabajará con los actores locales más cercanos al deporte para fortalecer conexiones y apoyar el desarrollo nacional a largo plazo.

En países como México, donde la comunidad *gamer* ha mostrado un crecimiento continuo y un fuerte sentido de pertenencia, este enfoque representa una oportunidad relevante para canalizar el orgullo nacional dentro del esports competitivo.

Los National Team Partners (Socios de Equipos Nacionales) liderarán la formación de las selecciones, movilizarán comunidades locales y establecerán las estructuras necesarias para habilitar la participación competitiva y el crecimiento del ecosistema. Para asegurar participación global, los países y territorios sin un *partner* serán apoyados mediante estructuras regionales proporcionadas por la EF.

Para México, la coordinación nacional estará a cargo de **Emmanuel “Reptile” Neyra, National Team Manager**, un arquitecto estratégico de operaciones con una trayectoria comprobada en organizaciones como Six Karma y Lyon Gaming. Especialista en el diseño de marcos competitivos profesionales dentro de los ecosistemas de LCS y VCL, liderará el desarrollo de las estructuras deportivas necesarias para impulsar el rendimiento de la Selección Nacional.

Al respecto, Neyra señaló:

“México tiene el talento para ganarle a cualquiera, pero durante mucho tiempo nos hemos conformado con solo participar. Mi misión como National Team Manager es romper ese ciclo de inconsistencia y de parches a corto plazo que no nos dejan crecer. No busco jugadores que se conformen con 'estar ahí'; vamos a seleccionar atletas que entiendan el sacrificio y la disciplina que se necesita para ganar de verdad. Es momento de dejar de ser la sorpresa de un torneo y trabajar para que México sea un nombre que todos respeten en la escena internacional”.

La EF recibió más de 630 aplicaciones de 150 países y territorios, lo que demuestra el enorme interés global por la oportunidad de representar oficialmente a una nación en el ámbito del esports. Los *partners* seleccionados incluyen organizaciones con una larga trayectoria, responsables de moldear sus escenas competitivas durante décadas, así como nuevos actores que impulsan la evolución del *gaming* competitivo en mercados emergentes. La lista completa de organizaciones e individuos seleccionados está disponible en [el sitio del ENC](#) y se actualizará conforme se confirmen nuevas designaciones.

“La Esports Nations Cup se basa en una idea simple: que los jugadores cuenten con un camino confiable para representar a su país, y que los aficionados tengan una Selección Nacional a la cual puedan apoyar genuinamente, dijo **Hans Jagnow, director de National Team Relations de la Esports Foundation**. Desde el inicio, nuestro enfoque ha estado en la calidad de los *partnerships* (alianzas estratégicas) y de las estructuras que respaldan ese camino, combinada con la escala necesaria para convertirlo en un evento verdaderamente global. La respuesta de nuestros socios alrededor del mundo nos da la confianza de que la ENC no es solo una nueva competencia, sino un modelo innovador para los esports nacionales: el comienzo de un nuevo capítulo en el ecosistema competitivo”.

“La Esports Nations Cup introduce algo que nunca habíamos tenido en los esports: un sistema global para selecciones nacionales a una escala sin precedentes”, señaló **Ralf Reichert, CEO de la Esports Foundation**. “La respuesta que recibimos alrededor del mundo demuestra que las comunidades están listas para este paso. Junto con nuestros *partners*, estamos construyendo las estructuras que permitirán a los jugadores representar a sus países y competir en el escenario más grande del esports. Con más de 100 naciones ahora integradas al sistema, la Esports Nations Cup pasa de concepto a realidad, estableciendo a las Selecciones Nacionales como un componente permanente del ecosistema competitivo”.

Reconociendo que los esports se han desarrollado de forma distinta en cada país, la ENC adopta un enfoque basado en *partnerships* en lugar de aplicar un solo modelo, marcando un precedente tanto para el deporte global como para los esports. Al trabajar con actores locales reconocidos —instituciones, Clubes u organizaciones comunitarias— este modelo busca desbloquear el potencial competitivo y cultural de cada nación, permitiendo que países con comunidades muy activas, como México, proyecten su identidad a nivel internacional.

Los National Team Partners operarán bajo diversas estructuras:

- Organismos nacionales consolidados como la Korea Esports Association y la Saudi Esports Federation
- Coaliciones lideradas por clubes, como en Brasil y Estados Unidos
- Alianzas público–privadas en países como Alemania, Canadá y los Emiratos Árabes Unidos.

En mercados como Malasia, Turquía y Tailandia, los *partners* incluyen federaciones que trabajan de cerca con comunidades *grassroots* (semilleros de talento). En regiones emergentes como Indonesia y Mongolia, los *partners* están siendo apoyados para representar a sus naciones en la plataforma global.

Por primera vez en la historia del esports, las Selecciones Nacionales se formarán a partir de estas estructuras locales, reuniendo a jugadores que competirán representando a su país y dando lugar a una nueva dimensión de fandom basada en identidad y orgullo. Desde el dominio legendario de Corea del Sur en League of Legends y la afinidad de India por Chess, hasta la tradición de Brasil en Counter-Strike, la herencia de Japón en los juegos de pelea y la potencia del Sudeste Asiático en los títulos móviles, la ENC crea un nuevo escenario global para la competición.

La ENC se lanzará en Riyadh en noviembre de 2026 antes de pasar a un modelo rotativo de ciudad. La competencia, de formato bienal, complementa a la [Esports World Cup](#) (EWC), basada en clubes, proporcionando una estructura estable para jugadores y fomentando la inversión a largo plazo en programas nacionales.

Esta continuidad permitirá que países como México desarrollen rutas de talento más claras y sostenibles, impulsando la profesionalización del ecosistema local.

Información adicional sobre la Esports Nations Cup será revelada en las próximas semanas. Para mantenerse al día, visite esportsnationscup.com, y siga al ENC en [X](#), [Facebook](#), [Instagram](#), [TikTok](#) y [YouTube](#), así como a la Esports Foundation en [LinkedIn](#).