



MID **SEASON**
CUP

Reglamento

Este reglamento describe las reglas que se deben seguir al participar en la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup.

El incumplimiento de estas reglas puede ser penalizado como se describe, así como, se deberá tener presente que siempre será la administración de la competición la que tenga la última palabra. Las decisiones que no estén específicamente respaldadas o detalladas en este reglamento, o incluso vayan en contra del mismo, se podrán alterar/modificar en pro de la competición, para así preservar la excelencia del juego limpio y deportivo.

Esperamos que usted como participante, espectador o prensa disfrute de una competición agradable y haremos todo lo posible para que sea un torneo justo, divertido y emocionante para todos los involucrados.

ÍNDICE

1. Definiciones	6
1.1 Rango de validez	7
1.2 Participantes	7
1.3 La competición	7
1.3.1 Calendario	7
1.3.2 Formato	8
1.3.2.1 Contenders Cup	8
1.3.2.2 Fase 2	8
1.4 Penalizaciones	8
1.4.1 Definiciones y alcance de las penalizaciones	8
1.4.1.1 Advertencias	8
1.4.1.2 Descalificación	9
1.4.2 Combinación de penalizaciones	9
1.4.3 Penalizaciones por infracciones repetidas	9
1.5 Partidos en vivo	9
2. General	9
2.1 Cambios en las reglas	9
2.2.1 Leyes locales	9
2.2 Confidencialidad	9
2.3 Acuerdos adicionales	10
2.4 Retransmisión de partidos	10
2.4.1 Derechos	10
2.4.2 Renuncia a estos derechos	10
2.4.3 Responsabilidad del jugador	10
2.5 Comunicación	10
2.5.1 FACEIT	10
2.5.2 Discord	10
2.5.3 Soporte	11

2.5.4 Resultados	11
2.6 Condiciones de participación en la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup	11
2.6.1 Restricción de edad	11
2.6.2 País de origen	11
2.6.2.1 Entrenadores	11
2.6.2.2 Suplentes	11
2.8 Detalles del jugador	12
2.8.1 Cuentas de juego	12
2.9 Equipos	12
2.9.1 Nombres del equipo	12
2.9.2 Cambios en el roster	12
2.9.2.1 Requisitos formales	12
2.9.2.2 Fecha límite para cambiar / añadir jugadores	13
2.9.3 Composición del equipo	13
2.9.4 Alineación del partido	13
2.9.5 Jugadores insuficientes	13
2.10 Cheating	13
2.10.1 Software	13
2.11 Anti-Cheat	14
2.11.1 MOSS	14
2.12 Premio	14
2.13 Inicio de partido	15
2.13.1 Puntualidad	15
2.13.2 No presentado	15
2.14 Map pool	15
2.15 Procedimientos de partido	15
2.15.1 Proceso de veto de mapas	15
2.15.1.1 Best of 1	16
2.15.2 Abandonando la partida	16
2.15.3 Resultado de partida	16

2.15.4 Almacenamiento y mantenimiento de media del partido	16
2.16 Protestas de partido	16
2.16.1 Definición	16
2.16.2 Reglas de protestas de partido	16
2.16.2.1 Deadline para protesta de partido	16
2.16.2.2 Contenidos de una protesta de partido	16
2.16.2.3 Participantes en una protesta de partido	17
2.17 Administración del torneo	17
2.18 Modificar fecha del partido	17
2.19 Derechos de imagen	17
3. Configuración de la partida	17
3.1 Best of 1	17
3.2 Modo de juego: CME - BOMBAS	18
3.3 Agentes, gadgets, equipamiento	18
3.3.1 Nuevos agentes	18
3.3.2 Agentes prohibidos	18
3.4 Uso de bugs	19
3.4.1 Lista de bugs	19
3.4.2 Spawn Kill	19
3.4.3 Paquetes cosméticos	20
3.7 Rehost	20
3.7.1 Procedimiento para pedir Rehost	20
3.7.2 Continuar una partida interrumpida	21
3.7.3 Desconexión de jugador después del tiempo de rehost	21
4. Código de conducta y penalizaciones generales	21
4.1 Código de conducta	21
4.2 Penalizaciones generales	22
4.2.1 Negación de retransmisión de un partido	22
4.2.2 Proporcionar y cambiar los detalles de los participantes	22

4.3 Penalización por cheating	22
4.4 Manipulación de la competición	22
4.4.1 Penalización por manipulación de la competición	22
4.5 Amaño de partidos	22
4.5.1 Penalización por amaño de partidos	22
4.6 Comportamiento antideportivo	23
4.6.1 Falsificar resultados de partidos	23
4.7 Penalizaciones en la partida	23
4.7.1 Uso de agentes, aparatos, equipos o no permitidos.	23
4.7.2 Uso de bugs y errores	23
5. Aviso de Copyright	23
5.1 Cambios sobre el documento	23

1. Definiciones

1.1 Rango de validez

El presente supone el único reglamento válido tanto como para la totalidad de jugadores y partidos jugados dentro del alcance de la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup. Con su participación, el participante declara que entiende y acepta todas las reglas aquí descritas.

1.2 Participantes

Un participante es el equipo y/o jugador que participa en la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup. Cualquier miembro de un equipo de la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup es un participante de ese equipo, y está sujeto al reglamento independientemente de si la persona ha jugado o no con dicho equipo.

1.3 La competición

La Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup supone: la competición que comienza el 13 de marzo con las 4 Contenders Cup a lo largo de 4 semanas.

1.3.1 Calendario

- Contenders Cup 1 - día 1: 13 de marzo a las 17:30 CET.
 - Se jugará hasta la ronda de cuartos (incluida).
- Contenders Cup 1 - día 2: 14 de marzo a las 17:30 CET.
 - Se jugarán las semifinales y la gran final.
- Contenders Cup 2 - día 1: 20 de marzo a las 17:30 CET.
 - Se jugará hasta la ronda de cuartos (incluida).
- Contenders Cup 2 - día 2: 21 de marzo a las 17:30 CET.
 - Se jugarán las semifinales y la gran final.
- Contenders Cup 3 - día 1: 27 de marzo a las 17:30 CET.
 - Se jugará hasta la ronda de cuartos (incluida).
- Contenders Cup 3 - día 2: 28 de marzo a las 17:30 CET.
 - Se jugarán las semifinales y la gran final.
- Contenders Cup 4 - día 1: 3 de abril a las 17:30 CET.

- Se jugará hasta la ronda de cuartos (incluida).
- Contenders Cup 4 - día 2: 4 de abril a las 17:30 CET.
 - Se jugarán las semifinales y la gran final.

1.3.2 Formato

1.3.2.1 Contenders Cup

La Contenders Cup tendrá un formato de eliminación simple, es decir, los ganadores de cada partido avanzarán en la competición, mientras que los perdedores serán eliminados. Todos los partidos se disputarán a Bo1.

Cada Contenders Cup otorgará puntos a los 8 primeros equipos. Para poder recibir los puntos de las Contenders Cup 2, 3 y 4 **el equipo deberá mantener 3 de los 5 jugadores iniciales así como el nombre del equipo.**

El reparto de los puntos por cada Contenders Cup será el siguiente:

1º - 40 puntos

2º - 25 puntos

3º - 15 puntos

4º - 10 puntos

5º / 8º - 5 puntos

1.3.2.2 Fase 2

Los 4 primeros clasificados en el ranking pasarán a la Fase 2 de la R6 Spain Nationals Mid Season Cup, donde se enfrentarán contra los 4 últimos equipos de R6 Spain Nationals.

1.4 Penalizaciones

1.4.1 Definiciones y alcance de las penalizaciones

Las penalizaciones se aplicarán por incumplir las reglas dentro del Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup. Pueden ser advertencias, multas monetarias o derrota por defecto, dependiendo del incidente en cuestión y, pueden ocurrir, combinaciones de dos o más de ellas. Solo el capitán del equipo es elegible para ejercer de vocal en las apelaciones respecto a las penalizaciones objeto.

1.4.1.1 Advertencias

Se realizarán advertencias para aquellos incidentes que la administración considere menores, como por ejemplo retrasarse, retrasar una retransmisión, información insuficiente sobre un equipo u otro material relacionado, etc. Cualquier ofensa repetida del

mismo tipo llevará penalizaciones más severas, así como igualmente se podrá aumentar la penalización en caso de que la administración lo considere en pro de la deportividad de la competición.

1.4.1.2 Descalificación

Se producirá descalificación directa de la competición en los casos más graves que considere la administración, como por ejemplo, cheating, no disponer de un archivo de MOSS, falta de respeto a la administración, intento de engaño, etc.

1.4.2 Combinación de penalizaciones

Los métodos de penalizaciones enumerados con anterioridad no se excluyen mutuamente y pueden administrarse en combinación, según lo considere conveniente la administración del torneo.

1.4.3 Penalizaciones por infracciones repetidas

Todas las penalizaciones descritas en este reglamento son aplicables a las ofensas por primera vez. Las ofensas repetidas generalmente serán castigadas más severamente.

1.5 Partidos en vivo

El término "Partidos en vivo" se refiere a todos los partidos que tienen lugar en un espacio público, durante eventos físicos, partidos en estudio o partidos transmitidos por Ubisoft, CABAL ESPORTS PRODUCTIONS, S.L. y/o socio oficial.

2. General

2.1 Cambios en las reglas

La administración se reserva el derecho de modificar, eliminar o cambiar las reglas, sin previo aviso. La administración también se reserva el derecho de emitir un juicio sobre casos que no están específicamente cubiertos o que van en contra del reglamento para preservar el espíritu de competencia leal y deportiva. En el apartado 5.1 de este documento existe un registro de los cambios entre versiones.

2.2.1 Leyes locales

Si alguna norma o procedimiento está en conflicto con leyes locales, se ajustarán para cumplir con la legalidad de manera que se mantengan lo más fieles posible respecto al efecto originalmente previsto.

2.2 Confidencialidad

El contenido de las apelaciones, protestas, soportes, correos electrónicos, discusiones o cualquier otra correspondencia con la organización o administración del torneo se

consideran estrictamente confidenciales. La publicación de dicho material está prohibida sin el consentimiento por escrito de la administración de la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup.

2.3 Acuerdos adicionales

La administración de la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup no se hace responsable de ningún acuerdo adicional, previo o posterior, ni acepta aplicar tales acuerdos entre jugadores individuales o equipos. La administración de la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup desaconseja en gran medida dichos acuerdos, y los acuerdos que vayan en contra del reglamento de la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup no están permitidos bajo ninguna circunstancia.

2.4 Retransmisión de partidos

2.4.1 Derechos

Todos los derechos de retransmisión de la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup son propiedad de Ubisoft. Esto incluye pero no se limita a: retransmisiones de voz, streams o retransmisiones de TV.

2.4.2 Renuncia a estos derechos

Ubisoft tiene el derecho de otorgar derechos de retransmisión para uno o varios partidos a un tercero o a los propios participantes. En tales casos, las retransmisiones deben haber sido acordadas, por escrito, con la administración del torneo, siempre, antes del inicio del partido.

2.4.3 Responsabilidad del jugador

Los jugadores no pueden negarse a que se emitan sus partidos, ni pueden elegir de qué manera se retransmitirá el partido. La emisión sólo puede ser rechazada por la organización.

2.5 Comunicación

2.5.1 FACEIT

El principal método de comunicación oficial de la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup es la sala de chat de la Contenders Cup en FACEIT conocida por todas las partes.

2.5.2 Discord

Se podrá contactar con la administración por Discord con:

- League Ops - narsil (narsil#7893)

2.5.3 Soporte

Los problemas que puedan surgir durante el transcurso de la competición deben reportarse mediante el sistema de tickets de FACEIT, cualquier otra vía de comunicación no se contempla como soporte y no será atendida.

2.5.4 Resultados

Los resultados de los partidos se comunicarán en la sala de cada partido en FACEIT. Ambos capitanes deben aceptar el resultado y, una vez aceptado, se considerará aceptado todo lo ocurrido en el partido renunciando así a cualquier opción de protesta.

2.6 Condiciones de participación en la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup

Se deben cumplir las siguientes condiciones para poder participar en la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup:

2.6.1 Restricción de edad

Para que un equipo pueda participar en la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup todos los integrantes deben de ser mayores de 18 años.

Romper este punto de la normativa significará la descalificación inmediata del equipo de la competición, así como incluso penalizaciones mayores como la prohibición de participar en próximas competiciones de Ubisoft.

2.6.2 País de origen

Sólo pueden participar en la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup aquellos equipos cuya composición tenga 3 de sus 5 jugadores titulares con nacionalidad española, jugadores cuyo lugar principal de residencia (comprobado por un registro legal o una visa de larga duración – Las visas de 90 días no son suficiente) sea España y/o jugadores con un pasaporte español válido.

2.6.2.1 Entrenadores

Los entrenadores son una excepción a la regla anterior, ya que pueden ser parte del equipo como entrenadores aun incumpliendo la condición de país de origen.

2.6.2.2 Suplentes

Cada equipo podrá disponer de hasta 2 suplentes, siempre y cuando se respete la proporción de jugadores nacionales descrita en el punto 2.6.2. El entrenador que no cumpla con la regla del país de origen podrá ser considerado igualmente como suplente.

2.8 Detalles del jugador

Cuando lo solicite la administración, los jugadores deben proporcionar toda la información requerida, que incluye, entre otros, el nombre completo, los datos de contacto, la fecha de nacimiento, la dirección, email, teléfono móvil, documento que acredite nacionalidad/residencia, Uplay ID, usuario Discord, usuario Twitter e Instagram, foto y la foto del pasaporte.

2.8.1 Cuentas de juego

Es obligatorio rellenar correctamente la cuenta de UPLAY en la página del jugador de FACEIT y disputar el partido con la misma cuenta, quedando terminantemente prohibido el uso de cuentas secundarias. Es responsabilidad de cada jugador disponer de una cuenta válida en FACEIT que concuerde, al menos el histórico de alias, con la cuenta conectada al lobby de la partida.

Con ayuda de la página <https://tabstats.com/siege> se puede consultar el histórico de alias de una cuenta desde su creación.

En caso de vulnerarse este punto antes del inicio del partido, el equipo rival deberá presentar un screenshot como prueba para realizar la protesta.

Una vez iniciada la partida y superada la fase de baneos, se asumirá por parte de los participantes que todas las cuentas conectadas en la partida son válidas.

2.9 Equipos

2.9.1 Nombres del equipo

Únicamente podrá consistir en un nombre de equipo simple y/o un posible patrocinador del mismo. Para evitar confusiones, solo se permiten los nombres que no estén siendo utilizados por otro equipo con anterioridad. Los nombres de los patrocinadores pueden aparecer en más de un equipo siempre que el nombre del equipo sea diferente.

2.9.2 Cambios en el roster

2.9.2.1 Requisitos formales

Todos los cambios en el equipo deben producirse antes del cierre de la inscripción de la Contenders Cup, cualquier cambio posterior no podrá participar en el mismo.

Además, aquellos equipos que se clasifiquen a la Fase 2 de R6 Spain Nationals Mid Season Cup, deberán mantener el mismo roster con el que se clasificaron.

2.9.2.2 Fecha límite para cambiar / añadir jugadores

El capitán del equipo puede agregar o modificar un jugador antes del inicio de la competición.

2.9.3 Composición del equipo

Al comienzo de la competición, los equipos participantes de la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup deben constar de al menos cinco jugadores principales, hasta dos jugadores suplentes y hasta un entrenador. Además, 3 de los 5 jugadores que componen el equipo principal deben cumplir: tener nacionalidad española, que su lugar principal de residencia (comprobado por un registro legal o una visa de larga duración – Las visas de 90 días no son suficiente) sea España o tener un pasaporte español válido.

2.9.4 Alineación del partido

La alineación del equipo en cada partido debe tener al menos tres jugadores principales, y un total de 5 jugadores. El equipo no podrá jugar si no se cumple esta restricción. Los cambios de alineación se pueden realizar antes de cada partido.

2.9.5 Jugadores insuficientes

Si un equipo por cualquier motivo no tiene la cantidad suficiente de jugadores para participar en un partido de la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup, se le otorgará una derrota por defecto. Por lo tanto, se sugiere que cada equipo de la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup tenga sustitutos para compensar la baja de jugadores durante la Contenders Cup.

2.10 Cheating

2.10.1 Software

El uso de los siguientes programas se considera cheating: Multihacks, Wallhack, Aimbot, modelos a color, sin retroceso, sin flash y cambios de sonido. Estos son solo ejemplos, otros programas o métodos también pueden considerarse cheating. Los jugadores tampoco tienen permitido ejecutar los siguientes programas: Teamviewer (o cualquier otro programa similar para compartir la pantalla), o máquinas virtuales de cualquier tipo, incluyendo pero no limitado a Hyper-V, VMWare o VirtualBox. Si se detectan estos programas durante un partido, el equipo quedará descalificado automáticamente de la competición.

2.11 Anti-Cheat

2.11.1 MOSS

Moss Anticheat es de uso obligatorio para todos los jugadores durante toda la duración de los partidos sin excepción. Si un jugador no puede utilizar el MOSS, no podrá participar en el partido y/o se le dará por perdido si así lo considera la administración.

Las principales características de MOSS son:

- Realiza capturas de pantalla automáticamente.
- Identifica un único PC basándose en la información del hardware.
- Captura archivos clave del juego.
- Realiza una firma SHA y hora de inicio del juego.
- Reporta las macros incluyendo, teclas, tiempos y número de usos.
- El nombre de los procesos, directorios y SHA2 listados en el inicio del juego.

Toda esta información se comprime un ZIP securizado, el cual los jugadores entregan como prueba de juego limpio.

La administración puede revisar:

- La integridad del ZIP (utilizando el MOSS checker).
- Un log de actividad de las acciones realizadas durante la partida.
- Todas las capturas de pantalla realizadas.

MOSS - MOnitor System Status: <https://nohope.eu/>

Los archivos del MOSS deben almacenarse hasta el final de cada Contenders Cup.

Es responsabilidad de cada jugador/equipo tener el MOSS preparado y funcional antes de cada partido, la administración no se hará responsable en caso de que un MOSS no funcione correctamente.

En caso de que un equipo no disponga de un archivo MOSS, se descalificará automáticamente al equipo en cuestión.

2.12 Premio

El reparto de los puntos por cada Contenders Cup será el siguiente:

1º - 40 puntos

2º - 25 puntos

3º - 15 puntos

4º - 10 puntos

5° / 8° - 5 puntos

Después de disputarse todas las Contenders Cups, los 4 primeros en el ranking pasarán a la Fase 2 de la R6 Spain Nationals Mid Season Cup, donde se enfrentarán contra los 4 últimos equipos de R6 Spain Nationals.

2.13 Inicio de partido

2.13.1 Puntualidad

Todos los partidos en la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup deben comenzar como se indica en la página de FACEIT o tan pronto como termine el partido anterior. Todos los participantes deben estar listos 30 minutos antes de la hora programada para cada partido. Si por cualquier circunstancia se da cuenta de que llegará tarde a un partido deberán informar al administrador del torneo lo antes posible. Cualquier retraso en la competición causado por un equipo llegando tarde puede llevar aparejada sanción que considere la administración en pro de todas las partes involucradas en la competición.

2.13.2 No presentado

Si un participante no está listo para jugar 15 minutos después del inicio programado del partido, se considerará que no se presenta. En ese caso, el participante será penalizado y perderá el partido por no presentado.

2.14 Map pool

- Theme Park.
- Consulate.
- Oregon.
- Kafe.
- Club House.
- Villa.
- Coastline.

2.15 Procedimientos de partido

2.15.1 Proceso de veto de mapas

Cada equipo tiene 2 minutos por paso, durante ese tiempo se les permite hablar sobre el próximo pick o ban.

Los vetos se realizarán en la sala de partido de FACEIT entre los dos equipos implicados antes del inicio del partido. El equipo en la izquierda de la sala será el encargado de hacer de host. El equipo que comienza el veto elegirá el bando dentro de la partida.

2.15.1.1 Best of 1

- Equipo A banea mapa.
- Equipo B banea mapa.
- Equipo A banea mapa.
- Equipo B banea mapa.
- Equipo A banea mapa.
- Equipo B banea mapa.
- El mapa restante será el jugado.

2.15.2 Abandonando la partida

Todos los partidos deben jugarse hasta el final, el no hacerlo será penalizado. Una partida se considera completa cuando se muestra el marcador final en la pantalla.

2.15.3 Resultado de partida

El resultado debe ser agregado y confirmado inmediatamente por ambas partes en la sala del partido en FACEIT, en caso de no alcanzar un acuerdo entre ambos equipos, será obligatorio entregar pantallazo del mismo.

2.15.4 Almacenamiento y mantenimiento de media del partido

Los participantes deben guardar toda la media del partido (screenshots, etc.) mínimo durante 1 día después de que la Contenders Cup haya terminado.

2.16 Protestas de partido

2.16.1 Definición

Una protesta será realizada para problemas que afecten al resultado y correcto desarrollo del partido; incluso se puede presentar una protesta durante una partida para cosas como la configuración incorrecta del servidor y otros problemas relacionados. Una protesta es la comunicación oficial entre las partes y la administración de un torneo.

2.16.2 Reglas de protestas de partido

2.16.2.1 Deadline para protesta de partido

El último momento en el que un participante puede protestar por un partido es antes de aceptar el resultado del partido en la sala de juego en FACEIT.

2.16.2.2 Contenidos de una protesta de partido

La protesta deberá ser fundamentada y contener información detallada sobre porqué se presentó la protesta, cómo surgió la discrepancia y cuándo se produjo la discrepancia. Se puede rechazar una protesta si no se presenta la documentación adecuada. Un simple

"son tramposos" no servirá. Debe de mantenerse en todo momento el respeto y los valores del juego limpio.

2.16.2.3 Participantes en una protesta de partido

En los partidos por equipos, solo un representante por equipo deberá actuar como vocal en la protesta.

2.17 Administración del torneo

Las instrucciones de la administración del torneo siempre deben ser obedecidas y seguidas. De lo contrario, se podrán aplicar las sanciones oportunas.

2.18 Modificar fecha del partido

Modificar la fecha de un partido o "reschedule", en general, no está permitido. En caso de circunstancias extremas, la administración del torneo puede forzar un "reschedule" y decidir los términos del mismo, siempre, debiendo comunicarlo a los equipos afectados.

2.19 Derechos de imagen

Los jugadores y el equipo otorgan a Ubisoft y CABAL ESPORTS PRODUCTIONS, S.L. el derecho de usar el material fotográfico, de audio y video generado durante la Liga así como la imagen y nombre del club con fines promocionales o informativos siempre que sean relacionados exclusivamente con la competición.

En ningún caso para promociones específicas de patrocinadores o productos patrocinados de la Liga. Para acuerdos de este tipo se negociará caso por caso con las partes implicadas.

3. Configuración de la partida

3.1 Best of 1

- Número de vetos: 4.
- Cronómetro de vetos: 30.
- Número de rondas: 12.
- Cambio de papel Atacante/Defensor: 6.
- Rondas con prórroga: 3.
- Diferencia de puntuación de prórroga: 2.
- Cambio de bando: 1.
- Parámetro de rotación de objetivo: 2.
- Rotación de tipo de objetivo: Rondas jugadas.
- Aparición única de atacante: Sí.
- Cronómetro de fase de elección: 25.
- Fase del Sexto Elegido: Sí.
- Cronómetro de fase del Sexto Elegido: 20.

- Límite de daño: 100.
- Daño de fuego amigo: 100.
- Herido: 20.
- Carrera rápida: Sí.
- Asomarse: Sí.
- Repetir muerte: No.

3.2 Modo de juego: CME - BOMBAS

- Duración de la colocación: 7.
- Duración del desarme: 7.
- Tiempo de activación: 45.
- Selección del portador del SEDAX: Sí.
- Duración de la fase de preparación: 45.
- Duración de la fase de acción: 180.

3.3 Agentes, gadgets, equipamiento

La administración del torneo se reserva el derecho de prohibir dispositivos, agentes, equipos o accesorios específicos en cualquier momento para garantizar que no se abuse de ninguna ventaja. La administración del torneo hará todo lo posible para notificar cualquier restricción o cambio de reglas a los equipos tan pronto como sea posible.

3.3.1 Nuevos agentes

Los nuevos agentes que se añadan a Rainbow Six: Siege tendrán un período de congelación de 3 meses para, en caso de que estén desbalanceados o con bugs, no afecten al transcurso y experiencia de la competición. Durante este periodo de congelación desde la salida del agente, este no será elegible en ninguna partida.

Agentes actualmente en periodo de congelación :

3.3.2 Agentes prohibidos

Aquellos agentes que, a causa de algún bug / error no se encuentren en un estado óptimo para su uso en competición, se prohibirán y los equipos no tendrán que gastar ningún ban en ellos.

Agentes actualmente prohibidos:

3.4 Uso de bugs

Depende de la administración del torneo considerar si el uso de dichos bugs tuvo o no un efecto en el partido, y si otorgará o no rondas, o el partido al equipo contrario. En casos extremos, la penalización por abusar de errores puede ser incluso mayor.

3.4.1 Lista de bugs

A continuación, se muestra una lista de las mecánicas de juego intencionadas e involuntarias conocidas. Cualquier situación que surja y no se especifique a continuación se tratará caso por caso. En general, se aplicará el sentido común.

No permitido - pérdida de ronda instantánea para el equipo que lo usa, más penalizaciones si es usado nuevamente por el mismo equipo durante el torneo:

- Cualquier posición en la que se utilice un glitch al atravesar paredes/objetos/superficies, o no pueda ser visto o disparado con normalidad.
- Usar un shield de Mira para hacer boost.
- Boost con escudo a una cornisa de ventana inaccesible.
- Disparos one-way.
- Disparar a través de lo que deberían ser paredes/suelos/techos/objetos no destruibles.
- Glitchear a través de paredes, objetos, superficies..., en cualquier momento.
- Bloquear el paso de una ventana con un escudo destruible.
- Colocar cualquier tipo de de equipamiento o gadget en un lugar donde no pueda ser destruido.
- Colocar un Mal de Ojo de Maestro en un decoy de Alibi.
- Realizar el llamado "parkour" arrastrándose por las cornisas de los mapas.

Permitido

- Cualquier posición en la que pueda entrar y salir sin glitchear paredes/objetos/superficies, y se le pueda ver y disparar con normalidad.
- Boost con escudo.
- Las cargas de Hibana y Termita pueden colocarse en cualquier sitio.
- Usar un compañero para hacer boost.
- Usar equipo o desactivar a través de una superficie destruible.
- Destruir todo el suelo de un punto de bomba para que el equipo enemigo no pueda plantar el defuser.
- Humear a través de una pared.

La organización del torneo se reserva el derecho, también retroactivamente, de agregar más errores a la lista de errores permitidos de forma expresa.

3.4.2 Spawn Kill

No está permitido el spawn kill que derive en la muerte de un atacante durante los 2 primeros segundos de la ronda de acción.

Hacerlo acarreará la pérdida de la ronda para el equipo defensor.

3.4.3 Paquetes cosméticos

Se permiten los siguientes uniformes y cascos cosméticos para su uso en la competición:

- Skins de equipos del Programa Piloto fases 1 & 2.
- Gold sets de Pro League.
- Skins predeterminadas.
- Skins de esports de la futura fase 3.

Cualquier otro uniforme o casco no están permitidos para su uso en competición. No existen restricciones de skins de armas o amuletos.

3.7 Rehost

A continuación se especifican las reglas de rehost, incluyendo las condiciones en las que será permitido:

- Cualquier problema antes de que comience la fase de preparación (relacionado con el juego, software o hardware).
- El jugador no se puede mover (excepto si se ha hecho a propósito) - rehost en los 30 primeros segundos de la fase de acción si ningún jugador ha recibido daño.
- Mecánicas del juego que no funcionan como deberían (disparar, recargar, moverse, gadgets, equipamiento, etc) - rehost en los 30 primeros segundos de la fase de acción si ningún jugador ha recibido daño.
- Desconexión / problema de hardware /software - rehost en los 15 primeros segundos de la fase de preparación.
- Problemas del observer - rehost en los 30 primeros segundos de la fase de acción si ningún jugador ha recibido daño.

Cada equipo podrá recibir un único rehost, máximo, por mapa. Los rehost solicitados a causa de una mecánica del juego que no funcione como debería (sonido bug, recargar, disparar, etc..) no contarán como rehost para el equipo que lo solicita.

La administración se reserva el derecho de hacer rehost en caso de ocurrir un bug del juego fuera del control de los equipos.

3.7.1 Procedimiento para pedir Rehost

En caso de que se cumpla alguna de las condiciones mencionadas en el punto anterior, los jugadores deberán solicitar instantáneamente un rehost escribiendo en el chat del juego "rehost", seguido del motivo. Los jugadores deberán seguir jugando hasta que el rehost se confirme por un administrador. Una vez confirmado, todo el mundo debe abandonar la partida.

3.7.2 Continuar una partida interrumpida

Si se debe volver a jugar una ronda debido a un rehost: en los primeros 15 segundos de una ronda (fase de preparación), los jugadores deben elegir los mismos operadores, mismo sexto elegido, mismo sitio inicial, mismos sitios de bomba, mismo equipamiento y mismos gadgets.

Un jugador tiene como máximo 5 minutos para reconectar después de un rehost. Si el jugador no puede reconectar (por ejemplo, por una caída de internet, corte de luz, etc), el equipo afectado podrá realizar un cambio de alineación si dispone de suplentes inscritos. La sustitución del jugador no debe exceder los 5 minutos.

En caso de que el equipo afectado no disponga de un suplente y no cumpla con el número mínimo de jugadores necesarios para disputar la partida, 5 jugadores, perderá el partido automáticamente.

En todo momento, incluyendo la sustitución, se debe cumplir el punto 2.6.2 de la normativa

3.7.3 Desconexión de jugador después del tiempo de rehost

Si un jugador se desconecta de la partida después del tiempo especificado en el punto 3.7 de la normativa, la ronda continuará. Si el jugador no se reconecta antes del final de la ronda, se volverá a crear el lobby. Esta recreación del lobby no contará como un rehost pedido por el equipo.

4. Código de conducta y penalizaciones generales

4.1 Código de conducta

Todos los participantes de la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup aceptan comportarse de manera apropiada y respetuosa con los demás participantes, los espectadores, la prensa, Ubisoft, CABAL ESPORTS PRODUCTIONS, S.L. y demás terceros. Ser modelos de buena deportividad a seguir es responsabilidad por ser un jugador y/u organizador de la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup y debemos comportarnos en consecuencia. Cualquier tipo de acoso debe ser reportado a la administración del torneo inmediatamente. El acoso incluye, entre otros, declaraciones o acciones ofensivas relacionadas con el género, la identidad y la expresión de género, la edad, la orientación sexual, la discapacidad, la apariencia física, el tamaño corporal, la raza, la religión. También se consideran acoso la publicación de imágenes sexuales/ofensivas en espacios públicos, intimidación deliberada, acoso, seguimiento, acoso vía fotografías o grabaciones, interrupción sostenida de charlas u otros eventos, contacto físico inapropiado y atención sexual no deseada. Se aplican restricciones similares no solo a los participantes, sino a todas las personas involucradas en la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup. Cualquier persona que rompa este código de conducta puede ser penalizada, incluso con su expulsión/desvinculación del proyecto.

4.2 Penalizaciones generales

4.2.1 Negación de retransmisión de un partido

Los participantes que se nieguen a que se emita su partido o que no realicen las adaptaciones necesarias para que suceda serán penalizados con la derrota del partido.

4.2.2 Proporcionar y cambiar los detalles de los participantes

Los participantes que proporcionen detalles incorrectos serán penalizados. Si hay pruebas de información falsa, el jugador puede ser expulsado y/o descalificado el equipo.

4.3 Penalización por cheating

Si se descubre el engaño en la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup, se anularán los resultados del partido(s) en cuestión. El jugador será expulsado, el equipo será descalificado, perderá premio (si lo hubiera), y se le prohibirá participar en todas las competiciones en Ubisoft por un período de 5 años. Esta duración puede ser menor, si hay factores mitigantes significativos en juego, pero también mayor, si existen circunstancias agravantes.

4.4 Manipulación de la competición

Ofrecer dinero/beneficios, hacer amenazas o ejercer presión hacia cualquier persona involucrada en la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup con el objetivo de influir en el resultado de un partido se considera manipulación de la competición. El ejemplo más común es ofrecerle dinero a tu oponente para que puedas ganar.

4.4.1 Penalización por manipulación de la competición

Si se descubre la manipulación de la competición en la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup, se anularán los resultados de los partidos en cuestión. El jugador será descalificado y perderá su premio.

4.5 Amaño de partidos

El uso de cualquier medio para manipular el resultado de un partido con fines que no son el éxito deportivo en el torneo en cuestión, se considera un amaño de partido. El ejemplo más común es perder una partida intencionalmente para manipular una apuesta en la partida.

4.5.1 Penalización por amaño de partidos

Si se descubre el amaño de partidos en la Contenders Cup de R6 Spain Nationals Mid Season Cup, se anularán los resultados de los partidos en cuestión. El jugador, y en su caso el equipo, serán descalificados.

4.6 Comportamiento antideportivo

Para un juego ordenado y agradable es esencial que todos los jugadores/equipos tengan una actitud deportiva y justa. Los delitos más importantes y más comunes se enumeran a continuación. Sin embargo, la administración puede asignar sanciones para los tipos de comportamiento antideportivo que no se mencionan explícitamente (por ejemplo, acoso).

4.6.1 Falsificar resultados de partidos

Si se descubre que un equipo informa de resultados falsos en el canal de Discord dispuesto para este fin, o si intenta falsificar el resultado del partido, el equipo perderá el partido y será expulsado de la competición.

4.7 Penalizaciones en la partida

4.7.1 Uso de agentes, aparatos, equipos o no permitidos.

Se penalizará al equipo con una ronda perdida en la partida.

4.7.2 Uso de bugs y errores

El uso de una mecánica de la lista de "No permitido" conllevará una ronda perdida para el equipo que utilice la mecánica. Si el equipo repite esta acción en el mismo partido, perderá el mapa.

5. Aviso de Copyright

Todo el contenido que aparece en este documento es propiedad de Ubisoft o se está utilizando con el permiso del propietario. Todo el contenido de este documento es exacto según nuestro conocimiento. Ubisoft no asume ninguna responsabilidad por cualquier error u omisión. Ubisoft y las partes autorizadas se reservan el derecho de cambiar el contenido y los archivos en el sitio web en cualquier momento sin previo aviso o notificación.

5.1 Cambios sobre el documento

Versión 1

- Lanzamiento inicial de la normativa