



Skin Challenge

Temporada 2021 – Q4

Reglamento Oficial

Skin Challenge es un torneo creado por [La Skinita de Bruno](#), tienda de skins establecida en el 2019, tiene gran alcance el área de Latinoamérica Norte y se lanzó con esta propuesta de la mano de OneShot Latam Series para realizar la producción del evento juntando a los mejores equipos de Latinoamérica Norte

Este reglamento describe las reglas que se deben seguir en todo momento al participar en Skin Challenge. El incumplimiento de estas reglas puede ser penalizado como se describe.

Hay que tener presente que siempre es la administración de la competición la que tiene la última palabra, y que las decisiones que no están específicamente respaldadas o detalladas en este reglamento, o incluso que van en contra de reglamento se pueden tomar en casos extremos, para preservar el juego limpio y deportividad. OneShot Latam Series se reserva el derecho de modificar el reglamento en caso tal de ser necesario en cualquier momento de la competencia.

REGLAMENTO CS:GO

Las partidas se jugarán en Challengermode. Los participantes deberán cumplir con el 100% de los requisitos y asegurarse de haber leído y aceptado los términos y condiciones establecidos en el presente documento. Agradecemos asegurarnos de que su equipo cuente con disponibilidad para el desarrollo de la totalidad del torneo en caso tal de clasificar que se realizará entre el 29 de noviembre y 12 de diciembre (clasificatorias el 24 de noviembre), de no hacerlo por favor abstenerse de inscribirse.

1. INFORMACIÓN GENERAL

Price Pool: 3000 soles (746 USD aprox.) en Skins (Valor Steam)

Formato: Grupos GSL + Eliminación directa

Map Pool:

- Inferno
- Ancient
- Dust 2
- Vertigo
- Mirage
- Nuke
- Overpass

Restricciones: Solo pueden participar cuentas Prime. No hay restricciones de rango.

Servidores: Miami – Dallas – Chicago

Las transmisiones de la competencia se realizarán a través de [Twitch](#).

2. REQUISITOS

- 2.1. Los equipos deberán estar conformados por MÍNIMO 5 jugadores, 2 suplentes y un coach opcional, no existen restricciones regionales, todos los jugadores de Latinoamérica Norte pueden participar. Jugadores de Latinoamérica Sur pueden participar aceptando jugar en los servidores de Latinoamérica Norte.
- 2.2. Todos los equipos deberán registrarse dentro de la página de Challengermode para poder jugar, la página debe estar llena con toda la información requerida.
- 2.3. El organizador (OneShot) NO estará obligado a notificar a los jugadores sobre anomalías en su registro antes de la fecha límite de inscripción, por tanto, los capitanes deben asegurarse de que el proceso de inscripción haya culminado de manera correcta.

3. DISPONIBILIDAD

Todos los equipos participantes clasificados deberán estar disponibles los Lunes, Miércoles y Viernes desde las 6PM hasta las 10PM durante las semanas que se realiza el torneo, los matches no se pueden reprogramar a no ser que se presente un caso de fuerza mayor que será decidido por el admin del match. En caso tal de requerir reprogramar un partido, debe ser avisado con anticipación antes de ser jugado, para consultar los días que juegan pueden consultar la sección "FORMATO Y HORARIOS".

4. COMPROMISOS DE LOS EQUIPOS CLASIFICADOS

Todas las **organizaciones** participes deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- 4.1. Durante las semifinales y gran final el uso de cámara será de carácter **OBLIGATORIO**, está bajo discreción de los jugadores el usar su webcam o dispositivo móvil para proyectar su cámara durante los partidos para evitar conflictos de rendimiento durante los partidos, las cámaras estarán presentes durante la transmisión y deberán siempre estar mostrando al jugador durante todo momento de la partida.
- 4.2. Tener un identificador gráfico (logo) y presentarlo a OneShot en formato .PNG, .AI o .EPS.
- 4.3. Enviar una foto fondo monocromático de cada jugador en formato PNG. Relación de aspecto 4:3 con resolución de 1080 px mínimo. Dicha foto debe ser tomada desde un ángulo frontal, desde el pecho hasta la cabeza del jugador. Éste no podrá tener puestos objetos en la cabeza como gorras, boinas, sombreros, entre otros accesorios que puedan obstruir la visibilidad del cabello, la frente y los ojos del jugador. Las fotos no pueden cortar la cabeza del jugador. La pose del jugador se deja a consideración de cada persona, sin embargo, OneShot se reserva el derecho de aprobar o rechazar una imagen según considere necesario.
- 4.4. Compartir en la página oficial del equipo todas las publicaciones referentes a la competencia y su desarrollo.
- 4.5. Los jugadores de los equipos deberán interactuar con las publicaciones de La Skinita de Bruno en todas sus redes sociales (Facebook, Instagram y otras que OneShot solicite). Lo anterior tiene como finalidad aumentar el crecimiento y la visibilidad de los equipos y del cliente. En caso de incumplirse los acuerdos establecidos en el presente apartado, OneShot puede realizar descuentos en las premiaciones establecidas para los equipos (Máximo 30% del total de la premiación).

5. CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

- 5.1. Los equipos que participan en OneShot Latam Series aceptan la cesión de los derechos de imagen a OneShot para la retransmisión en directo y diferido, por cualquier medio o canal, de los partidos, así como en otros contenidos que se puedan derivar como mejores jugadas, entrevistas, resúmenes, etc.
- 5.2. Los equipos que participan en el torneo autorizan a OneShot para la utilización de su identidad visual por los patrocinadores, medios de comunicación autorizados y/o aliados del torneo, siempre que se trate de material promocional de la misma.

6. FORMATO Y HORARIOS

- 6.1. El torneo se realizará en un formato de grupos GSL. Un formato que divide a los 8 equipos en 2 grupos y se enfrentan en diferentes Brackets.

Ejemplo:

RONDA 1: 29 de noviembre – 6:00PM (GMT-5)
 RONDA 2: 1 de diciembre – 6:00PM (GMT-5)
 RONDA 3: 3 de diciembre – 7:00PM (GMT-5)
 SEMIFINAL 1: 6 de diciembre – 6:00PM (GMT-5)
 SEMIFINAL 2: 8 de diciembre – 6:00 PM (GMT-5)
 FINAL: 12 de diciembre – 6:00PM (GMT-5)

Grupo 1 (BO1)		
Upper (Ganadores)		
<i>Ganador avanza a Playoffs</i>		
	Invitado 1	FINAL GRUPOS
Invitado 1	Invitado 4	<i>Ganador avanza a Playoffs</i>
Invitado 2		Invitado 4
Invitado 3		Invitado 3
Invitado 4	Invitado 2	<i>Perdedor es eliminado del torneo</i>
	Invitado 3	
<i>Perdedor es eliminado del torneo</i>		
Lower (Perdedores)		

Grupo 2 (BO1)		
Upper (Ganadores)		
<i>Ganador avanza a Playoffs</i>		
	Invitado 5	FINAL GRUPOS
Invitado 5	Invitado 8	<i>Ganador avanza a Playoffs</i>
Invitado 6		Invitado 8
Invitado 7		Invitado 6
Invitado 8	Invitado 6	<i>Perdedor es eliminado del torneo</i>
	Invitado 7	
<i>Perdedor es eliminado del torneo</i>		
Lower (Perdedores)		

6.2. PLAYOFFS

Los mejores 4 equipos pasarán a los playoffs en bracket de eliminación directa, las semifinales y gran final se harán al mejor de 3 (BO3).

Ejemplo:

Semifinal (BO3)	Final (BO5)
Invitado 1	
Invitado 8	
	Invitado 1
	Invitado 2
Invitado 4	
Invitado 2	

7. REGLAS GENERALES

7.1. PARTIDOS

- 7.1.1. Las fechas y horarios del torneo están sujetos a cambios que serían notificados con anticipación a los jugadores.
- 7.1.2. Los equipos tendrán acceso a cuatro (4) pausas tácticas de 30 segundos y una (1) pausa técnica de 15 minutos por mapa.
 - 7.1.2.1. Para solicitar una pausa táctica deben poner !pause en el chat.
 - 7.1.2.2. Para solicitar una pausa técnica puede hacerse por medio de una votación.
- 7.1.3. Si se presenta una catástrofe natural se deben enviar las respectivas pruebas al mail admin@oneshotseries.gg o respectivo admin antes de jugar la partida y se asignará una nueva fecha para jugar la partida.
- 7.1.4. Los equipos tendrán máximo 15 minutos después de la hora establecida para estar completos en la sala e iniciar la partida, de no hacerlo, se podrá incurrir en un posible castigo que va desde descontar parte del premio en caso tal de que el equipo sea acreedor de él, pasando por dar el partido por perdido, hasta descalificar al equipo.
- 7.1.5. Los equipos que no se presenten a alguna partida se les contará como una derrota automáticamente.
- 7.1.6. Los equipos deben estar en completa disposición de acatar las instrucciones dadas por el árbitro de forma inmediata para garantizar el correcto desarrollo de la competencia.
- 7.1.7. Si un árbitro determina que las dificultades técnicas o bugs del cliente no permitirán que el juego continúe de una forma normal, este podrá tomar la decisión de reiniciar la partida.
- 7.1.8. Cualquier eventualidad que se presente previo, durante o posterior a las partidas que no esté contemplado en este reglamento, será el moderador el encargado de comunicar la decisión de la organización a los equipos.
- 7.1.9. Si el servidor se cae en medio de una partida la misma será reanudada por medio

de una copia de seguridad por parte del servidor, en caso tal de no poder ejecutarlo, se iniciará con el número de rondas jugadas con la economía máxima en cada lado.

7.2. PICKS Y BANS

7.2.1. El B01 consistirá en que cada equipo baneará mapas hasta que quede uno restante, el bando se elegirá de manera aleatoria.

7.2.2. El formato B03 funcionará de la siguiente manera:

- Equipo A banea un mapa.
- Equipo B banea un mapa.
- Equipo A escoge un mapa.
- Equipo B escoge un mapa.
- Equipo A banea un mapa.
- Equipo B banea un mapa.
- El mapa restante se toma como el tercer mapa.

Cada equipo decide el lado en el mapa del equipo contrario (ej: Equipo A decide jugar CT en el mapa del equipo B) Los lados de la última ronda se deciden con una ronda de cuchillos.

7.3. CONFIGURACIÓN DEL PARTIDO

La siguiente configuración se usa tanto para las clasificatorias como para el evento principal

- Freeze Time: 20 Segundos (mp_freezetime 20)
- Tiempo de compra: 20 Segundos (mp_buytime 20)
- Dinero para el tiempo extra: \$10,000 (mp_overtime_startmoney 10000)
- Tiempo antes de cambiar de ronda al finalizar: 5 segundo (mp_round_restart_delay 5).

7.4. JUGADORES

7.4.1. Un jugador del torneo puede estar inscrito solo por un equipo en esta, de lo contrario el jugador será descalificado y no podrá participar en ninguno de los dos equipos.

7.4.2. Los cambios en las alineaciones de los equipos serán permitidos, no obstante, sólo se permitirán cambios en el roster de cada equipo por motivos de fuerza mayor o caso fortuito. En este caso, la organización dispondrá de solicitar las pruebas necesarias para aprobar o negar la entrada del nuevo jugador al torneo. Dichas solicitudes deberán hacerse con anticipación antes de su siguiente partido.

7.4.3. Si se demuestra que algún equipo incurre en préstamo de cuentas (entiéndase como una persona usando una cuenta que no es de su propiedad), los jugadores involucrados podrán tener penalizaciones, incluyendo y no limitado a la descalificación del jugador, así como del equipo en cuestión.

7.4.4. Cada jugador debe mostrar un comportamiento adecuado a lo largo del desarrollo del Torneo. Esto incluye, antes, durante, y después de la competencia, así como también en todas las plataformas de interacción que incluyen, pero no se limitan a Twitch, Twitter, Facebook, Discord y el cliente del juego. Esto incluye reacciones de odio, racismo, acusaciones y ofensas directas o indirectas a la organización, miembros del staff de OneShot y/o otros competidores. OneShot se reserva la

severidad de la penalización por mal comportamiento dentro de las zonas descritas y podría incluir, pero no limitarse a la descalificación del torneo, descuento de la premiación para todo el equipo en el que participa y baneos para futuras competiciones organizadas por OneShot.

8. COMUNICACIÓN

- 8.1. La comunicación con la administración será por el servidor de [Discord](#) de OneShot, WhatsApp o por la página de Challengermode, en la final del torneo el Discord será requerido y solo podrán estar los jugadores que están dentro del servidor, el coach y una persona del staff en caso tal de ser necesario, personas que utilicen servidores externos como Mumble o TeamSpeak están exentos de esta normativa solo en caso tal de que el staff de OneShot puede acceder, esto no incluye servidores en Discord.
- 8.2. El uso del Discord es de carácter obligatorio y todos los jugadores pueden estar sujetos a una verificación de identidad por este medio en caso tal de que la organización lo requiera.
- 8.3. Otros medios de comunicación como llamadas de Discord, chat general de Discord, grupos de WhatsApp servirán para informar o realizar negociaciones.

9. PREMIACIONES

- 9.1. El prize pool para Skin Challenge será de 3000 soles en Skins (Valor Steam) y se dividirá de la siguiente manera:
 - 2000 soles para el primer lugar.
 - 1000 soles para el segundo lugar.
- 9.2. Posterior a la finalización del torneo, la organización (La Skinita de Bruno) cuenta con 90 días hábiles para hacer efectiva la entrega de premios. En caso de exceder este tiempo, se tomarán las medidas necesarias para agilizar la entrega. Todos los premios serán entregados a quién corresponda sin excepción.
- 9.3. Para hacer efectivo el pago, OneShot se asegurará que los equipos hayan cumplido con los compromisos establecidos en el apartado de "COMPROMISOS DE LOS EQUIPOS PARTICIPANTES". La organización descontará el monto que considere (Máximo 30% del total de la premiación), dependiendo de la gravedad del incumplimiento.
- 9.4. Los pagos están sujetos a retención de impuestos que la ley establezca. Los pagos en efectivo deberán realizarse entregando una constancia de pago firmada por ambas partes.
- 9.5. El staff está prestado para cuestiones o inquietudes por medio de las redes sociales de OneShot Latam Series, correo admin@oneshotseries.gg o las redes de los administradores del torneo.