



Reglamento

Este reglamento describe las reglas que se deben seguir al participar en la R6 Drone Cup 2020.

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

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

ÍNDICE

1. Definiciones	6
1.1 Rango de validez	7
1.2 Participantes	7
1.3 La competición	7
1.3.1 Calendario	7
1.3.2 Formato	7
1.4 Penalizaciones	7
1.4.1 Definiciones y alcance de las penalizaciones	7
1.4.1.1 Advertencias	7
1.4.1.2 Descalificación	8
1.4.2 Combinación de penalizaciones	8
1.4.3 Penalizaciones por infracciones repetidas	8
1.5 Partidos en vivo	8
2. General	8
2.1 Cambios en las reglas	8
2.2.1 Leyes locales	9
2.2 Confidencialidad	9
2.3 Acuerdos adicionales	9
2.4 Retransmisión de partidos	9
2.4.1 Derechos	9
2.4.2 Renuncia a estos derechos	9
2.4.3 Responsabilidad del jugador	9
2.5 Comunicación	10
2.5.1 Correo electrónico	10
2.5.2 Discord	10
2.5.3 Soporte	10
2.6 Condiciones de participación en la R6 Drone Cup 2020	10

2.6.1 Restricción de edad	10
2.6.2 Nacionalidad o residencia	10
2.6.2.1 Entrenadores	10
2.6.2.2 Suplentes	11
2.7 Detalles del jugador	11
2.8.1 Cuentas de juego	11
2.9 Equipos	11
2.9.1 Materiales del equipo	11
2.9.3 Nombres del equipo	11
2.9.4 Cambios en los Equipos	11
2.9.5 Composición del equipo	12
2.9.7 Alineación del partido	12
2.9.8 Jugadores insuficientes	12
2.10 Cheating	12
2.10.1 Software	12
2.11 Anti-Cheat	13
2.11.1 MOSS	13
2.12 Premio	13
2.13 Inicio de partido	14
2.13.1 Puntualidad	14
2.13.2 No presentado	14
2.14 Map pool	14
2.16 Procedimientos de partido	15
2.16.1 Alineación	15
2.16.2 Proceso de veto de mapas	15
2.16.2.1 Best of 3	15
2.15.2.2 Best of 5	15
2.16.3 Descanso entre mapas	16

2.16.4 Abandono de la partida	16
2.16.5 Número mínimo de jugadores	16
2.17 Protestas de partido	16
2.17.1 Definición	16
2.17.2 Reglas de protestas de partido	16
2.17.2.1 Plazo para iniciar una protesta de partido	16
2.17.2.2 Contenidos de una protesta de partido	16
2.17.2.3 Participantes en una protesta de partido	17
2.18 Administración del torneo	17
2.19 Aplazamiento de partido	17
2.20 Derechos de imagen	17
3. Configuración de la partida	17
3.1. Best of 3	17
3.2 Best of 5	18
3.3 Modo de juego: CME - BOMBAS	18
3.4 Agentes, gadgets, equipamiento	18
3.4.1 Nuevos agentes	19
3.4.2 Agentes prohibidos	19
3.5 Uso de bugs	19
3.5.1 Lista de bugs	19
3.5.2 Nuevas posiciones	20
3.5.3 Spawn Kill	20
3.5.4 Paquetes cosméticos	20
3.6 Rehost	21
3.6.1 Procedimiento para pedir Rehost	21
3.6.2 Continuar una partida interrumpida	22
3.6.3 Desconexión de jugador después del tiempo de rehost	22
4. Código de conducta y castigos generales	22

4.1 Código de conducta	22
4.2 Penalizaciones generales	23
4.2.1 Negación de retransmisión de un partido	23
4.2.2 Proporcionar y cambiar los detalles de los participantes	23
4.3 Penalización por cheating	23
4.4 Manipulación de la competición	23
4.4.1 Penalización por manipulación de la competición	23
4.5 Amaño de partidos	23
4.5.1 Penalización por amaño de partidos	23
4.6 Comportamiento antideportivo	24
4.6.1 Falsificar resultados de partidos	24
4.7 Penalizaciones en la partida	24
4.7.1 Uso de agentes, aparatos, equipos o no permitidos.	24
4.7.2 Uso de bugs y errores	24
5. Aviso de Copyright	24
5.1 Cambios sobre el documento	24

1. Definiciones

1.1 Rango de validez

El presente supone el único reglamento válido tanto como para la totalidad de jugadores y partidos jugados dentro del alcance de la R6 Drone Cup 2020. Con su participación, el participante declara que entiende y acepta todas las reglas aquí descritas.

1.2 Participantes

Un participante es el equipo y/o jugador que participa en la R6 Drone Cup 2020. Cualquier miembro de un equipo de la R6 Drone Cup 2020 es un participante de ese equipo, y está sujeto al reglamento independientemente de si la persona ha jugado o no con dicho equipo.

1.3 La competición

La competición comienza el 27 de octubre con la fase de octavos y termina con la gran final de R6 Drone Cup 2020.

1.3.1 Calendario

- Octavos:
 - Martes 27 de octubre
 - Jueves 29 de octubre
 - Martes 3 de noviembre
 - Jueves 5 de noviembre
- Cuartos:
 - Martes 10 de noviembre
 - Jueves 12 de noviembre
- Semifinales:
 - Martes 17 de noviembre
 - Jueves 19 de noviembre
- Final:
 - Domingo 22 de noviembre

1.3.2 Formato

Todos los partidos de la R6 Drone Cup 2020 se disputarán con un formato BO3 a excepción de la gran final, que será un BO5.

1.4 Penalizaciones

1.4.1 Definiciones y alcance de las penalizaciones

Las penalizaciones se aplicarán por incumplir las reglas dentro de la R6 Drone Cup 2020. Pueden ser advertencias, multas monetarias o derrota por defecto, dependiendo del incidente en cuestión y, pueden ocurrir, combinaciones de dos o más de ellas. Solo el capitán del equipo es elegible para ejercer de vocal en las apelaciones respecto a las penalizaciones objeto.

1.4.1.1 Advertencias

Se realizarán advertencias para aquellos incidentes que la administración considere menores, como por ejemplo retrasarse, retrasar una retransmisión, información insuficiente sobre un equipo u otro material relacionado, etc. Cualquier ofensa repetida del mismo tipo llevará penalizaciones más severas, así como igualmente se podrá aumentar la penalización en caso de que la administración lo considere en pro de la deportividad de la competición.

1.4.1.2 Descalificación

Se producirá una descalificación y pérdida de la licencia en los casos que la administración considere 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 penalizaciones

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

1.4.3 Penalizaciones por infracciones repetidas

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

1.5 Partidos en vivo

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

2. General

2.1 Cambios en las reglas

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

2.1.1 Leyes locales

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

2.2 Confidencialidad

El contenido de las apelaciones, protestas, soportes, correos electrónicos, discusiones o cualquier otra correspondencia con la organización o administración del torneo se consideran estrictamente confidenciales. La publicación de dicho material está prohibida sin el consentimiento por escrito de la administración de la R6 Drone Cup 2020.

2.3 Acuerdos adicionales

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

2.4 Retransmisión de partidos

2.4.1 Derechos

Todos los derechos de retransmisión de la R6 Drone Cup 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, 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 la R6 Drone Cup 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.

Los participantes se obligan vía el presente a notificar a la administración posible cambio del correo electrónico proporcionado en la inscripción.

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 o por privado en narsil#7893.

2.6 Condiciones de participación en la R6 Drone Cup 2020

Se deben cumplir las siguientes condiciones para poder participar en la R6 Drone Cup 2020.

2.6.1 Restricción de edad

Todos los participantes de la R6 Drone Cup 2020 deben ser mayores de 18 años.

2.6.2 Nacionalidad o residencia

Sólo pueden participar en la R6 Drone Cup 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.

2.6.2.1 Entrenadores

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

2.6.2.2 Suplentes

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

2.7 Detalles del jugador

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

2.7.1 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 Equipos

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

2.8.1 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.

2.8.2 Nombres del equipo

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

2.8.3 Cambios en los Equipos

Una vez superado el período máximo de inscripción de jugadores, 23 de octubre, no se podrá modificar la composición del equipo.

2.8.4 Composición del equipo

Al comienzo de la competición, los equipos que han sido invitados a la R6 Drone Cup 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 23 de octubre 2020.

2.8.5 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 2.6.2 Nacionalidad o residencia. Incluso cuando hay un cambio durante el transcurso del partido por una razón de peso.

2.8.6 Jugadores insuficientes

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

2.9 Cheating

2.9.1 Software

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

2.10 Anti-Cheat

2.10.1 MOSS

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

Las principales características de MOSS son:

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

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

La administración puede revisar:

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

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

Los archivos del MOSS deben almacenarse hasta el final de la competición.

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

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

2.11 Premio

La bolsa de premio deportivo cuenta con un total de 7.000€. Se otorgará en función del resultado deportivo de los equipos participantes en la competición. Se distribuirá de la siguiente manera:

1º- 4.000€

2º- 2.000€

3º- 500€

4º- 500€

Además, el equipo ganador obtendrá una plaza directa a la fase de promoción de R6 Spain Nationals Season 3 para competir por una plaza en la principal competición junto a Wizards y Wygers.

En caso de que el ganador ya tenga plaza para la competición, la plaza para la promoción caerá al siguiente equipo clasificado.

En caso de coincidir dos equipos que no tengan plaza en el 3º y 4º puesto, se disputará un BO3 entre ellos para decidir el ganador de la misma.

Por otro lado, en caso de que ningún equipo sin plaza alcance las semifinales, se celebrará un Round Robin (BO1) entre los equipos sin plaza que hayan alcanzado los cuartos.

2.12 Inicio de partido

2.12.1 Puntualidad

Todos los partidos en la R6 Drone Cup 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.

Cualquier retraso en la competición causado por un equipo llegando tarde puede llevar aparejada sanción que considere la administración en pro de todas las partes involucradas en la competición.

2.12.2 No presentado

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

2.13 Map pool

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

2.14 Procedimientos de partido

2.14.1 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.

2.14.2 Proceso de veto de mapas

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

Los 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, y quién es Equipo A y equipo B se determinará mediante coin flip.

2.14.2.1 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

2.14.2.2 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

2.14.3 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.

2.14.4 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.

2.14.5 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.

2.15 Protestas de partido

2.15.1 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.

2.15.2 Reglas de protestas de partido

2.15.2.1 Plazo para iniciar una protesta de partido

Se puede iniciar una protesta por un partido hasta 24h después de la hora de inicio del partido.

2.15.2.2 Contenidos de una protesta de partido

La protesta deberá ser fundamentada y contener información detallada sobre porqué se presentó la protesta, cómo surgió la discrepancia y cuándo se produjo la discrepancia. Se puede rechazar una protesta si no se presenta la documentación adecuada. Un simple "son tramposos" no servirá. Debe de mantenerse en todo momento el respeto y los valores del juego limpio.

2.15.2.3 Participantes en una protesta de partido

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

2.16 Administración del torneo

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

2.17 Aplazamiento de partido

No se puede modificar la fecha de un partido de R6 Drone Cup 2020. En caso de que un jugador principal no pueda disputar un partido, un suplente ocupará su lugar. En caso de no disponer del número suficiente de jugadores, se aplicará el punto [2.8.6](#) del reglamento.

2.28 Derechos de imagen

Los jugadores y el equipo otorgan a Ubisoft y CABAL ESPORTS PRODUCTIONS, S.L. el derecho de usar el material fotográfico, de audio y video generado durante la Liga así

como la imagen y nombre del club con fines promocionales o informativos siempre que sean relacionados exclusivamente con la competición.

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

3. Configuración de la partida

3.1. Best of 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

3.2 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

3.3 Modo de juego: CME - BOMBAS

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

3.4 Agentes, gadgets, equipamiento

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

3.4.1 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 :

- Zero
- Tachanka

3.4.2 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:

- Echo

3.5 Uso de bugs

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

3.5.1 Lista de bugs

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

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

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

Permitido

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

- Humear a través de una pared

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

3.5.2 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.

3.5.3 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.

3.5.4 Paquetes cosméticos

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

- Skins de equipos del R6 Share
- Gold sets de Pro League
- Skins predeterminadas

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:

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

3.6 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.

3.6.1 Procedimiento para pedir Rehost

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

3.6.2 Continuar una partida interrumpida

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

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

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

En todo momento, incluyendo la sustitución, se debe cumplir el [punto 2.6.2](#) de la normativa.

3.6.3 Desconexión de jugador después del tiempo de rehost

Si un jugador se desconecta de la partida después del tiempo especificado en el [punto 3.6](#) de la normativa, la ronda continuará. Si el jugador no se reconecta antes del final de la ronda, se volverá a crear el lobby. Esta recreación del lobby no contará como un rehost pedido por el equipo.

4. Código de conducta y castigos generales

4.1 Código de conducta

Todos los participantes de la R6 Drone Cup 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 Drone Cup 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.

4.2 Penalizaciones generales

4.2.1 Negación de retransmisión de un partido

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

4.2.2 Proporcionar y cambiar los detalles de los participantes

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

4.3 Penalización por cheating

Si se descubre el engaño en la R6 Drone Cup 2020, se anularán los resultados del partido(s) en cuestión. El jugador será expulsado, el equipo será descalificado, perderá premio (si lo

hubiera), y se le prohibirá participar en todas las competiciones en Ubisoft por un período de 5 años. Esta duración puede ser menor, si hay factores mitigantes significativos en juego, pero también mayor, si existen circunstancias agravantes.

4.4 Manipulación de la competición

Ofrecer dinero/beneficios, hacer amenazas o ejercer presión hacia cualquier persona involucrada en la R6 Drone Cup 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.

4.4.1 Penalización por manipulación de la competición

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

4.5 Amaño de partidos

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

4.5.1 Penalización por amaño de partidos

Si se descubre el amaño de partidos en la R6 Drone Cup 2020, se anularán los resultados de los partidos en cuestión. El jugador, y en su caso el equipo, serán descalificados.

4.6 Comportamiento antideportivo

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

4.6.1 Falsificar resultados de partidos

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

4.7 Penalizaciones en la partida

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

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

4.7.2 Uso de bugs y errores

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

5. Aviso de Copyright

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

5.1 Cambios sobre el documento

Versión 1

- Lanzamiento inicial de la normativa

Versión 1.1

- 2.11 Premio - Aclaración sobre el desempate por la plaza de promoción a Spain Nationals Season 3.