



# MASTERSIBERIA

PRESENTED BY UBISOFT

# Reglamento

Este reglamento describe las reglas que se deben seguir al participar en la Six Masters Iberia 2022/2023.

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

<b>1. Definiciones</b>	<b>8</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	9
1.4 Penalizaciones	9
1.4.1 Definiciones y alcance de las penalizaciones	9
1.4.1.1 Advertencias	10
1.4.1.2 Penalización menor	10
1.4.1.3 Penalización mayor	10
1.4.1.4 Descalificación	10
1.4.2 Combinación de penalizaciones	11
1.4.3 Penalizaciones por infracciones repetidas	11
1.5 Partidos en vivo	11
<b>2. General</b>	<b>11</b>
2.1 Cambios en las reglas	11
2.2.1 Leyes locales	11
2.2 Confidencialidad	11
2.3 Acuerdos adicionales	12
2.4 Retransmisión de partidos	12
2.4.1 Derechos	12
2.4.2 Renuncia a estos derechos	12
2.4.3 Responsabilidad del jugador	12
2.5 Comunicación	12

2.5.1 Correo electrónico	12
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 Six Masters Iberia 2022/2023	13
2.7.1 Restricción de edad	13
2.7.2 Nacionalidad o residencia	13
2.7.2.1 Entrenadores	13
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	14
2.9 Equipos	14
2.9.1 Cambiar el representante del equipo	14
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	15
2.9.5.1 Número de cambios	15
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	16
2.9.7 Alineación del partido	17
2.9.8 Jugadores insuficientes	17
2.9.9 Contratos	17

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 Transferencia del dinero del premio	19
2.12.2 Deducciones de la bolsa por puntos de penalización	19
2.14 Inicio de partido	20
2.14.1 Puntualidad	20
2.14.2 No presentado	20
2.15 Map pool	20
2.16 Procedimientos de partido	21
2.16.1 Alineación	21
2.16.2 Determinando el “mejor seed”	21
2.16.2.1 Playoffs	21
2.16.3 Proceso de veto de mapas	21
2.16.3.1 Best of 1	21
2.16.3.2 Best of 3	22
2.15.3.3 Best of 5	22
2.16.4 Descanso entre mapas	23
2.16.5 Abandono de la partida	23
2.16.6 Número mínimo de jugadores	23
2.16.7 Comunicaciones entre jugadores	23
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	24
2.20	Derechos de imagen	25
2.21	Media Day	25
2.22	Uso de webcams	25
3.	Progresión del torneo	<b>25</b>
3.1	Fase 1	25
3.2	Fase 2	25
3.2.1	Empate en la clasificación	26
3.3	Fase Playoffs	26
4.	Configuración de la partida	<b>26</b>
4.1	Best of 1	26
4.2	Best of 3	27
4.3	Best of 5	27
4.4	Modo de juego: CME - BOMBAS	28
4.5	Agentes, gadgets, equipamiento	28
4.5.2	Agentes prohibidos	28
4.6	Uso de bugs	28
4.6.1	Lista de bugs	28
4.6.2	Nuevas posiciones	29
4.6.3	Spawn Kill	29
4.6.4	Paquetes cosméticos	29
4.7	Rehost	30
4.7.1	Procedimiento para pedir Rehost	31
4.7.2	Continuar una partida interrumpida	31

4.7.3 Desconexión de jugador después del tiempo de rehost	31
4.8 Pausa	31
4.8.1 Procedimiento para pedir Pausa Táctica	32
4.8.2 Procedimiento para pedir Pausa Técnica	32
5. Código de conducta y penalizaciones generales	<b>32</b>
5.1 Código de conducta	32
5.2 Penalizaciones 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 Penalización por cheating	33
5.4 Manipulación de la competición	34
5.4.1 Penalización por manipulación de la competición	34
5.5 Amaño de partidos	34
5.5.1 Penalización por amaño de partidos	34
5.6 Comportamiento antideportivo	34
5.6.1 Falsificar resultados de partidos	34
5.7 Penalizaciones 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. Aviso de Copyright</b>	<b>35</b>
6.1 Cambios sobre el documento	35

# 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 Six Masters Iberia 2022/2023. 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 Six Masters Iberia 2022/2023. Cualquier miembro de un equipo de Six Masters Iberia 2022/2023 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

Los equipos se enfrentarán a lo largo de 3 fases. Fase 1: de **8 equipos** divididos en dos grupos, Fase 2: de **6 equipos** en un grupo único y fase de Playoffs con semifinales y final de la competición.

Fase 1 se disputará en formato Round Robin todos contra todos, solo ida. Fases 2 y playoffs, se disputará un bracket de doble eliminación. Fase 2 corresponderá a las rondas de octavos y cuartos, y en la fase de playoffs, a las semifinales y finales.

La competición empezará el día **26 de Octubre** con el primer partido de la Fase 1.

### 1.3.1 Calendario

- 19 Octubre - Sorteo de Grupos
- Fase 1
  - 26 de Octubre
  - 2 de Noviembre
  - 9 de Noviembre
- Fase 2
  - 30 de Noviembre
  - 14 de Diciembre
  - 7 de Diciembre
  - 21 de Diciembre



Los **horarios** de cada jornada serán los siguientes:

- Fase 1:
  - Partido 1: 18:00h
  - Partido 2: 19:15h\*
  - Partido 3: 20:30h\*
  - Partido 4: 21:45h\*
  -
- Fase 2:
  - Partido 1: 18.00h
  - Partido 2: 20.30h\*

\*Las horas podrán variar a medida se vaya desarrollando la jornada.

Las finales de Six Masters Iberia 2022/2023 se disputarán durante el mes de **Enero**, en una fecha y localización aún por confirmar (Online o LAN).

### 1.3.2 Formato

Los equipos se enfrentarán a lo largo de 3 fases. Fase 1 de 8 equipos divididos en dos grupos, Fase 2 de 6 equipos en un grupo único y la fase de playoffs, con semifinales y final de la competición.

Fase 1 se disputará en formato Round Robin todos contra todos, solo ida (a Bo1). Fases 2 y playoffs, se disputará un bracket de doble eliminación. Fase 2 corresponderá a las rondas de octavos y cuartos (a Bo3), y la fase 3 semifinales (a Bo3) y finales (Bo5).

La competición empezará **el día 26 de Octubre con el primer partido de la Fase 1**.

La variable de overtime se configurará a 3. El equipo ganador del partido recibirá 3 puntos y el equipo perdedor recibirá 0 puntos. En caso de overtime, el equipo que gane el overtime recibirá 2 puntos y el otro equipo 1.

## 1.4 Penalizaciones

### 1.4.1 Definiciones y alcance de las penalizaciones

Las penalizaciones se aplicarán por incumplir las reglas dentro de la Six Masters Iberia 2022/2023. 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.

La organización siempre abogará y explorará todos los escenarios posibles para evitar aplicar una penalización 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 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 Penalización menor

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

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 o premio deportivo.

Se consideran penalizaciones mayores acciones como: engañar a la administración, no presentarse a un partido sin previo aviso, incumplir las reglas repetidamente y/o deliberadamente, faltas de respeto graves hacia otros equipos y/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 o premio deportivo.

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 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 realizadas 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.

### 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 Six Masters Iberia 2022/2023, lo que le permitirá a la administración emprender cualquiera acción legal que considere oportuna.

## 2.3 Acuerdos adicionales

La administración de Six Masters Iberia 2022/2023 no se hace responsable de ningún acuerdo adicional, previo o posterior, ni acepta aplicar tales acuerdos entre jugadores individuales o equipos. La administración de Six Masters Iberia 2022/2023 desaconseja en gran medida dichos acuerdos, y los acuerdos que vayan en contra del reglamento de Six Masters Iberia 2022/2023 no están permitidos bajo ninguna circunstancia.

## 2.4 Retransmisión de partidos

### 2.4.1 Derechos

Todos los derechos de retransmisión de Six Masters Iberia 2022/2023 son propiedad de Ubisoft para su emisión en cualquier formato o medio. 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 Correo electrónico

El principal método de comunicación oficial de Six Masters Iberia 2022/2023 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 Six Masters Iberia 2022/2023.

## 2.7 Condiciones de participación en la Six Masters Iberia 2022/2023

Se deben cumplir las siguientes condiciones para poder participar en la Six Masters Iberia 2022/2023.

### 2.7.1 Restricción de edad

Todos los participantes de la Six Masters Iberia 2022/2023 deben ser mayores de 18 años.

### 2.7.2 Nacionalidad o residencia

Sólo pueden participar en la Six Masters Iberia 2022/2023 aquellos equipos cuya composición tenga 3 de sus 5 jugadores titulares con nacionalidad española o portuguesa, jugadores cuyo lugar principal de residencia sea España o Portugal, comprobado por un registro legal o una visa de larga duración (las visas de 90 días no son suficiente) y/o jugadores con un pasaporte español o portugués 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/portuguesa o residencia en España/Portugal. 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/portuguesa o residentes en España/Portugal.

## 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. No se pueden realizar cambios a menos que sean informados y aceptados por la organización.

## 2.9 Equipos

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

### 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 puede 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

No se contará con mercados de fichajes durante la Six Masters Iberia 2022/2023, por lo que no se podrán realizar cambios en los rosters. En el caso de que algún equipo lo requiera, será necesario realizar una petición oficial a la organización indicando los motivos de la necesidad del cambio para su revisión.

### 2.9.5.2 Transferencia de jugadores

Cuando un jugador de un equipo de Six Masters Iberia 2022/2023 se cambia a otro equipo participante en Six Masters Iberia 2022/2023, 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.

La presente no será de aplicación debido a que, para Six Masters Iberia 2022/2023, no se contará con mercados de fichajes.

### 2.9.5.3 Mercado de fichajes

No habrá mercado de fichajes en la Six Masters Iberia 2022/2023.

### 2.9.5.4 Requisitos formales

Antes de que un jugador pueda ser oficialmente agregado al roster, la administración de la Six Masters Iberia 2022/2023 debe 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 Six Masters Iberia 2022/2023 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.

### 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 Six Masters Iberia 2022/2023, se le otorgará una derrota por defecto. Por lo tanto, se sugiere que cada equipo de la Six Masters Iberia 2022/2023 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 entrenadores residentes en España deberán tener un contrato laboral vigente con la mercantil 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 Six Masters Iberia 2022/2023 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 y/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 Partido. 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, se otorgará la derrota por defecto al equipo.

## 2.12 Premio

El premio se abonará en un máximo de 90 días después de que se haya completado la Six Masters Iberia 2022/2023. Si un equipo no solicita el pago del premio en efectivo dentro de la fecha límite presentada, su pago se retrasará.

### 2.12.1 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.

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

Cada punto de penalización otorgado a un equipo durante una temporada se deducirá del total de la bolsa de reparto de ingresos o mérito deportivo 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 o mérito deportivo se distribuirá proporcionalmente entre el resto de los otros equipos.

## 2.14 Inicio de partido

### 2.14.1 Puntualidad

Todos los partidos en la Six Masters Iberia 2022/2023 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 retrasos 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

- Banco
- Chalet
- Club
- Café Dostoyevsky
- Oregon
- Villa
- Frontera
- Rascacielos
- Parque de atracciones

## 2.16 Procedimientos de partido

### 2.16.1 Alineación

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 esté en la ficha de equipo, aunque sea componente de dicho equipo.

### 2.16.2 Determinando el “mejor seed”

#### 2.16.2.1 Playoffs

La clasificación de la Fase 2 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 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 se jugara el jueves a las 20:15, realizará el veto el jueves a las 19:15.

El equipo que NO elija el bando de inicio en el mapa, elegirá el bando del Overtime, esto se aplica a todas las modalidades (Bo1, Bo3, Bo5).

#### 2.16.3.1 Best of 1

Se realizará lanzamiento de moneda, donde el ganador podrá elegir entre quien banea primero o elegir lado una vez el primer mapa ha sido elegido.

- Equipo A banea mapa
- Equipo B banea mapa
- 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 contrario al que comienza el veto decide el lado de inicio en el mapa.

### 2.16.3.2 Best of 3

Se realizará lanzamiento de moneda, donde el ganador podrá elegir entre quien banea primero o elegir lado una vez el primer mapa ha sido elegido.

La selección de lado del segundo mapa será para el equipo contrario.

Si se llega a jugar el tercer partido, se realizará un nuevo lanzamiento de moneda para determinar qué equipo selecciona lado en el mapa decisivo.

- Equipo A banea mapa
- Equipo B banea mapa
- Equipo A banea mapa
- Equipo B banea mapa
- Equipo A elige mapa
- Equipo B elige mapa
- Equipo A banea mapa
- Equipo B banea mapa
- El mapa restante será el decisivo.

### 2.15.3.3 Best of 5

A ser un formato de bracket de doble eliminación, el equipo procedente de la parte superior (lo llamaremos UB) elige la secuencia que se va a utilizar para el veto de mapas de entre las siguientes opciones (equipo procedente de la parte inferior del bracket - LB):

#### Opción 1

- UB elige mapa
- LB banea mapa
- UB banea mapa
- LB elige mapa
- UB banea mapa
- LB banea mapa
- UB elige mapa
- LB elige mapa
- Mapa decisivo

#### Opción 2

- LB banea mapa
- UB banea mapa
- LB elige mapa
- UB elige mapa

- LB banea mapa
- UB banea mapa
- LB elige mapa
- UB elige mapa
- Mapa decisivo

### Opción 3

- UB banea mapa
- LB banea mapa
- UB elige mapa
- LB elige mapa
- UB banea mapa
- LB banea mapa
- UB elige mapa
- LB elige mapa
- Decider

La selección de lado corresponderá al equipo contrario al que haya elegido el mapa. De jugar el mapa decisivo, la selección de lado se realizará a través de un nuevo lanzamiento de moneda.

#### 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.

#### 2.16.7 Comunicaciones entre jugadores

Todas las comunicaciones entre jugadores en el TS oficial de la competición serán grabadas y podrán ser utilizadas durante el programa de TV para generar contenido o secciones dentro del mismo.

## 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 por qué 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

No se permiten aplazamientos durante Six Masters Iberia 2022/2023. En el caso de ser necesario, sólo podrá darse con motivo de causa mayor y sobre un enfrentamiento de la fase 1. El caso se deberá notificar de manera oficial a la organización para su revisión. Durante la fase 2, no será posible realizar ningún 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 estén 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

Six Masters Iberia 2022/2023 no contará con Media Day, sin embargo, la organización realizará entrevistas y grabaciones online con los jugadores y clubes participantes con el objetivo de generar contenido durante la competición.

## 2.22 Uso de webcams

Durante esta Six Masters Iberia 2022/2023, no será necesario por parte de los jugadores el uso de webcam. De todos modos, la organización se reserva el derecho de poder solicitar su uso en cualquier momento de la competición si fuera necesario.

# 3. Progresión del torneo

## 3.1 Fase 1

Un total de 8 equipos juegan en un formato de round robin, solo de ida, durante 3 jornadas en dos grupos elegidos por sorteo. Los partidos se juegan a Bo1.

Del primer al tercer equipo en cada grupo al finalizar la Fase 1 accederán a las Fase 2 de la Six Masters Iberia 2022/2023.

## 3.2 Fase 2

Un total de 6 equipos juegan en un formato bracket de doble eliminación, durante 4 jornadas en un grupo único formado por los clasificados de la Fase 1. Durante esta fase, se jugarán las rondas correspondientes a octavos y cuartos. Los partidos se juegan a Bo3.

Los 4 mejores equipos accederán a los playoffs de la Six Masters Iberia 2022/2023.

### 3.2.1 Empate en la clasificación

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

1. Diferencia de rondas
2. Puntos de la mini-liga
3. Porcentaje de partidos ganados
4. Porcentaje de rondas ganadas
5. Jugar un partido de desempate

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

### 3.3 Fase Playoffs

Se disputarán las rondas de semifinales y final del bracket de doble eliminación comenzado en la fase 2.

Todos los partidos serán a Bo3 excepto la final que será Bo5.

## 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: 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
- 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
- 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
- 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.

### 4.5.2 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.

Actualmente no existen agentes prohibidos.

## 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 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 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 predeterminadas
- Gold sets de Pro League
- Cosméticos de equipos profesionales
- Cosméticos de esports

Los cosméticos del pase de batalla del Six Invitational 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. Se efectuará una pausa técnica para que todos los jugadores afectados puedan unirse a la partida y poder efectuar el rehost. 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.

## 4.8 Pausa

### 4.8.1 Procedimiento para pedir Pausa Táctica

Cada equipo dispondrá de una pausa táctica de un minuto por mapa, para solicitarlo bastará con escribir en el chat del juego “p tac” durante la fase de selección de agente.

### 4.8.2 Procedimiento para pedir Pausa Técnica

Cada equipo dispondrá de pausas técnicas para mecánicas del juego que no funcionen como debieran, para solicitar la pausa técnica los jugadores deberán escribir en el chat “ p tec” seguido del motivo de la pausa durante la fase de selección de agente.

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

- Mecánicas del juego que no funcionan como deberían (disparar, recargar, moverse, gadgets, equipamiento, etc).
- Desconexión / problema de hardware /software.

## 5. Código de conducta y penalizaciones generales

### 5.1 Código de conducta

Todos los participantes de Six Masters Iberia 2022/2023 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 Six Masters Iberia 2022/2023 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 Six Masters Iberia 2022/2023. Cualquier persona que rompa este código de conducta puede ser penalizada, incluso con su expulsión/desvinculación del proyecto.



## 5.2 Penalizaciones 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 o incluso con la descalificación del torneo.

### 5.2.6 Deducción 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 Penalización por cheating

Si se descubre el engaño en Six Masters Iberia 2022/2023, 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 Six Masters Iberia 2022/2023 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 Penalización por manipulación de la competición

Si se descubre la manipulación de la competición en la Six Masters Iberia 2022/2023, 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 Penalización por amaño de partidos

Si se descubre el amaño de partidos en la Six Masters Iberia 2022/2023, 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 Penalizaciones 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. 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.

### 6.1 Cambios sobre el documento

#### Versión 0

- Lanzamiento inicial de la normativa