

Reglamento Counter-Strike: Global Offensive

Game Show Arena 2022

Game Show Arena 2022 es un torneo que se da cada año para mantener el escenario competitivo de Esports en Chile, debido a esto se establecen las siguientes bases para la competencia, la cual quedará regida por las presentes bases y condiciones (en adelante las “Bases”).

PRIMERO: CONSIDERACIONES GENERALES

Game Show Arena 2022 CSGO es una competencia de videojuegos online que se disputará en el juego Counter-Strike: Global Offensive en adelante también “CSGO” y que se desarrollará entre las fechas **01 de junio y 14 de agosto de 2022**.

Las bases de la Competencia para el videojuego CSGO rigen en todas las fases del evento.

Estas bases han sido diseñadas para garantizar la integridad de la Competencia y están destinadas a promover el juego limpio para ayudar a garantizar que toda la competición en el juego sea divertida, justa y esté libre de comportamientos perjudiciales.

La modalidad de juego será entre equipos con un máximo de 7 jugadores, sin distinción de sexo, y para mayores de 15 años cumplidos al momento de la inscripción.

El cupo total final de participantes que podrán inscribirse en el Torneo es de 128 equipos, los cuales deben cumplir con el registro respectivo y la coordinación a través de las plataformas que la organización así determine.

La participación en el Torneo es personal e intransferible.

SEGUNDO: ETAPAS DE LA COMPETENCIA

2.1 Inscripción de Equipos / Jugadores

La modalidad de inscripción será a través de la web del torneo (www.gamersclub.gg) donde cada jugador tendrá que registrarse individualmente. Luego, en la plataforma GamersClub, el capitán de cada equipo será el encargado del registro con un límite máximo de siete (7) integrantes por equipo.

Cabe destacar que cualquier Steam ID que se encuentre en blacklist o con alguna penalización no podrá participar en la competencia.

Una vez iniciado el torneo y si la organización lo determina, el proceso de cambios de jugadores en un equipo será restringido con un máximo de dos (2). Para hacer efectivo este ingreso, el capitán deberá contactar con el organizador del torneo respectivo a través del correo **csgo@festigame.com** e indicar que jugador sale, el motivo de cambio y los datos del jugador a incorporar los cuales serán solicitados por el organizador.

Cabe mencionar que los cambios de jugadores se deben solicitar 12 horas antes de cada encuentro, no se aceptarán cambios de jugadores sin este requisito.

Se deja en claro que **NO SE PUEDE** agregar a un nuevo jugador al equipo después de terminado el plazo de inscripción, solo podrán participar en el torneo los jugadores correctamente inscritos en los plazos establecidos (La única forma que existe para agregar un nuevo jugador es utilizando un cambio).

2.2 Cambios de equipos

Los cambios de jugadores a equipos que estén participando del torneo no están permitidos. Si algún jugador se encuentra inscrito en algún equipo y “no participa” por este, podrá inscribirse por otro equipo, sin embargo, tendrá que esperar el término de fase (se dará un tiempo de “inscripción abierta”) para el cambio de equipo.

2.3 Suplantaciones u otras faltas

Para concretar de forma correcta la inscripción es necesario ingresar la Steam ID de cada jugador, de esta forma se puede corroborar de qué está jugando el participante inscrito y no hay suplantación. La falsificación de identidad de un jugador en la competencia será sancionada con la descalificación automática del jugador evitando que participe en los siguientes torneos con la Steam ID registrada y con la que realizó la suplantación.

Es responsabilidad de cada equipo el comprobar que el contrincante cumple con esta regla, en caso de no hacerlo se deberán contactar inmediatamente con el personal organizador, al comprobar que el equipo no cumple con esta medida se procederá a aplicar la sanción.

2.4 Plazos

La organización anunciará la apertura de las inscripciones para el torneo el viernes 29 de abril y estas estarán abiertas hasta el día 31 de mayo. Una vez se cumpla el plazo para inscripciones, estas cerrarán automáticamente sin opción de apelar por falta de tiempo. Esto quiere decir que si un equipo se encuentra en proceso de inscripción eso no asegura su participación del torneo.

2.5 Cambios de ID

No estarán permitidos los cambios de Steam ID durante la competición. El ID a considerar por el evento, es aquel que está en la ficha del jugador inscrito en el formulario web al momento de cerrar las inscripciones. Cualquier jugador que presente algún cambio de ID durante el desarrollo del Torneo, no podrá seguir participando.

2.6 Requisitos del jugador

- Edad del jugador: Para optar a participar en cualquier partida de la Competencia, el jugador debe tener al menos 15 años. A los jugadores que no reúnan los requisitos y engañen o traten de engañar a los administradores del Torneo, proporcionando información falsa, se les aplicarán medidas disciplinarias como se describe posteriormente en estas bases.
- Nombres de los jugadores: Todos los nombres de los jugadores deben seguir el código de conducta del Torneo indicado en el apartado Quinto. Tanto la organización como los administradores de la Competencia pueden restringir o cambiar la identificación o los nombres en pantalla de equipos y jugadores individuales por cualquier motivo.
- **Los equipos deben ser compuestos por chilenos y/o solo por miembros que residan en Chile, es muy importante ya que la Final del torneo será presencial.**
- Contar con las aplicaciones requeridas para el correcto conteo de puntuación en las partidas, teniendo en cuenta que solo se puede acceder a estas, vía PC.

2.7 Calendario

Inscripciones: **Desde el 29 de abril al 31 de mayo.**

Fase de Grupos: **Junio**

Playoff: **Julio**

Final: **12 de agosto.**

- Se deja establecido que la fase final se jugara de forma presencial. Los equipos que clasifiquen a tal instancia tendrán que trasladarse por su propia cuenta al recinto que Game Show Arena designará para ello. En caso de que el equipo no pueda llegar por sus propios medios al recinto, serán descalificados sin derecho a reclamo al ser su responsabilidad y obligación.
- Durante la competición, se transmitirán 7 partidas, donde el organizador avisará y coordinará con los equipos seleccionados para la ocasión, es importante mencionar que si el equipo fue escogido ningún jugador podrá hacer una transmisión en su canal personal u otro.

2.8 Reprogramación

La organización puede, a criterio exclusivo, reordenar el calendario o cambiar la hora de cualquier etapa, partida o sesión del Torneo. No obstante, si el calendario de la Competencia se modifica, la organización informará a todos los jugadores mediante correo tan pronto como sea posible.

TERCERO: FORMATO DEL TORNEO Y SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Todo participante que cumpla los requisitos podrá inscribirse en el torneo, bajo los términos y condiciones de estas reglas. Se dispondrá de enlaces directos a las páginas web correspondientes a inscripciones y también estarán disponibles links hacia aplicaciones destinadas a la comunicación entre jugadores y organizador del evento en el Discord oficial del torneo <https://discord.gg/dfQakHcmVC>

3 Modalidad del torneo

La modalidad de la competencia se dividirá en dos:

La primera es la fase de grupos toda esta fase será resultado de un mapa (BO1), los primeros dos puntajes más altos de la tabla en el grupo pasaran a segunda fase.

La segunda fase es la de playoffs que se construirá según los equipos clasificados por grupos y se jugará toda esta fase al mejor de tres mapas (BO3).

Gran final se jugará al mejor de tres mapas (BO3).

3.1 Comunicación:

Los medios de comunicación oficiales para la COMPETENCIA Game Show Arena serán por mail con esta dirección: **csgo@festigame.com** y por el Discord oficial **<https://discord.gg/dfQakHcmVC>** de la competencia. El equipo de organizadores utilizará estas vías para enviar información actualizada y relevante de la competencia, por lo que todos los equipos deberán consultarlas para estar al tanto de todas las novedades, y evitar que los anuncios importantes sean perdidos.

3.2 Formato de los encuentros

3.2.1 Modalidad General

En cada mapa los equipos deberán jugar una mitad como TERRORISTAS y otra mitad como ANTI-TERRORISTAS. La cantidad de rondas a jugar son 2 mitades de 15 rondas cada una, en donde el ganador de un mapa será el primero que complete 16 rondas ganadas. El lado para comenzar el encuentro será determinado por un Knife Round en los BO1 y, por otra parte, en los encuentros BO3, el equipo contrario al que selecciona mapa escogerá el lado de inicio.

El mapa en que se jugará será determinado por la organización en fase de grupos y por Ban y Pick en fase de playoffs.

3.3 Modos de Juego

3.3.1 Best of One (BO1)

Un encuentro BO1 es aquel donde los dos equipos sólo juegan un mapa para determinar un resultado. Existe la posibilidad de que se genere un empate, por tanto, no será necesario jugar OT.

3.3.2 Best of Two (BO2)

Un encuentro BO2 es aquel donde los dos equipos juegan dos mapas para determinar un resultado, cada mapa jugado genera puntaje para la tabla de posiciones, esto quiere decir, que, si el Equipo A gana un mapa, suma tres (3) puntos inmediatamente, si empatan un (1) punto y si pierden cero (0) puntos.

3.3.3 Best of Three (BO3)

Un encuentro de BO3 es aquel encuentro donde dos equipos jugarán al mejor de 3 mapas para determinar un resultado. Se jugarán en mapas distintos, el ganador general del encuentro será aquel que gane 2 juegos sencillos dentro del BO3.

Si un equipo comienza jugando de COUNTER-TERRORISTS al próximo mapa deberá comenzar de TERRORIST y así sucesivamente. En estos casos sí se juega OT para decidir el mapa.

3.3.4 Overtime (OT)

Overtime es una instancia que se juega en caso de existir un empate en un BO3, ya que en etapa de fase de grupos donde se juega BO1 existe la opción de empatar el mapa, lo que hace innecesario el Overtime.

En el OT se jugarán un total de 6 rondas (3 en CT y 3 en Terrorist aplicando mp_maxrounds 6 en consola). El primer equipo en llegar a 4 rondas será el ganador del encuentro. En caso de empatar nuevamente se procederá a jugar 6 nuevas rondas del mismo modo hasta determinar al ganador. Se conservará el lado en que quedaron los equipos al entrar al Overtime.

Antes de realizar el Restart Round para comenzar el Overtime el capitán del equipo que está haciendo uso de la rcon deberá poner en consola los siguientes comandos:

```
rcon mp_maxrounds 6  
rcon mp_startmoney 10000  
rcon mp_restartgame 1
```

3.4 Clasificación

El método de clasificación de equipos será mediante la mayor acumulación de puntaje. El sistema de puntuación se detalla a continuación:

3.4.1 Sistema de Puntuación

En el sistema de puntuación existen 4 variantes:

- **Victoria:** Ganar un partido dará 3 puntos.
- **Derrota:** No gana puntos.
- **Empate:** Se reparte 1 punto para cada equipo.

- **No presentación (W.O.):** Se perderá el encuentro por la cuenta máxima (16 - 0).

En el caso que finalizadas las fechas se presenten igualdades de puntajes, el paso a seguir será evaluar la diferencia de puntos (DIFF), la cual consiste en el total de rondas ganadas menos el total de rondas perdidas. Si bajo este criterio sigue existiendo igualdad, la siguiente alternativa a utilizar será una definición BO1, la cual determinará el equipo que pasará del grupo.

3.5 Dinámica de Encuentros/Partidos

Game Show Arena 2022 CSGO contará con el apoyo en servidores de GamersClub.

En cada encuentro se asignará una ip de servidor proporcionado por la organización para que puedan jugar en la fecha asignada, la cual se verá en el detalle del encuentro.

Los Password de todos los servidores de la competencia serán revelados en la ficha de partido, donde solo los jugadores involucrados tendrán acceso a ellas.

Los equipos determinarán quién utilizará la rcon, la cual aparecerá en la ficha de partido antes de comenzar el encuentro.

Los comandos a utilizar serán los siguientes (ya estarán aplicados a la configuración del servidor):

rcon_password (comando para utilizar la rcon)

rcon exec partido.cfg (comando para realizar modo partido)

rcon sv_password (comando para cambiar password del servidor, esto solo se realizará solo en casos extraordinarios).

rcon mp_restartgame 1 (comando para lanzar restart round)

Una vez terminado el encuentro, el equipo ganador tiene un máximo de 2 horas para reportar el resultado, lo cual se realiza en el detalle del partido. En el caso de no poder realizar esto por favor comunicarlo con el Organizador y así dejar esto listo a la brevedad.

En partidos BO1: reportar por cantidad de rondas ganadas. Ejemplo: 16-12. En partidos BO3: reportar por cantidad de mapas ganados. Ejemplo: 2 – 1.

Cualquier resultado que no sea verdadero será considerado como falta grave.

3.6 Problemas en el desarrollo de una partida

La administración fijará una fecha y hora tentativa, en el caso que alguno de los 2 equipos presente problemas para presentarse a la hora y fecha estipulada por la

administración (lo cual debe ser avisado con un mínimo de anticipación de 24 horas tanto a la administración como al otro equipo), los capitanes de cada equipo tendrán que ponerse de acuerdo en la hora y fecha en que jugarán el encuentro, cabe destacar que con respecto al cambio, podrá ser solo dentro de la semana en que se tenía que jugar la partida original, es decir, con un plazo máximo hasta el día Domingo de esa semana hasta las 23:59 horas (hora de reporte del partido).

Una vez que ambos capitanes estén de acuerdo en el cambio de fecha y hora deberán comentar en el encuentro el cambio de horario indicando que ambos se encuentran de acuerdo con el cambio y posteriormente avisar al personal de organización a través de un correo a **csgo@festigame.com** para tener un respaldo de dicha conversación y acuerdo.

La organización no se hará responsable de los cambios de fechas por lo cual los equipos deberán jugar en servidores propios configurados en modo partido con su respectivo sistema Anti-Cheat.

En caso de que el equipo contrario no quiera realizar el cambio el caso pasará directamente al personal de la organización el cual podrá tomar la decisión. Estos cambios quedan excluidos para los encuentros programados para ser transmitidos a través de las plataformas de Twitch. De igual forma, se realizará una consulta previa a los respectivos equipos para ver la puntual asistencia a la transmisión programada.

3.7 Tiempo de espera y pausas en el juego

Ambos equipos deberán presentarse a la hora estipulada que haya determinado la organización. En caso de demora de uno de los equipos se esperará un máximo de 15 minutos pasada la hora oficial. En caso de que el equipo no se presente o no tenga la cantidad de jugadores necesarios para comenzar el encuentro (mínimo 4) el equipo que haya cumplido con estar a la hora podrá ganar por W.O, esto deberán demostrarlo sacando un screenshot del score con los 5 o 4 jugadores dentro del servidor a la hora correspondiente y reportando el resultado en 16 – 0, adjuntando en el comentario del reporte el screenshot que acredite la falta del otro equipo al encuentro.

La cantidad de pausas en cada encuentro será de un máximo de 3 pausas por equipo en todo el encuentro, con una duración de un máximo de 1 minuto por pausa. Una vez que cualquiera de los 2 equipos haga uso de sus 3 pausas no podrán pausar más el juego. En el caso de solo haber 3 jugadores en la partida se dará por terminado el encuentro ganando el equipo contrario 16 – 0. Para demostrar esto en el reporte también deberá estar el screenshot correspondiente.

Se solicita a los equipos que serán transmitidos que reduzcan al máximo el uso de sus pausas disponibles por reglamento.

En caso de existir algún problema que no sea de exclusiva responsabilidad de los jugadores el cual evite la realización del partido, la organización otorgará una nueva fecha para realizar el encuentro. Esto puede deberse a actualizaciones del juego, problemas del servidor, entre otros de fuerza mayor (evaluados por los encargados).

3.8 Configuraciones en el juego

3.8.1 Configuración del server

El servidor será configurado por la empresa responsable GamersClub con ayuda de personal administrativo de la organización para que todos los servidores proporcionados se encuentren correctamente configurados.

3.8.2 Configuración del cliente

El cliente o jugador podrá determinar la configuración que desee. No se utilizará el sistema anti trampas Easy Anticheat (EAC).

3.9 El juego

3.9.1 Previo a una partida

Los encuentros serán jugados de acuerdo con lo señalado por la organización del evento. Los líderes de equipos son los encargados de cumplir con el reglamento y la disponibilidad de los jugadores del equipo contrario, esto quiere decir que el líder del equipo contrario es quien debe verificar si el roster presentado por el equipo es válido y si está habilitado para jugar (no tienen ninguna sanción y su Steam ID es correcta).

Al comenzar el match, ambos líderes aceptan que los equipos se encuentran en legalidad para empezar dicho encuentro y no podrá realizarse ningún reclamo con respecto a estos datos.

3.9.2 Durante la partida

Las caídas de servidor y de jugadores en medio del juego pueden llegar a darse en cualquier momento y por diferentes circunstancias. Las siguientes reglas serán utilizadas para estos casos:

- Primeramente, se aplicará el comando Backup para restablecer el inicio de la última ronda jugada con problemas, esto quiere decir, si el suceso pasa en la ronda 10, se volverá al comienzo de la misma ronda.
- Si la caída del servidor se da antes del final de las 4 primeras rondas el encuentro comenzará con el marcador antes de la desconexión (EJ 2-0) y con dinero inicial (5000 con el comando mp_startmoney 5000).
- Si el capitán (o quien esté manejando la rcon) realiza un rcon quit a propósito mediante la consola virtual, el personal de la organización podrá saber si esto fue intencional y el equipo que realizó tal infracción perderá 16 - 0 el encuentro).
- Si la caída del servidor ocurre luego de las 4 primeras rondas, el partido continuará con el resultado que tenían hasta ese momento comenzando con el dinero inicial 10000 con el comando mp_startmoney 10000.
- Si se produce la caída de un jugador, el equipo deberá hacer todo lo posible para regresar al servidor lo antes posible, si no es posible que ingrese el jugador podrá hacer uso de otro inscrito en el equipo y en el torneo que haya confirmado en el partido mediante la opción del detalle o ficha de partido, si no lo tienen disponible tendrán que seguir jugando con 4 jugadores o bien hacer uso de 2 o 3 pausas de manera consecutiva hasta que pueda ingresar un jugador.

Las conductas anti-deportivas dentro de los juegos son catalogadas como conductas **GRAVES**. Estas conductas incluyen: ofensas verbales, discriminación racial, hablar más de la cuenta por parte de los que no son capitanes, hack, no tener fair play, etc.

Cualquier jugador que sea detectado en una conducta anti-deportiva dentro del juego será expulsado del evento de manera inmediata dependiendo de la gravedad.

Las decisiones tomadas por el organizador de torneo son irrevocables, pero apelables y pueden trascender a eventos futuros (ban en otros eventos).

3.9.3 Posterior a la partida

Cuando un equipo sospeche que el otro equipo ha violado alguna de las reglas establecidas dentro de este documento, el equipo no podrá detener el partido por ninguna circunstancia hasta que el evento termine de manera normal. Una vez terminado el encuentro, el capitán del equipo podrá realizar un reclamo formal ante los organizadores de la competencia. Es muy necesario que los capitanes de los equipos proporcionen información DETALLADA de lo que haya ocurrido (ronda que sucedió, qué regla violó, etc.) para que los oficiales tomen cartas en el asunto todo esto deberá ir acompañado de material el cual acredite lo informado.

CUARTO: MODERADORES

4.1 Comportamiento

Durante el desarrollo de los enfrentamientos, los moderadores deberán actuar de forma profesional, y entregarán veredictos de forma imparcial, sin alguna preferencia o prejuicio hacia algún jugador, equipo o individuo.

4.2 Veredicto

Una vez que un moderador haya emitido veredicto con respecto a alguna situación, dicha resolución es inapelable e irreversible.

4.3 Resultados

Al final de cada partida, el capitán del equipo ganador deberá tomar capturas de pantalla para tenerlas como respaldo y paralelamente notificarlas a la organización.

QUINTO: CONDUCTA DE LOS JUGADORES

5.1 Conducta personal. Comportamiento no perjudicial

Todos los jugadores deben comportarse en todo momento de una manera coherente con (a) el Código de conducta de esta Sección («Código de conducta») y (b) los principios generales de integridad personal, honestidad y deportividad.

Los jugadores deben ser respetuosos con otros jugadores, administradores del torneo, moderadores y aficionados. Los jugadores no pueden comportarse de una forma (a) que incumpla estas Bases, (b) que sea perjudicial, peligrosa o destructiva, o (c) que sea de otro modo dañina para el disfrute del Juego por parte de otros usuarios en base a los deseos de la organización del evento.

En particular, los jugadores no pueden participar en actos de hostigamiento o faltas de respeto, usar lenguaje abusivo u ofensivo, sabotear juegos, enviar correo basura, aplicar ingeniería social, estafar o llevar a cabo ninguna actividad ilegal («Comportamiento perjudicial»). Cualquier infracción de estas Reglas puede exponer a un jugador a una acción disciplinaria, tanto si esa infracción fue cometida de manera intencionada como si no.

5.2 Integridad competitiva

Se espera que cada jugador juegue lo mejor que pueda en todo momento durante cualquier partida. Estas reglas prohíben cualquier forma de juego injusto, que puede acarrear una acción disciplinaria.

Ejemplos de juego injusto:

- Confabulación, amañar una partida, sobornar a un árbitro u empleado oficial de la partida, o cualquier otra acción o acuerdo para influir intencionadamente (o intentar influir) en el resultado de cualquier partida o Torneo.
- Piratear o modificar el comportamiento previsto del organizador. Jugar o permitir que otro jugador juegue en una cuenta Steam registrada a nombre de otra persona (o solicitar, alentar o dirigir a otra persona para que lo haga).
- Usar cualquier tipo de dispositivo, programa o método de trampa similar para obtener una ventaja competitiva.
- Explotar intencionadamente cualquier función del juego (por ejemplo, un error en el juego o un problema técnico) de una manera no prevista por la organización para obtener una ventaja competitiva.
- Usar ataques distribuidos de denegación de servicio o métodos similares para interferir en la conexión de otro participante con el juego.
- Usar una clave de macro o método similar para automatizar acciones en el juego.
- Desconectarse intencionadamente de una partida sin una razón legítima para hacerlo.
- Aceptar cualquier regalo, recompensa, soborno o compensación por los servicios prometidos, prestados o pendientes de ser prestados en relación con una acción injusta en el juego (por ejemplo, servicios diseñados para lanzar o amañar una partida o sesión).
- Recibir asistencia externa sobre la ubicación, la salud o el equipo de otros jugadores o cualquier otra información que el jugador no conozca salvo por la información de su propia pantalla (p. ej., mirar o intentar mirar monitores de espectadores mientras está en una partida).

Los jugadores no pueden colaborar para engañar ni poner trampas a otros jugadores durante ninguna partida («Confabulación»).

Ejemplos de Confabulación:

- Hacer equipos: los jugadores colaboran durante la partida mientras están en equipos opuestos.

- Movimiento planificado: acuerdo entre dos o más jugadores oponentes para aterrizar en ubicaciones específicas o para moverse a través del mapa de forma planificada antes de que comience la partida.
- Comunicación: enviar o recibir señales (tanto verbales como no verbales) para comunicarse con los jugadores oponentes.
- Lanzamiento de objetos: tirar objetos intencionadamente para que un jugador oponente los recoja.
- El uso de Models dentro de las partidas del torneo están estrictamente prohibidos, ya que se pueden utilizar como ventaja de este en él.

5.3 Acoso

Los jugadores tienen prohibido participar en cualquier forma de acoso, conducta abusiva o discriminatoria basada en raza, color, origen étnico, nacionalidad, religión, opinión política o cualquier otra opinión, género, identidad de género, orientación sexual, edad, discapacidad o cualquier otra condición o característica protegida por la ley aplicable.

Cualquier jugador que presencie o sea sujeto de acoso, conducta abusiva o discriminatoria debe notificarlo a un moderador o a un administrador del Torneo.

Todas las reclamaciones serán investigadas a la mayor brevedad y se tomarán las medidas apropiadas. Se prohíben las represalias contra cualquier jugador que presente una reclamación o coopere en la investigación de una denuncia.

5.4 Confidencialidad

Un jugador no puede revelar a ningún tercero información confidencial proporcionada por los Administradores del evento, mediante ningún método de comunicación, ni siquiera a través de la publicación en redes sociales. (Códigos de emparejamiento, etc.) Asimismo, se abstendrán de divulgar o transmitir, por cualquier medio, toda clase de información, materia o asunto que adquiera como consecuencia de la participación en el torneo.

5.5 Conducta ilegal

Los jugadores deben obedecer todas las leyes aplicables en todo momento.

5.6 Reglas y violaciones particulares

- El uso de consola para configuraciones ilegales es totalmente **ILEGAL**.
- El uso de cualquier script dentro o fuera del juego es totalmente **ILEGAL**.

5.7 Advertencias y sanciones

Un jugador puede recibir una sanción si comete alguna de las siguientes ofensas:

- No sigue las instrucciones de los organizadores. Utiliza lenguaje ofensivo (verbal y/o por gestos). Es culpable de actitud anti-deportiva.

Un jugador podrá ser baneado y podrá ser castigado de cualquier manera si comete cualquiera de las siguientes ofensas:

- Recibe más de una advertencia.
- Es culpable de conducta agresiva. Va en contra de cualquiera de los organizadores de manera agresiva o violenta.
- Viola alguna de las reglas escritas en el documento presente.

5.8 Otras sanciones

La violación de cualquiera de las reglas particulares causará la pérdida del encuentro y dependiendo de la gravedad, la eliminación del torneo. Un organizador puede otorgar las sanciones que así lo desee, siempre y cuando las mismas sean demostradas y tengan una razón lógica.

5.9 Disputas

Las disputas deberán establecerse de forma detallada luego que el encuentro haya finalizado. Antes de ellos, los equipos deberán terminar el encuentro de forma totalmente normal. Las sanciones serán aplicadas en caso necesario y las rondas serán descontadas de forma inmediata.

Todos los jugadores deben informarse y cumplir con este reglamento. Desconocer estas reglas no exime de ser sancionados.

SEXTO: INFRACCIONES DE CONDUCTA Y REGLAS

6.1 Investigación y cumplimiento

Los jugadores acuerdan cooperar completamente con el organizador del torneo (según corresponda) en la investigación de cualquier infracción de estas Reglas.

Si un organizador del torneo se comunica con un jugador para tratar sobre la investigación, el jugador debe ser sincero en la información que proporciona.

Cualquier jugador que haya sido retenido, destruido o manipulado con cualquier información relacionada, o que se haya descubierto que ha engañado a las plataformas involucradas o a un organizador del torneo durante una investigación, estará sujeto a medidas disciplinarias e incluso las acciones legales que correspondan.

6.2 Acción disciplinaria

Si el organizador del torneo decide que un jugador ha infringido el Código, puede tomar las siguientes medidas disciplinarias (según corresponda):

- Emisión de una advertencia privada o pública (verbal o escrita) al jugador.
- Pérdida de puntos de sesión para las partidas actuales o futuras.
- Pérdida de todos o parte de los premios otorgados previamente al jugador.
- Descalificación del jugador para participar en una o más partidas o sesiones en el Torneo.

6.3 Disputas sobre las reglas

La organización tiene autoridad final y vinculante para decidir todas las disputas con respecto a cualquier parte de estas Reglas, como puede ser el incumplimiento, la ejecución o la interpretación de las mismas.

La organización se reserva el derecho de hacer declaraciones y tomar decisiones sobre asuntos que no están específicamente estipulados en las reglas, a fin de mantener la competencia leal.

La organización se reserva el derecho de modificar algunos términos en todo momento. Esto ocurre por cambios en las actualizaciones de software o lanzamientos de alguna modalidad específica que afectan el juego actual.

SÉPTIMO: SITUACIONES EXTRAORDINARIAS

Todo acontecimiento o situación podrá ser resuelta por los moderadores. En caso de que alguna eventualidad sea de fuerza mayor, los moderadores podrán dirigirse directamente al organizador para decidir sobre algún asunto en particular.

OCTAVO: PREMIOS

8.1 Los siguientes premios serán otorgados a los equipos en función de su posición en el **Game Show Arena 2022 CSGO**.

Posición | Premio

1.º - \$600.000

2.º - \$400.000

3.º - \$200.000

IMPORTANTE: Los premios señalados deberán ser reclamados por un representante oficial del equipo, lo que quedará registrado desde un inicio al inscribir su participación en la competencia. La entrega del premio es a 30 días hábiles terminado el torneo y el representante a cargo deberá entregar los datos necesarios. Además, el representante debe emitir boleta de honorarios o factura que debe generarse con los datos dados que serán entregados por la organización.

8.2 Información sobre los premios

Solo los equipos que cumplan con los criterios cumplirán los requisitos para recibir los premios establecidos.

Ningún otro equipo que tenga una posición final inferior a la de los 3 primeros lugares podrá conseguir premios relacionados con el Torneo, en ningún momento y bajo ningún concepto.

Los equipos con los 3 mejores lugares recibirán una notificación de su condición de candidato a ganador por parte de la organización. Además, los jugadores estarán sujetos a la verificación de los requisitos y cumplimiento de estas Reglas. Cualquier posible ganador debe mantener activa la cuenta de Steam que haya usado para competir en el Torneo a lo largo del proceso de verificación de los requisitos.

NOVENO: INSCRIPCIÓN, ACEPTACIÓN, SUSPENSIÓN Y MODIFICACIONES PARTICIPANTES

9.1 Cada equipo deberá entregar a la organización la información requerida para su inscripción.

9.2 La inscripción para participar es gratuita, vía inscripción.

9.3 La organización podrá contactarse a través de correo electrónico, teléfono celular y Discord para confirmar la participación en el torneo y entregar detalles de la competencia.

9.4 Los equipos y sus integrantes, por su sola inscripción en el torneo, aceptan de pleno derecho, todas y cada una de las condiciones establecidas en estas Bases y de toda aclaración y/o modificación que la organización pudiera hacer a fin de asegurar su mejor cumplimiento.

9.5 Los participantes serán responsables de toda la información enviada con motivo del presente Torneo.

La organización podrá suspender o modificar total o parcialmente el Torneo cuando se presenten situaciones no imputables a las mismas y no previstas en este Reglamento, efectuando los cambios operativos que consideren necesarios y que no signifique alterar la esencia del Torneo, sin que ello genere derecho a compensación alguna a favor de los participantes.

9.6 Cambios en el reglamento:

La organización se reserva el derecho de modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.

-Los organizadores informarán a los equipos de dichos cambios en caso de darse.

-Las reglas que resulten modificadas no se aplicarían de manera retroactiva, es decir, no podrán utilizarse para juzgar situaciones anteriores a su implementación. Es obligación de todos los usuarios y/o jugadores haberse leído y entendido el reglamento, ya que el desconocimiento no exime de culpa al infractor.

DÉCIMO: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR

10.1 Todo cargo, gasto o costo adicional en que incurran los participantes y ganadores con el motivo de su participación en la competencia, aceptación, obtención y uso del premio respectivo será de su exclusiva responsabilidad y cuenta de cada ganador.

El equipo ganador y su representante, libera de toda responsabilidad a los organizadores por cualquier impedimento, hecho o accidente que le impida aceptar el premio, o que interrumpa, altere o haga más onerosa su entrega.

El equipo ganador y su representante, asume todo cargo o costo adicional si este resulta de alguna región fuera de la Región Metropolitana, así como también el pago

de los costos, gastos, tasas, impuestos y/o contribuciones de cualquier naturaleza cuyo pago pudiera corresponder en virtud de la entrega del premio.

DÉCIMO PRIMERO: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

11.1 Tanto el campeón como cada uno de los participantes a esta competencia autorizan en forma irrevocable a FestiGame, a Game Show Arena y sus patrocinadores el uso de sus nombres, voces, imágenes, fotografías, reproducciones, grabaciones en los medios de prensa, oral y gráfica y/o en cualquier otro medio de comunicación (televisión, internet u otras formas que se dispongan). FestiGame tendrá derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces. Nada de ello generará a favor de los participantes y/o ganadores derechos a compensación y/o retribución alguna.