



**SPAIN**  
**NATIONALS**

# Reglamento

Este reglamento describe las reglas que se deben seguir en todo momento al participar en la R6 Spain Nationals 2020. 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.

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

<b>1. Definiciones</b>	<b>7</b>
1.1 Rango de validez	8
1.2 Participantes	8
1.3 La competición	8
1.3.1 Calendario	8
1.3.2 Formato	10
1.3.2.2 Liga regular	10
1.3.2.3 Finales Online	10
1.4 Penalizaciones	10
1.4.1 Definiciones y alcance de las penalizaciones	10
1.4.1.1 Advertencias	11
1.4.1.2 Penalización menor	11
1.4.1.3 Penalización mayor	11
1.4.1.4 Descalificación	11
1.4.2 Combinación de castigos	11
1.5 Partidos en vivo	12
<b>2. General</b>	<b>12</b>
2.1 Cambios en las reglas	12
2.2.1 Leyes locales	12
2.2 Confidencialidad	12
2.3 Acuerdos adicionales	12
2.4 Retransmisión de partidos	12
2.4.1 Derechos	12
2.4.2 Renuncia a estos derechos	13
2.4.3 Responsabilidad del jugador	13
2.5 Comunicación	13
2.5.1 Correo electrónico	13

2.5.2 Discord	13
2.5.3 Soporte	13
2.6 Restricciones de patrocinio	13
2.6.1 Contenido maduro u ofensivo	13
2.7 Condiciones de participación en la R6 Spain Nationals 2020	14
2.7.1 Restricción de edad	14
2.7.2 Nacionalidad o residencia	14
2.7.2.1 Entrenadores	14
2.7.2.2 Suplentes	14
2.8 Detalles del jugador	14
2.8.1 Cuentas de juego	14
2.8.2 Apodo del juego	15
2.9 Equipos	15
2.9.1 Cambiar el representante del equipo	15
2.9.2 Materiales del equipo	15
2.9.3 Nombres del equipo	15
2.9.4 Cambios en los Equipos	15
2.9.5 Cambios en el roster	16
2.9.5.1 Número de cambios	16
2.9.5.2 Transferencia de jugadores	16
2.9.5.3 Mercado de fichajes	16
2.9.5.4 Requisitos formales	16
2.9.6 Composición del equipo	17
2.9.7 Alineación del partido	17
2.9.8 Jugadores insuficientes	17
2.9.9 Contratos	18
2.10 Cheating	18
2.10.1 Software	18

2.11 Anti-Cheat	18
2.11.1 MOSS	18
2.12 Premio	19
2.12.1 Premio deportivo	19
2.12.1.1 Fase regular	19
2.12.1.2 Playoffs	20
2.12.2 Transferencia del dinero del premio	20
2.13 Bolsa reparto de ingresos	20
2.13.1 Deducciones de la bolsa por puntos de penalización	21
2.13.2 Incremento de la bolsa de reparto de ingresos	21
2.14 Inicio de partido	21
2.14.1 Puntualidad	21
2.14.2 No presentado	21
2.15 Map pool	22
2.16 Procedimientos de partido	22
2.16.1 Alineación	22
2.16.2 Determinando el “mejor seed”	22
2.16.2.1 Fase Regular	22
2.16.2.2 Playoffs	22
2.16.3 Proceso de veto de mapas	22
2.16.3.1 Best of 1	23
2.16.3.2 Best of 3	23
2.15.3.3 Best of 5	23
2.16.4 Descanso entre mapas	23
2.16.5 Abandono de la partida	24
2.16.6 Número mínimo de jugadores	24
2.17 Protestas de partido	24
2.17.1 Definición	24

2.17.2 Reglas de protestas de partido	24
2.17.2.1 Plazo para iniciar una protesta de partido	24
2.17.2.2 Contenidos de una protesta de partido	24
2.17.2.3 Participantes en una protesta de partido	24
2.18 Administración del torneo	24
2.19 Aplazamiento de partido	25
2.20 Derechos de imagen	25
2.21 Media Day	25
2.22 Finales - Uso de webcams	26
<b>3. Progresión del torneo</b>	<b>26</b>
3.1 Fase regular	26
3.1.1 Empate en la clasificación	26
3.2 Finales	26
<b>4. Configuración de la partida</b>	<b>27</b>
4.1 Best of 1	27
4.2. Best of 3	27
4.3 Best of 5	28
4.4 Modo de juego: CME - BOMBAS	28
4.5 Agentes, gadgets, equipamiento	28
4.5.1 Nuevos agentes	29
4.5.2 Agentes prohibidos	29
4.6 Uso de bugs	29
4.6.1 Lista de bugs	29
4.6.2 Nuevas posiciones	30
4.6.3 Spawn Kill	30
4.6.4 Paquetes cosméticos	30
4.7 Rehost	31
4.7.1 Procedimiento para pedir Rehost	32

4.7.2 Continuar una partida interrumpida	32
4.7.3 Desconexión de jugador después del tiempo de rehost	32
<b>5. Código de conducta y castigos generales</b>	<b>32</b>
5.1 Código de conducta	32
5.2 Castigos generales	33
5.2.1 Romper la confidencialidad	33
5.2.2 Negación de retransmisión de un partido	33
5.2.3 Alineación del partido	33
5.2.4 No Show	33
5.2.5 No disponer del archivo MOSS	33
5.2.6 Deducción de multas	33
5.3 Castigo por cheating	34
5.4 Manipulación de la competición	34
5.4.1 Castigo por manipulación de la competición	34
5.5 Amaño de partidos	34
5.5.1 Castigo por amaño de partidos	34
5.6 Comportamiento antideportivo	34
5.6.1 Falsificar resultados de partidos	35
5.7 Castigos en la partida	35
5.7.1 Uso de agentes, aparatos, equipos o no permitidos.	35
5.7.2 Uso de bugs y errores	35
<b>6. Sistema de licencias</b>	<b>35</b>
<b>7. Aviso de Copyright</b>	<b>36</b>
7.1 Cambios sobre el documento	36

# 1. Definiciones

## 1.1 Rango de validez

Este es el único reglamento válido para la R6 Spain Nationals 2020, sus participantes y todos los partidos jugados dentro del alcance de la R6 Spain Nationals 2020. Con su participación, el participante declara que entiende y acepta todas las reglas.

## 1.2 Participantes

Un participante es un equipo o un jugador que participa en la R6 Spain Nationals 2020. Todos aquellos integrantes presentados a la organización por un equipo serán reconocidos como miembros del mismo independientemente de si la persona ha jugado o no con el equipo.

## 1.3 La competición

La competición comienza el 17 de febrero con la fase de liga regular a lo largo de 18 jornadas y termina con la gran final de R6 Spain Nationals 2020.

### 1.3.1 Calendario

- Jornada 1:
  - Martes 18 de Febrero
  - Jueves 20 de Febrero
- Jornada 2:
  - Martes 25 de Febrero
  - Jueves 26 de Febrero
- Jornada 3:
  - Martes 03 de Marzo
  - Jueves 05 de Marzo
- Jornada 4:
  - Martes 10 de Marzo
  - Jueves 12 de Marzo
- Jornada 5:
  - Martes 17 de Marzo
  - Jueves 19 de Marzo
- Jornada 6:
  - Martes 24 de Marzo
  - Jueves 16 de Marzo
- Jornada 7:
  - Martes 31 de Marzo
  - Jueves 02 de Abril



- Jornada 8:
  - Viernes 03 de Abril
  - Martes 07 de Abril
- Jornada 9:
  - Jueves 09 de Abril
  - Viernes 10 de Abril
- Jornada 10:
  - Martes 12 de Mayo
  - Jueves 14 de Mayo
- Jornada 11:
  - Martes 19 de Mayo
  - Jueves 21 de Mayo
- Jornada 12:
  - Martes 26 de Mayo
  - Jueves 28 de Mayo
- Jornada 13:
  - Martes 02 de Junio
  - Jueves 04 de Junio
- Jornada 14:
  - Martes 09 de Junio
  - Jueves 11 de Junio
- Jornada 15:
  - Martes 16 de Junio
  - Jueves 18 de Junio
- Jornada 16:
  - Martes 23 de Junio
  - Jueves 25 de Junio
- Jornada 17:
  - Viernes 26 de Junio
  - Martes 30 de Junio
- Jornada 18:
  - Jueves 02 de Julio
  - Viernes 03 de Julio

Los partidos se dividirán entre los dos días de jornada, los horarios de cada jornada serán los siguientes:

- Día 1
  - Partido 1: 19:00h
  - Partido 2: 20:15h
  - Partido 3: 21:30h
- Día 2
  - Partido 1: 19:00h
  - Partido 2: 20:15h

Las Finales de R6 Spain Nationals 2020 se disputarán durante el mes de Julio, en una fecha y localización aún por confirmar.

## 1.3.2 Formato

### 1.3.2.2 Liga regular

Los equipos se enfrentarán a lo largo de 18 jornadas. Cada partido de cada jornada se disputará a Bo1. Durante la fase regular la variable de overtime se configurará a 0. El equipo ganador del partido recibirá 3 puntos y el equipo perdedor recibirá 0 puntos. En caso de empate cada equipo recibirá un punto.

### 1.3.2.3 Finales Online

El top 8 de la clasificación al final de la liga regular disputarán las Finales de R6 Spain Nationals 2020. Se dividirán los participantes en 2 grupos de 4 participantes (seeding a partir del ranking de la Liga regular) con formato de grupos de doble eliminación. El top 2 de cada grupo se clasificará al bracket final con eliminación directa a Bo3.

## 1.4 Penalizaciones

### 1.4.1 Definiciones y alcance de las penalizaciones

Las penalizaciones se aplicarán por incumplir las reglas dentro de la R6 Spain Nationals 2020. Pueden ser advertencias, puntos de penalización menores o mayores, multas monetarias, derrota por defecto o combinación de varias de ellas, dependiendo de la gravedad del incidente en cuestión. Solo el capitán del equipo es elegible para hacer apelaciones a los castigos. La organización siempre abogará y explorará todos los escenarios posibles para evitar aplicar un castigo y favorecer que se jueguen los partidos, depende de todos cumplir la normativa y preservar un clima justo y bueno de competición.

#### 1.4.1.1 Advertencias

Se proporcionará una advertencia a aquellos incidentes menores que se produzcan por primera vez. La reincidencia en el mismo concepto acarreará un punto de penalización menor.

#### 1.4.1.2 Penalización menor

Cada punto de penalización menor deducirá 200€ del total acumulado por el equipo de la bolsa de reparto de ingresos.

Se consideran penalizaciones menores acciones como: retrasar el arranque de un partido por falta de preparación previa de los jugadores, no cumplir los plazos para proporcionar información a la administración sobre el equipo/jugadores, faltas de respeto leves hacia otros equipos o la organización, etc.

#### 1.4.1.3 Penalización mayor

Cada punto de penalización mayor deducirá 1000€ del total acumulado por el equipo de la bolsa de reparto de ingresos.

Se consideran penalizaciones mayores acciones como: engañar a la administración, no presentarse a un partido sin previo aviso, incumplir las reglas repetida y deliberadamente, faltas de respeto graves hacia otros equipos o la organización, no disponer de un archivo MOSS al finalizar un partido, etc.

#### 1.4.1.4 Descalificación

Se producirá una descalificación y pérdida de la licencia en los casos más graves. El participante descalificado perderá tanto el dinero del premio deportivo como el correspondiente a la bolsa de reparto de ingresos.

Se considerará la descalificación en casos como: Amaño de partidos, apuestas ilegales, promoción de actividades prohibidas (prostitución, drogas, etc), todo tipo de acoso o amenazas a otros participantes o a la organización, etc.

### 1.4.2 Combinación de castigos

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

## 1.5 Partidos en vivo

El término "Partidos en vivo" se refiere a los partidos que tienen lugar en un lugar público, durante eventos, partidos en un estudio o partidos transmitidos por Ubisoft o un 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 deportividad. En el apartado 7.1 de este documento existe un registro con los cambios entre versiones.

#### 2.2.1 Leyes locales

Si alguna norma o procedimiento está en conflicto con las leyes locales, se ajustarán para que se ajusten a las leyes de manera que se mantengan lo más cerca posible del efecto originalmente previsto.

### 2.2 Confidencialidad

El contenido de las 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 R6 Spain Nationals 2020.

### 2.3 Acuerdos adicionales

La administración de R6 Spain Nationals 2020 no se hace responsable de ningún acuerdo adicional, ni acepta aplicar tales acuerdos entre jugadores individuales o equipos. La administración de R6 Spain Nationals 2020 desaconseja en gran medida dichos acuerdos, y los acuerdos que vayan en contra del reglamento de R6 Spain Nationals 2020 no están permitidos bajo ninguna circunstancia.

### 2.4 Retransmisión de partidos

#### 2.4.1 Derechos

Todos los derechos de retransmisión de R6 Spain Nationals 2020 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 con la administración del torneo 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 Correo electrónico

El principal método de comunicación oficial de la R6 Spain Nationals 2020 es el correo electrónico. El correo electrónico utilizado será el que proporcionaron los participantes en la inscripción y, por lo tanto, esta dirección de correo electrónico siempre debe mantenerse actualizada y verificarse periódicamente para que no se pierdan anuncios importantes de la competición.

### 2.5.2 Discord

El Discord se utilizará como forma oficial de comunicación durante los días de competición. Además, este Discord podrá utilizarse como punto de encuentro para participantes y comunidad.

### 2.5.3 Soporte

Los problemas que puedan surgir durante el transcurso de la competición deben discutirse en Discord, en el canal habilitado para tal uso.

## 2.6 Restricciones de patrocinio

### 2.6.1 Contenido maduro u ofensivo

Los patrocinadores o socios que son única o ampliamente conocidos por el uso de drogas, el uso pornográfico u otros temas y productos adultos / maduros no están permitidos en relación con la R6 Spain Nationals 2020.

## 2.7 Condiciones de participación en la R6 Spain Nationals 2020

Se deben cumplir las siguientes condiciones para poder participar en la R6 Spain Nationals 2020.

### 2.7.1 Restricción de edad

Todos los participantes de la R6 Spain Nationals 2020 deben ser mayores de 18 años.

### 2.7.2 Nacionalidad o residencia

Sólo pueden participar en la R6 Spain Nationals 2020 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 o jugadores con un pasaporte español válido.

#### 2.7.2.1 Entrenadores

Los entrenadores pueden ser parte del equipo sin restricción sobre su país de origen, nacionalidad o residencia.

#### 2.7.2.2 Suplentes

Los suplentes no tienen que ser de nacionalidad española o residencia en España. Pero, en el caso de formar parte de una alineación para un partido oficial deberá cumplirse que 3 de los 5 jugadores que disputen el partido sean de nacionalidad española o residentes en España.

## 2.8 Detalles del jugador

Cuando se solicite, los jugadores deben proporcionar toda la información necesaria, que incluye, entre otros, el nombre completo, los datos de contacto, la fecha de nacimiento, la dirección, la foto y foto de documento legal que acredite su nacionalidad o país de residencia.

### 2.8.1 Cuentas de juego

Es obligatorio rellenar correctamente la cuenta de Uplay en la inscripción. No se permitirá el uso de otra cuenta durante la competición. No está permitido suplantar la identidad de un jugador.

## 2.8.2 Apodo del juego

Los jugadores deben usar los apodos apropiados dentro del servidor, que coincidan con los proporcionados a la organización en el momento de su inscripción

## 2.9 Equipos

Cada equipo debe seleccionar un representante del equipo. El representante del equipo debe ser un jugador principal o un entrenador.

### 2.9.1 Cambiar el representante del equipo

El representante del equipo puede ser modificado en cualquier momento por:

- Solicitud del actual representante del equipo.
- Solicitud de la mayoría de los jugadores y el entrenador del equipo.
  - En equipos sin entrenadores, 3 de 5 jugadores.
  - En equipos con entrenadores, 4 de 6 jugadores.

### 2.9.2 Materiales del equipo

Cuando se solicite, los equipos deben proporcionar toda la información necesaria para el transcurso de la competición, incluyendo pero no limitado a: logotipos, cuentas de redes sociales, manual de marca o cualquier otra información sobre el equipo relevante para la competición.

### 2.9.3 Nombres del equipo

Es posible, pero no obligatorio, agregar al nombre del equipo un único patrocinador (acuerdo de naming). Para evitar confusiones, solo se permite emplear nombres de equipo que no estén siendo utilizados por otro equipo en la competición. El patrocinador pueden aparecer en más de un equipo siempre que el nombre del equipo sea diferente.

### 2.9.4 Cambios en los Equipos

Todos los cambios deben realizarse en el mercado de fichajes. Cualquier cambio en el equipo debe ser aprobado por la administración del torneo antes de que se materialicen los cambios.

Esto incluye pero no se limita a:

- Agregar o eliminar jugadores (cambios en el roster)

- Cambiar el nombre del equipo
- Cambiar el logotipo del equipo

Cualquier cambio realizado sin la aprobación de la administración del torneo puede ser desecho, no ser retransmitido y está sujeto a multas o sanciones. La aprobación sólo puede otorgarse por correo electrónico.

## 2.9.5 Cambios en el roster

### 2.9.5.1 Número de cambios

Se pueden realizar un máximo de 2 fichajes en toda la competición. Solo es posible efectuar cambios de alineación en el mercado de fichajes.

### 2.9.5.2 Transferencia de jugadores

Cuando un jugador de un equipo de R6 Spain Nationals 2020 se cambia a otro equipo participante en R6 Spain Nationals 2020, se considera una transferencia. Únicamente se permiten las transferencias durante el mercado de fichajes.

Un jugador sólo puede participar en dos equipos máximo por temporada.

### 2.9.5.3 Mercado de fichajes

Se habilitarán dos ventanas de transferencia a disposición de los participantes. Serán al final de la primera mitad de la fase regular y una vez terminada la fase regular:

Mercado de fichajes 1: 11/04/20 00:00 - 24/04/20 23:59

Mercado de fichajes 2: 04/07/20 00:00 - 12/07/20 23:59

### 2.9.5.4 Requisitos formales

Antes de que un jugador pueda ser oficialmente agregado al roster, la administración de la R6 Spain Nationals 2020 deben ser informada formalmente a través de email para su validación.

La solicitud debe contener la siguiente información:

- Agente libre
  - Formulario con los datos del jugador.
  - Club de origen.
- Transferencia de jugador
  - Formulario con los datos del jugador.
  - Club de origen - Club de destino.



- Documento de conformidad de la operación firmado por ambos clubes.

En el formulario se solicitará toda aquella información sobre el nuevo jugador necesaria para el transcurso de la Liga.

No se puede anunciar públicamente un nuevo fichaje sin haber superado este proceso de aprobación.

### 2.9.6 Composición del equipo

Al comienzo de la competición, los equipos que han sido invitados a la R6 Spain Nationals 2020 o que han accedido mediante los clasificatorios, deben constar de al menos cinco jugadores principales, opcionalmente de hasta dos jugadores suplentes y un entrenador.

En el caso de ser un equipo clasificado, al menos el 50% del equipo titular que participó en los clasificatorios deberá de ser inscrito al inicio de temporada.

Las fechas límite para los equipos invitados para presentar su alineación inicial es el 10 de enero 2020. Para los equipos clasificados el 21 de Enero de 2020. A partir de ahí sólo podrán modificar la alineación en los mercados de fichajes.

### 2.9.7 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 hacer durante el transcurso de un partido si hay una razón de peso (por ejemplo, cortes de conexión imprevistos o problemas con el hardware de un jugador). La sustitución del jugador no debe exceder los 5 minutos. Se realizará un control estricto por parte de la administración para evitar el abuso de estos casos.

En cualquier caso, la alineación del partido debe de cumplir la restricción 2.7.2 Nacionalidad o residencia. Incluso cuando hay un cambio durante el transcurso del partido por una razón de peso.

### 2.9.8 Jugadores insuficientes

Si un equipo por cualquier motivo no tiene la cantidad suficiente de jugadores (5) para participar en un partido de R6 Spain Nationals 2020, se le otorgará una derrota por defecto. Por lo tanto, se sugiere que cada equipo de la R6 Spain Nationals 2020 tenga sustitutos para compensar la baja de jugadores durante la temporada.

Según las circunstancias que lleven a no participar en el partido se otorgará una penalización menor o mayor al equipo correspondiente.

## 2.9.9 Contratos

Todos los jugadores y entrenador residentes en España deberán tener un contrato laboral vigente con la entidad titular de la licencia con la que compite el equipo.

Los jugadores y entrenadores no residentes en España deberán ser contratados acorde a la legislación vigente en el territorio correspondiente.

Estos contratos deberán estar vigentes durante todo el periodo de competición

Está estrictamente prohibido que un jugador de R6 Spain Nationals 2020 tenga contrato con dos o más equipos, ya sean escritos u orales. Si se demuestra dicha existencia, la Liga se reserva el derecho de impedir que el jugador juegue más partidos hasta que la situación se haya resuelto. Si la situación no se puede resolver, la administración tiene el derecho de descalificar al jugador o equipo en cuestión.

## 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 jugador culpable será vetado de la competición durante un cierto número de partidos decididos por la administración del torneo.

Como norma general, todo aquel software o hardware externo que asista al jugador y pueda dar una ventaja injusta sobre el resto de participantes está terminantemente prohibido.

## 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 la competición.

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 del juego limpio.

Este ZIP puede ser leído por cualquiera, por lo tanto los oponentes o la administración pueden 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 se deberán subir obligatoriamente al repositorio indicado por la administración después de cada jornada. Se informará previamente al inicio de la jornada cuál será este repositorio.

En el caso de problemas en los servidores empleados por MOSS para su funcionamiento, la administración decidirá si se juega sin MOSS o se aplaza el partido correspondiente hasta que se restablezca el servicio.

En caso de que un equipo no disponga de un archivo MOSS o este esté dañado, se estudiará cada caso particular.

## 2.12 Premio

El premio se abonará en un máximo de 90 días después de que se haya completado la R6 Spain Nationals 2020. Si un equipo no solicita el pago del premio en efectivo dentro de la fecha límite presentada, su pago se retrasará.

### 2.12.1 Premio deportivo

La bolsa de premio deportivo cuenta con un total de 20.000€. Se otorgará en función del resultado deportivo de los equipos participantes en la competición. Se distribuirá de la siguiente manera:

#### 2.12.1.1 Fase regular

- 1º- 2.000€
- 2º- 1.000€
- 3º- 800€
- 4º- 600€
- 5º- 400€

6º- 350€  
7º- 300€  
8º- 250€  
9º- 200€  
10º- 100€

### 2.12.1.2 Playoffs

1º- 6.000€  
2º- 3.000€  
3º- 1.250€  
4º- 1.250€  
5º- 750€  
6º- 750€  
7º- 500€  
8º- 500€

### 2.12.2 Transferencia del dinero del premio

El dinero del premio se enviará como transferencia bancaria, a la cuenta especificada por el representante del equipo. Si no se proporciona información suficiente para que se completen los pagos, los pagos no se realizarán. Si un participante no ha solicitado su premio en un año a partir de la fecha del fin de la competición el premio se perderá.

## 2.13 Bolsa reparto de ingresos

La bolsa inicial disponible para el reparto de ingresos será de 15.000€ a repartir entre todos los equipos participantes de la competición.

Los participantes recibirán una parte de ella en función de su desempeño en los siguientes indicadores:

- 40% - Twitch: Número de espectadores de los encuentros de cada equipo.
- 20% - Youtube: Visualizaciones totales de los encuentros de cada equipo la primera semana tras jugarlo.
- 20% - Twitter del equipo: Total de impresiones del top 5 de tweets por cada partido. (En el caso de que el equipo no tenga un club, será el top 5 de tweets del roster oficial del equipo)
- 20% - Twitter oficial: Impresiones totales de los tweets de promoción oficiales de los encuentros de cada equipo.

### 2.13.1 Deducciones de la bolsa por puntos de penalización

Cada punto de penalización otorgado a un equipo durante una temporada deducirá del total de la bolsa de reparto de ingresos correspondiente a ese equipo. El reparto de ingresos nunca podrá ser menor de 0€ por equipo.

Las deducciones son las siguientes:

- Por cada punto de penalización menor, se producirá una deducción global de 200€.
- Por cada punto de penalización mayor, se producirá una deducción global de 1000€.

La cantidad deducida por equipo de la bolsa de reparto de ingresos se distribuirá proporcionalmente entre el resto de los otros equipos.

### 2.13.2 Incremento de la bolsa de reparto de ingresos

Cada nuevo patrocinador de la R6 Spain Nationals agregará un porcentaje del patrocinio a incrementar la bolsa de reparto de ingresos.

## 2.14 Inicio de partido

### 2.14.1 Puntualidad

Todos los partidos en la R6 Spain Nationals 2020 deben comenzar como se indica en la comunicación oficial o tan pronto como termine el partido anterior. Cualquier cambio en la hora de inicio debe ser aprobado por la administración del torneo.

Todos los participantes deben estar listos 30 minutos antes de la hora programada para cada partido.

Todos los jugadores son responsables de configurar, preparar y resolver cualquier problema técnico existente previamente a la hora del partido.

Si por cualquier circunstancia se llegará tarde a un partido ha de informarse a un administrador del torneo lo antes posible. Los retraso en la competición debidos a un equipo puede llevar penalización.

### 2.14.2 No presentado

Si un participante no está listo para jugar 15 minutos después del inicio programado del partido o tras la finalización del anterior, se considera que no se presenta.

En este caso, el participante será penalizado con una penalización mayor y perderá el partido por no presentado.

## 2.15 Map pool

- Parque de atracciones
- Consulado
- Oregon
- Café Dostoyevsky
- Club
- Villa
- Litoral

## 2.16 Procedimientos de partido

### 2.16.1 Alineación

En la fase regular los equipos deberán enviar su alineación (lista de jugadores para cada partido) el viernes anterior al día de su partido.

No podrá utilizarse en la alineación un jugador que no haya realizado el Media Day y que no esté en la ficha de equipo, aunque sea componente de dicho equipo.

### 2.16.2 Determinando el “mejor seed”

#### 2.16.2.1 Fase Regular

Durante la fase regular los equipos jugarán como local y visitante, por defecto, el equipo local será el que tenga mejor seed.

#### 2.16.2.2 Playoffs

La clasificación de la fase regular se utilizará como ranking para determinar el mejor seed.

### 2.16.3 Proceso de veto de mapas

Cada equipo tiene 3 minutos por paso, durante ese tiempo se les permite hablar sobre el próximo pick o ban.

Los mapas se juegan en el orden en que se seleccionan. Los lados en el último mapa (excepto en el Best of 1) son seleccionados por el equipo con la mejor diferencia de ronda en los mapas anteriores. En caso de empate se realizará un lanzamiento de moneda.

Los vetos se realizarán el día de la jornada, una hora antes del comienzo de cada partido. Es decir, si un equipo juega el martes a las 19:00 realizará el veto el mismo día a las 18:00, si jugara el jueves a las 20:15 realizará el veto el jueves a las 19:15.

Durante la liga regular, el equipo A será el equipo local y el equipo B será el equipo visitante.

#### 2.16.3.1 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.
- Equipo A decide el lado de inicio en el mapa.

#### 2.16.3.2 Best of 3

- Equipo A banea mapa
- Equipo B banea mapa
- Equipo A elige mapa 1
- Equipo B elige lado en el mapa 1
- Equipo B elige mapa 2
- Equipo A elige lado en el mapa 2
- Equipo A banea mapa
- Equipo B banea mapa
- El mapa restante será el mapa 3

#### 2.15.3.3 Best of 5

- Equipo A banea mapa
- Equipo B banea mapa
- Equipo A elige mapa 1
- Equipo B elige lado en el mapa 1
- Equipo B elige mapa 2
- Equipo A elige lado en el mapa 2
- Equipo A elige mapa 3
- Equipo B elige lado en el mapa 3
- Equipo B elige mapa 4
- Equipo A elige lado en el mapa 4
- El mapa restante será el mapa 5

#### 2.16.4 Descanso entre mapas

Después de cada mapa, un jugador puede tardar un máximo de tres minutos en unirse a la siguiente partida. Se darán descansos más largos después de cada dos mapas.

## 2.16.5 Abandono de la partida

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

## 2.16.6 Número mínimo de jugadores

El número mínimo de jugadores para disputar un partido será siempre 5. Si un equipo no cumple con el número mínimo de jugadores para disputar el partido, perderá el mismo automáticamente.

## 2.17 Protestas de partido

### 2.17.1 Definición

Una protesta es para problemas que afectan al resultado 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.

### 2.17.2 Reglas de protestas de partido

#### 2.17.2.1 Plazo para iniciar una protesta de partido

Se puede iniciar una protesta por un partido hasta el inicio del siguiente partido de cualquiera de los dos participantes.

#### 2.17.2.2 Contenidos de una protesta de partido

La protesta debe 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. Debe de mantenerse en todo momento el respeto y los valores del juego limpio.

#### 2.17.2.3 Participantes en una protesta de partido

Solo un representante por equipo puede formar parte del proceso de apelación en la protesta.

## 2.18 Administración del torneo

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



## 2.19 Aplazamiento de partido

Se puede modificar la fecha de un partido con un preaviso máximo de 72 horas. Dicho partido se moverá y se disputará en el próximo espacio disponible. Únicamente se dispone de un aplazamiento por equipo y temporada regular.

La administración propondrá la fecha para la disputa del partido aplazado. Por regla general, se jugarán los partidos la siguiente semana al aplazamiento en los días oficiales de competición.

No es posible aplazar partidos en clasificatorios, fase final de la competición o aplazar un partido dentro / posterior al periodo de un mercado de fichajes. Se estudiará cada caso particular y la administración se reservará el derecho de denegar un aplazamiento.

## 2.20 Derechos de imagen

Los jugadores y el equipo otorgan a Ubisoft y CABAL esports 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.

## 2.21 Media Day

Todos los participantes de la R6 Spain Nationals 2020 deberán realizar el Media Day obligatoriamente para poder participar en la competición. Un jugador que no haya realizado dicho Media Day no podrá participar.

La organización celebrará y costeará tres Media Day para los equipos, uno antes del comienzo de la competición, otro a mitad de temporada y otro antes de las finales.

En los Media Day de inicio y fin de temporada la organización cubrirá desplazamiento, 1 noche de alojamiento y dietas del Media Day para 5 jugadores y 1 entrenador/suplente.

Para el Media Day de mitad de temporada, la organización cubrirá desplazamiento, 1 noche de alojamiento y dietas para los nuevos jugadores o jugadores que cambien entre clubes.

En caso de cambio de que un club cambie de organización o se haga un rebranding será la organización la responsable de los costes del nuevo Media Day.

## 2.22 Finales - Uso de webcams

Durante el transcurso de las finales será obligatorio que todos los jugadores dispongan de una webcam y la tengan activa durante los partidos y en las entrevistas.

# 3. Progresión del torneo

## 3.1 Fase regular

Un total de 10 equipos juegan en un formato de round robin doble, durante 18 jornadas. Los partidos se juegan a Bo1.

Del primer al octavo equipo en el ranking al finalizar la fase regular irán el evento de las Finales de R6 Spain Nationals 2020

Todos estos equipos mantendrán su plaza para la siguiente temporada. El noveno y décimo clasificado jugarán una fase de promoción.

### 3.1.1 Empate en la clasificación

En caso de empate, se aplicarán las siguientes reglas, en el orden en que se presentan:

1. Puntos de la mini-liga
2. Diferencia de rondas en la mini-liga
3. Diferencia de rondas totales en la clasificación general
4. Rondas ganadas en la mini-liga
5. Rondas ganadas totales en la clasificación general
6. Jugar un partido de desempate

Una mini-liga es aquella en la que solo se consideran los partidos entre los equipos empatados.

## 3.2 Finales

Se enfrentarán un total de 8 equipos en la R6 Spain Nationals 2020, los clasificados del primer al octavo puesto de la fase regular.

Se realizarán dos grupos con doble eliminación. El formato de los encuentros iniciales será Bo1, el resto de los partidos serán a Bo3 y la gran final a Bo5.

Los dos primeros de cada grupo pasarán a un bracket de eliminación simple a Bo3. Tanto las semifinales como la final se jugará con un formato de eliminación directa.

## 4. Configuración de la partida

### 4.1 Best of 1

- Número de vetos: 4
- Cronómetro de vetos: 20
- Número de rondas: 12
- Cambio de papel Atacante/Defensor: 6
- Rondas con prórroga: 0 (3 en las finales)
- 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: 15
- Fase del Sexto Elegido: Sí
- Cronómetro de fase del Sexto Elegido: 15
- Contador de fase pública: 5
- Límite de daño: 100
- Daño de fuego amigo: 100
- Herido: 20
- Carrera rápida: Sí
- Asomarse: Sí
- Repetir muerte: No

### 4.2. Best of 3

- Número de vetos: 4
- Cronómetro de vetos: 20
- 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: 15
- Fase del Sexto Elegido: Sí
- Cronómetro de fase del Sexto Elegido: 15
- Contador de fase pública: 5
- Límite de daño: 100
- Daño de fuego amigo: 100

- Herido: 20
- Carrera rápida: Sí
- Asomarse: Sí
- Repetir muerte: No

### 4.3 Best of 5

- Número de vetos: 4
- Cronómetro de vetos: 20
- 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: 15
- Fase del Sexto Elegido: Sí
- Cronómetro de fase del Sexto Elegido: 15
- Contador de fase pública: 5
- Límite de daño: 100
- Daño de fuego amigo: 100
- Herido: 20
- Carrera rápida: Sí
- Asomarse: Sí
- Repetir muerte: No

### 4.4 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

### 4.5 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 enviar cualquier restricción o cambio de reglas a los equipos tan pronto como sea posible.

### 4.5.1 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 :

Ninguno

### 4.5.2 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:

Ninguno

## 4.6 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.

### 4.6.1 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 destructible
- 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 explícitamente.

### 4.6.2 Nuevas posiciones

Si cualquier jugador o equipo quiere utilizar una nueva posición que no es de conocimiento general o común, es recomendable contactar con la administración del torneo para revisar si esa posición está permitida antes de utilizarla en un partido oficial. Los jugadores y equipos tienen que tener en cuenta que lleva tiempo comprobar una posición nueva y que por lo tanto hay que contactar en un marco de tiempo razonable antes de un partido oficial.

### 4.6.3 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.

### 4.6.4 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.

Si algún equipo detecta a sus contrarios utilizando alguno de los cosméticos baneados en cualquier ronda, deberán notificar a la administración del torneo antes del inicio de la siguiente ronda para aplicar la penalización correspondiente. Además, se realizará un rehost y contará como rehost utilizado para el equipo que haya utilizado la skin prohibida.

A continuación exponemos algunos de los casos a tener en cuenta:

- Si se detecta el uso de una skin prohibida en la fase de selección de agentes o durante la fase de preparación, se realizará un rehost y contará como rehost utilizado para el equipo que haya utilizado la skin prohibida.
- Si se detecta el uso de una skin prohibida durante la fase de acción y se ha producido una muerte, se realizará un rehost y contará como rehost utilizado para el equipo que haya utilizado la skin prohibida. Además, en caso de ganar el equipo que ha utilizado la skin prohibida, el equipo contrario decidirá si la ronda es válida o si por el contrario no sube al marcador.

En caso de reincidencia en este punto, se aplicarán las sanciones monetarias correspondientes.

## 4.7 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 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.

#### 4.7.1 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.

#### 4.7.2 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 2.7.2](#) de la normativa

#### 4.7.3 Desconexión de jugador después del tiempo de rehost

Si un jugador se desconecta de la partida después del tiempo especificado en el [punto 4.7](#) 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.

## 5. Código de conducta y castigos generales

### 5.1 Código de conducta

Todos los participantes de la R6 Spain Nationals 2020 aceptan comportarse de manera apropiada y respetuosa con los demás participantes, los espectadores, la prensa, Ubisoft, CABAL esports y más.



Ser modelos a seguir es responsabilidad de ser un jugador o equipo de R6 Spain Nationals 2020 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, la raza, la religión.

## 5.2 Castigos generales

### 5.2.1 Romper la confidencialidad

Dependiendo de la información y la plataforma donde se filtre, los participantes podrán ser castigados con multas desde dos puntos menor a un punto mayor de penalización.

### 5.2.2 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 castigados con la derrota del partido y un punto mayor de penalización.

### 5.2.3 Alineación del partido

Si la alineación del partido no se proporciona antes de la fecha límite impuesta por la administración del torneo, los participantes podrán ser castigados con un punto menor de penalización.

En caso de no presentar la alineación para el partido, se aplicará el [punto 5.2.7](#) de la normativa.

### 5.2.4 No Show

Los participantes que reciban un no show para un partido lo perderán con la peor puntuación posible y serán castigados con un punto mayor de penalización.

### 5.2.5 No disponer del archivo MOSS

Los participantes que no dispongan del archivo MOSS o no lo suban al repositorio indicado en las 12h posteriores al final del partido serán castigados con un punto mayor de penalización.

### 5.2.6 Dedución de multas

El importe acumulado de las multas otorgadas al participante se restará del total acumulado del Share Revenue hasta un mínimo de 0€.

## 5.3 Castigo por cheating

Si se descubre el engaño en R6 Spain Nationals 2020, se anularán los resultados del partido(s) en cuestión. El jugador será expulsado, el equipo será descalificado, perderá su dinero del premio, 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.

## 5.4 Manipulación de la competición

Ofrecer dinero/beneficios, hacer amenazas o ejercer presión hacia cualquier persona involucrada en R6 Spain Nationals 2020 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.

### 5.4.1 Castigo por manipulación de la competición

Si se descubre la manipulación de la competición en la R6 Spain Nationals 2020, se anularán los resultados de los partidos en cuestión. El jugador será descalificado y perderá su premio.

## 5.5 Amaño de partidos

El uso de cualquier medio para manipular el resultado de un partido con fines que no son un 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.

### 5.5.1 Castigo por amaño de partidos

Si se descubre el amaño de partidos en la R6 Spain Nationals 2020, se anularán los resultados de los partidos en cuestión. El jugador será descalificado y perderá su premio en efectivo.

## 5.6 Comportamiento antideportivo

Para un juego ordenado y agradable es esencial que todos los jugadores 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).

### 5.6.1 Falsificar resultados de partidos

Si se descubre que un equipo informa 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.

## 5.7 Castigos en la partida

### 5.7.1 Uso de agentes, aparatos, equipos o no permitidos.

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

### 5.7.2 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.

## 6. Sistema de licencias

Cada equipo participante en la R6 Spain Nationals 2020 será el poseedor de una única licencia por temporada. La licencia es del equipo en exclusiva y no del núcleo de jugadores, excepto en el caso de que un equipo no se encuentre representando a un club, en tal caso la plaza pertenecerá a los jugadores.

Mientras el equipo no descienda por perder la fase de promoción o sea descalificado por infracciones graves la licencia se mantiene de una temporada a la siguiente. Se busca recompensar a los equipos que inviertan en la Liga pudiendo desarrollar sus proyectos a medio-largo plazo y se busca mejorar el nivel de la competición al tener la posibilidad de mantenerse en la Liga por méritos deportivos.

Una licencia se podrá traspasar en cualquier momento. Los casos principales son:

- **Equipo A traspasa el roster y la licencia al Equipo B:** En este caso ambos equipos implicados deberán ponerse en contacto con la organización de la competición para certificar dicha transacción y comprobar la conformidad de ambas partes.
- **Equipo A pierde el roster y es adquirido por el Equipo B:**
  - Si el roster del Equipo A termina el contrato y son adquiridos por el Equipo B.

El Equipo A tendrá que decidir si quiere seguir manteniendo la licencia.

En caso afirmativo, el Equipo A deberá presentar un nuevo roster a la organización de la competición para que ésta valide si se cumplen los requisitos y exigencias del nivel de la competición.

En caso de que no se cumplan los requisitos, la licencia se ofrecerá al Equipo B mientras mantenga el núcleo de jugadores (>50% de los titulares).

Si el Equipo B no cumple con la restricción del núcleo de jugadores o rechaza la licencia se realizará un clasificatorio para otorgar la licencia.

- En caso de que el Equipo A decida ceder la licencia, esta se ofrecerá al Equipo B mientras mantenga el núcleo de jugadores (>50% de los titulares).

Si el Equipo B no cumple con la restricción del núcleo de jugadores o rechaza la licencia se realizará un clasificatorio para otorgar la licencia.

- En el caso de que ninguna de las partes quiera la licencia, esta se otorgará mediante un clasificatorio.

Para otros casos específicos que no estén contemplados en esta normativa, se creará un comité específico para escuchar a ambas partes implicadas.

## 7. 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.

### 7.1 Cambios sobre el documento

#### Versión 1

- Lanzamiento inicial de la normativa
- 2.16.3 - Cambiada la fase de vetos para la Liga regular de una semana a una hora antes del partido.
- 4.6.4 - Añadida prohibición de uso de ciertos cosméticos.
- 2.21 - El Media Day de mitad de temporada será costeadado por la organización.

#### Versión 2

- 2.9.10 - Eliminada la Incompatibilidad con Pro League.
- 2.13 - Modificado el reparto de twitter del equipo para equipos sin club.
- 2.16.3 - Cambiada la fase de vetos para la Liga regular de una semana a una hora antes de la jornada.

- 4.6.4 - Añadida aclaración y normativa sobre el rehost en caso de uso de una skin no permitida.
- 6 - Modificado poseedor de la licencia en caso de no tener un club y el período de traspaso de la licencia.

### Versión 3

- 2.15 - Modificado el Map Pool, sale Banco y entra Parque de atracciones.

### Versión 4

- 4.5.1 - Añadidos Oryx e lana al pool de agentes en periodo de congelación .
- 2.16.3.1 - Modificado el proceso de vetado en los Bo1, ya no se auto vetan los mapas jugados en la anterior jornada.
- 2.9.5.3 - Añadido un segundo mercado de fichajes al acabar la fase regular.

### Versión 5

- 2.16.3 - Modificado el proceso de veto, se realizarán los vetos una hora antes del inicio de cada partido.

### Versión 6

- 2.15 - Cambio en el map pool, sale Frontera y entra Oregon.

### Versión 7

- 4.5.1 - Oryx e lana salen del periodo de congelación y son seleccionables.

### Versión 8

- 4.6.4 - Modificados los cosméticos permitidos en competitivo.

### Versión 9

- 4.5.2 - Añadido Echo a la sección de agentes prohibidos por motivos técnicos.
- 4.6.1 - Añadido el "parkour" a la lista de exploits no permitidos.

### Versión 10

- 4.5.2 - Se levanta el veto a Echo y es seleccionable de nuevo.
- 2.2.22 - Añadida obligatoriedad de uso de webcams durante el transcurso de las finales.
- 3.2 - Aclarado el formato de las finales en formato online