



REGLAMENTO

Tom Clancy's Rainbow Six: Siege DRONE CUP

Reglamento

Este reglamento describe las reglas que se deben seguir en todo momento al participar en la RAINBOW SIX: SIEGE DRONE CUP 2018. El incumplimiento de estas reglas puede ser penalizado como se describe.

Hay que tener presente que siempre es la administración de la Copa 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

1. Definiciones	6
1.1 Rango de validez	6
1.2 Participantes	6
1.3 La copa	6
1.3.1 Calendario	6
1.3.2 Formato	6
1.3.2.1 Clasificatorios	6
1.3.2.1 Playoffs	6
1.4 Castigos	6
1.4.1 Definiciones y alcance de los castigos	6
1.4.1.1 Advertencias	7
1.4.1.2 Descalificación	7
1.4.2 Combinación de castigos	7
1.4.3 Castigos por infracciones repetidas	7
1.5 Partidos en vivo	7
2. General	7
2.1 Cambios en las reglas	7
2.2.1 Leyes locales	7
2.2 Confidencialidad	7
2.3 Acuerdos adicionales	7
2.4 Retransmisión de partidos	8
2.4.1 Derechos	8
2.4.2 Renuncia a estos derechos	8
2.4.3 Responsabilidad del jugador	8
2.5 Comunicación	8
2.5.1 Correo electrónico	8
2.5.2 Discord	8
2.5.3 Soporte	8
2.5.4 Resultados	8
2.6 Restricciones de patrocinio	8
2.6.1 Contenido maduro u ofensivo	8
2.7 Condiciones de participación en la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018	8
2.7.1 Restricción de edad	8
2.7.2 País de origen	8
2.7.2.1 Entrenadores	9

2.8 Detalles del jugador	9
2.8.1 Cuentas de juego	9
2.8.2 Apodo del juego	9
2.9 Equipos	9
2.9.1 Cambiar el representante del equipo	9
2.9.2 Estándares	9
2.9.3 Nombres del equipo	9
2.9.4 Cambios en los Equipos	9
2.9.5 Cambios en el roster	10
2.9.5.1 Requisitos formales	10
2.9.5.2 Fecha límite para la adición de jugadores	10
2.9.5.3 Número de cambios	10
2.9.6 Composición del equipo	10
2.9.7 Alineación del partido	10
2.9.8 Jugadores insuficientes	10
2.10 Cheating	11
2.10.1 Software	11
2.11 Anti-Cheat	11
2.11.1 MOSS	11
2.12 Premio	11
2.12.1 Retirada del dinero del premio	11
2.12.2 Transferencia del dinero del premio	11
2.13 Inicio de partido	11
2.13.1 Puntualidad	11
2.13.2 No presentado	12
2.14 Map pool	12
2.15 Procedimientos de partido	12
2.15.1 Alineación	12
2.15.2 Determinando el "mejor seed"	12
2.15.3 Proceso de veto de mapas	12
2.15.3.1 Best of 1	12
2.15.3.2 Best of 3	12
2.15.3.3 Best of 5	13
2.15.4 Descanso entre mapas	13
2.15.5 Abandonando la partida	13
2.15.6 Resultado de partida	13
2.15.7 Almacenamiento y mantenimiento de media del partido	13
2.16 Protestas de partido	13

2.16.1	Definición	13
2.16.2	Reglas de protestas de partido	13
2.16.2.1	Deadline para protesta de partido	13
2.16.2.2	Contenidos de una protesta de partido	14
2.16.2.3	Participantes en una protesta de partido	14
2.17	Administración del torneo	14
2.18	Modificar fecha del partido	14
2.19	Foto y otros derechos	14
3.	Progresión del torneo	14
3.1	Clasificatorios	14
3.2	Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018	14
3.2.1	Seeding	14
4.	Configuración de la partida	15
4.1	Best of 1	15
4.2.	Best of 3	15
4.3	Best of 5 (5th map with infinite overtime)	16
4.4	Modo de juego: TDM BOMB	17
4.5	Operadores, gadgets, equipamiento	17
4.6	Uso de bugs	17
4.6.1	Lista de bugs	17
4.7	Re-Host	18
5.	Código de conducta y castigos generales	18
5.1	Código de conducta	18
5.2	Castigos generales	18
5.2.1	Negación de retransmisión de partido	18
5.2.2	Proporcionar y cambiar los detalles de los participantes	18
5.3	Castigo por cheating	18
5.4	Manipulación de la competición	19
5.4.1	Castigo por manipulación de la competición	19
5.5	Amaño de partidos	19
5.5.1	Castigo por amaño de partidos	19
5.6	Comportamiento antideportivo	19
5.6.1	Falsificar resultados de partidos	19
5.7	Castigos en la partida	19
5.7.1	Uso de operadores, aparatos, equipos o no permitidos.	19
5.7.2	Uso de bugs y errores	19

6. Aviso de Copyright

19

6.1 Cambios sobre el documento

19

1. Definiciones

1.1 Rango de validez

Este es el único reglamento válido para la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018, sus participantes y todos los partidos jugados dentro del alcance de la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018. 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 Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018. Cualquier miembro de un equipo Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 es un participante de ese equipo, y está sujeto a él independientemente de si la persona ha jugado o no con dicho equipo.

1.3 La copa

La copa comienza con la semana de los clasificatorios en línea y termina con la gran final de Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018.

1.3.1 Calendario

- Clasificatorio 1: 26 - 27 de Noviembre a las 18:00h.
- Clasificatorio 2: 30 de Noviembre - 1 Diciembre.
 - Día 1: 18:00h
 - Día 2: 17:30h
- Clasificatorio 3: 3 - 4 Diciembre.
 - Día 1: 18:00h
 - Día 2: 17:30h
- Clasificatorio 4: 7 - 8 Diciembre.
 - Día 1: 18:00h
 - Día 2: 17:30h
- Playoffs: 19 - 23 de Diciembre.
 - 19 Diciembre - Cuartos
 - 20 Diciembre - Cuartos

- 21 Diciembre - Semifinales
- 23 Diciembre - Gran final

1.3.2 Formato

1.3.2.1 Clasificatorios

Hasta las semifinales, incluidas, de cada clasificatorio se disputarán los partidos a Bo1. Los partidos hasta la Ronda de 32, incluida, se disputarán con la variable de overtime a 3. A partir de la ronda de octavos, incluida, se disputarán los partidos Bo1 con la variable de overtime a infinito.

La final de cada clasificatorio se jugará a Bo3. El ganador de cada uno de los qualifiers conseguirá un spot para los playoffs.

1.3.2.1 Playoffs

Los playoffs los disputarán 8 equipos, 4 equipos invitados y los 4 ganadores de los clasificatorios. Los cuartos y las semifinales de los playoffs se disputarán a Bo3. La gran final de los playoffs se disputará a Bo5.

1.4 Castigos

1.1.1 Definiciones y alcance de los castigos

Los castigos se aplicarán por incumplir las reglas dentro de la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018. Pueden ser advertencias, puntos de penalización menores o mayores, multas monetarias o derrota por defecto, dependiendo del incidente en cuestión y, puede ocurrir, combinaciones de dos o más de ellos. Solo el capitán del equipo es elegible para hacer apelaciones a los castigos.

1.1.3.1 Advertencias

Se proporcionarán las advertencias para aquellos incidentes menores que se produzcan por primera vez, como por ejemplo retrasarse, retrasar una retransmisión, información insuficiente sobre un equipo u otro material relacionado, etc. Cualquier ofensa repetida del mismo tipo llevará a castigos más severos.

1.1.3.2 Descalificación

Se producirá una descalificación en los casos más graves. El participante descalificado perderá todo el dinero del premio acumulado en caso de haber obtenido premio en metálico y se repartirá entre el resto de los equipos.

1.1.2 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.

1.1.3 Castigos por infracciones repetidas

Todos los castigos descritos en este reglamento son aplicables a las ofensas por primera vez. Las ofensas repetidas generalmente serán castigadas más severamente que las enumeradas en la sección apropiada de estas reglas, en proporción al castigo que se menciona allí.

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 Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018.

2.3 Acuerdos adicionales

La administración de Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 no se hace responsable de ningún acuerdo adicional, ni acepta aplicar tales acuerdos entre jugadores individuales o equipos. La administración de Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 desaconseja en gran

medida dichos acuerdos, y los acuerdos que vayan en contra del reglamento de Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 no están permitidos bajo ninguna circunstancia.

2.4 Retransmisión de partidos

2.4.1 Derechos

Todos los derechos de retransmisión de Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 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 Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 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 copa.

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 para encontrar gente con la que jugar.

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.

2.5.4 Resultados

Los resultados de los partidos se comunicarán 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 Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018.

2.7 Condiciones de participación en la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018

Se deben cumplir las siguientes condiciones para poder participar en la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018.

2.7.1 Restricción de edad

Todos los participantes de la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 deben ser mayores de 18 años.

2.7.2 País de origen

Sólo pueden participar en la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 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 son una excepción a la regla anterior, ya que pueden ser parte del equipo aun incumpliendo la condición de país de origen. En este caso, los entrenadores no pueden jugar en ningún partido.

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 la foto del pasaporte.

2.8.1 Cuentas de juego

Es obligatorio rellenar correctamente la cuenta de Uplay en la inscripción.

2.8.2 Apodo del juego

Los jugadores deben usar los apodos apropiados dentro del servidor, que coincidan con sus apodos en línea. Estos apodos deben coincidir con lo que se proporcionan en la alineación.

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 Estándares

Cuando se solicite, los equipos deben enviarnos toda la información necesaria, incluyendo pero no limitado a: logotipos, cuentas de redes sociales o cualquier otra información solicitada. Un equipo Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 debe cumplir con ciertos estándares de calidad. La siguiente información se debe proporcionar en la inscripción a la competición:

- Nombre del equipo.
- Contacto del representante del equipo y representante de reserva.
- Contacto de la organización (en caso de pertenecer a una organización)

2.9.3 Nombres del equipo

Solo debe consistir del nombre del equipo y / o un posible patrocinador del mismo. Para evitar confusiones, solo se permiten los nombres que no estén siendo utilizados por otro equipo. Los nombres de los patrocinadores 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 solicitarse 24 horas antes del comienzo del siguiente día de juego en el que participa el equipo. Cualquier cambio en el equipo debe ser aprobado por la

administración del torneo antes de que se realicen 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 solo puede otorgarse por correo electrónico o con el soporte correspondiente en Discord.

2.9.5 Cambios en el roster

2.9.5.1 Requisitos formales

Antes de que un jugador pueda ser oficialmente agregado al roster, la administración de la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 deben ser informados formalmente a través de soporte mediante Discord. Esta información debe contener:

- Apodo
- Cuenta de juego
- Nombre completo

Si no se notifica a la administración de la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 con la información necesaria antes de agregar un nuevo jugador, el jugador y / o el equipo serían sujeto de descalificación de la competición. Después de agregar jugadores al equipo, el jugador o el representante del equipo también deben completar el formulario provisto que contiene toda la información vital sobre los jugadores.

2.9.5.2 Fecha límite para la adición de jugadores

Durante la competición, se puede agregar un jugador avisando con una antelación de 24 horas antes del próximo partido del equipo.

2.9.5.3 Número de cambios

Se puede realizar un máximo de dos cambios en la ventana de transferencia (8 Diciembre – 15 Diciembre)

2.9.6 Composición del equipo

Al comienzo de la competición, los equipos que han sido invitados a la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 o que han accedido mediante los clasificatorios, deben constar de al menos cinco jugadores principales, hasta dos jugadores suplentes y hasta un entrenador. Al menos tres de los jugadores principales deben ser miembros del equipo que está invitado a la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 o deben haber jugado en al menos el 50% de los partidos del clasificatorio mediante el que accedieron. Si un jugador deja un equipo,

todos los partidos jugados por ese jugador antes de salir no se tendrán en cuenta en este cálculo. Además, 3 de los 5 jugadores que componen el equipo deben cumplir: tener nacionalidad española, que su lugar principal de residencia (comprobado por un registro legal o una visa de larga duración – Las visas de 90 días no son suficiente) sea España o tener un pasaporte español válido.

2.9.7 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 en cualquier momento si hay una razón adecuada (es decir, problemas de conexión). El retraso causado no debe exceder los 5 minutos y están prohibidos los cambios / abusos de esta regla.

2.9.8 Jugadores insuficientes

Si un equipo por cualquier motivo no tiene la cantidad suficiente de jugadores para participar en un partido de Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018, se le otorgará una derrota por defecto. Por lo tanto, se sugiere que cada equipo de la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 tenga sustitutos para compensar la baja de jugadores durante la temporada.

2.10 Cheating

2.10.1 Software

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

2.11 Anti-Cheat

2.11.1 MOSS

Moss Anticheat es de uso obligatorio para todos los jugadores durante toda la duración de los partidos sin excepción. Si un jugador no puede utilizar el MOSS, es posible que no puedan participar en un partido.

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 deben almacenarse hasta el final de cada clasificatorio. En el caso de los Playoff, los archivos del MOSS deben almacenarse hasta el final de la competición.

El equipo de administración de la competición estará a vuestra disposición ante cualquier problema o duda con la configuración del MOSS.

2.12 Premio

El premio total de la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 son 5000€. El reparto del premio entre los equipos ganadores será:

- 1) 3000€
- 2) 1000€
- 3) 500€
- 4) 500€

El premio se abonará en un máximo de 90 días después de que se haya completado la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018. Si un equipo no solicita el pago del premio en efectivo dentro de la fecha límite presentada, su pago se retrasará.

2.12.1 Retirada del dinero del premio

El dinero del premio debe ser solicitado por el representante de un equipo. Siempre y cuando el dinero del premio para la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 no se haya pagado, la administración se reserva el derecho de cancelar cualquier pago pendiente si se descubre alguna evidencia de fraude o juego sucio.

2.12.2 Transferencia del dinero del premio

El dinero del premio se enviará como transferencia bancaria o mediante PayPal, según lo especifique 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 Inicio de partido

2.13.1 Puntualidad

Todos los partidos en la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 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. Esperamos que todos los jugadores estén listos para configurar, preparar y resolver cualquier problema técnico que pueda ocurrir. Si por cualquier circunstancia se da cuenta de que llegará tarde a un partido informe a un administrador del torneo lo antes posible. Cualquier retraso en la competición causado por un equipo llegando tarde puede llevar a sanción.

2.13.2 No presentado

Si un participante no está listo para jugar 25 minutos después del inicio programado del partido, se considerará que no se presenta. En ese caso, el participante será penalizado y perderá el partido por no presentado.

2.14 Map pool

- Bank
- Consulate
- Border
- Oregon
- Club House
- Villa
- Coastline

2.15 Procedimientos de partido

2.15.1 Alineación

En la fase de playoffs, los equipos deberán enviar su alineación (lista de jugadores para cada partido) antes de la fecha límite dada por la administración del torneo.

2.15.2 Determinando el “mejor seed”

A menos que el equipo con el mejor seed sea obvio a partir de la progresión del torneo, se utilizará un lanzamiento de moneda para determinar el mejor seed. El equipo con el mejor seed elegirá qué equipo comienza el veto.

2.15.3 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.

2.15.3.1 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.

2.15.3.2 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

2.15.4 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.

2.15.5 Abandonando la partida

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

2.15.6 Resultado de partida

El resultado debe ser agregado y confirmado inmediatamente por ambas partes en el canal de Discord destinado para tal uso.

2.15.7 Almacenamiento y mantenimiento de media del partido

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

2.16 Protestas de partido

2.16.1 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.

2.16.2 Reglas de protestas de partido

2.16.2.1 Deadline para protesta de partido

El último momento en el que un participante puede protestar por un partido es en el siguiente caso:

El comienzo del siguiente partido para cualquiera de los dos participantes (se debe esperar un mínimo de 10 minutos entre partido y partido por todos los participantes)

2.16.2.2 Contenidos de una protesta de partido

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

2.16.2.3 Participantes en una protesta de partido

En los partidos por equipos, solo un representante por equipo debe escribir en la protesta.

2.17 Administración del torneo

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

2.18 Modificar fecha del partido

Modificar la fecha de un partido o "reschedule", en general, no están permitidos. En caso de circunstancias extremas, la administración del torneo puede forzar un "reschedule" y decidir los términos del mismo.

2.19 Foto y otros derechos

Al participar, todos los jugadores y otros miembros del equipo otorgan a Ubisoft el derecho de usar cualquier material fotográfico, de audio o video en, pero no exclusivamente, para su sitio web, streaming o contenidos promocionales.

3. Progresión del torneo

3.1 Clasificatorios

Se jugarán un total de 4 clasificatorios. El ganador de cada clasificatorio conseguirá una plaza para jugar en la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018. Cada clasificatorio tendrá un formato de eliminación simple que se disputará a Bo1 hasta la semifinales. En los partidos Bo1 hasta Ro32 la variable de configuración de Overtime tendrá un valor de 3. Desde los

partidos de Ro32 en adelante, hasta las semifinales incluidas, la variable de Overtime tendrá como valor: infinito.

La final de cada clasificatorios se disputará a Bo3.

3.2 Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018

Se enfrentarán un total de 8 equipos en la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018, 4 equipos invitados y 4 equipos clasificados a través de los clasificatorios. Los cuartos de final y las semifinales se disputarán con un formato Bo3, mientras que en la final se disputará con un formato Bo5.

3.2.1 Seeding

El seeding de los equipos inscritos en los clasificatorios se decidirá en base a competiciones anteriores.

El seeding de la fase de playoffs será el siguiente:

1. Movistar Riders
2. Vodafone Giants
3. x6tence
4. Wizards
5. Ganador clasificatorio #1
6. Ganador clasificatorio #2
7. Ganador clasificatorio #3
8. Ganador clasificatorio #4

4. Configuración de la partida

4.1 Best of 1

- Número de vetos: 4
- Cronómetro de vetos: 30
- Número de rondas: 12
- Cambio de papel Atacante/Defensor: 6
- Rondas con prórroga:
 - Hasta R32 (Octavos) incluido: 3
 - Desde R16 (Cuartos) hasta semifinales incluidas: Infinito
- Diferencia de puntuación de prórroga: 2
- Cambio de bando: 1
- Parámetro de rotación de objetivo: 2
- Rotación de tipo de objetivo: Rondas jugadas
- Aparición única de atacante: Sí
- Cronómetro de fase de elección: 25
- Fase del Sexto Elegido: Sí

- Cronómetro de fase del Sexto Elegido: 20
- Límite de daño: 100
- Daño de fuego amigo: 100
- Herido: 20
- Carrera rápida: Sí
- Asomarse: Sí
- Repetir muerte: No

4.2. Best of 3

- Número de vetos: 4
- Cronómetro de vetos: 30
- Número de rondas: 12
- Cambio de papel Atacante/Defensor: 6
- Rondas con prórroga:
 - Mapa 1 y 2: 3
 - Mapa decisivo: Infinito
- Diferencia de puntuación de prórroga: 2
- Cambio de bando: 1
- Parámetro de rotación de objetivo: 2
- Rotación de tipo de objetivo: Rondas jugadas
- Aparición única de atacante: Sí
- Cronómetro de fase de elección: 25
- Fase del Sexto Elegido: Sí
- Cronómetro de fase del Sexto Elegido: 20
- Límite de daño: 100
- Daño de fuego amigo: 100
- Herido: 20
- Carrera rápida: Sí
- Asomarse: Sí
- Repetir muerte: No

4.3 Best of 5

- Número de vetos: 4
- Cronómetro de vetos: 30
- Número de rondas: 12
- Cambio de papel Atacante/Defensor: 6
- Rondas con prórroga:
 - Mapa 1, 2, 3 y 4: 3
 - Mapa decisivo: Infinito
- Diferencia de puntuación de overtime: 2
- Cambio de bando: 1
- Parámetro de rotación de objetivo: 2
- Rotación de tipo de objetivo: Rondas jugadas
- Aparición única de atacante: Sí
- Cronómetro de fase de elección: 25

- Fase del Sexto Elegido: Sí
- Cronómetro de fase del Sexto Elegido: 20
- Límite de daño: 100
- Daño de fuego amigo: 100
- Herido: 20
- Carrera rápida: Sí
- Asomarse: Sí
- Repetir muerte: No

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 Operadores, gadgets, equipamiento

La administración del torneo se reserva el derecho de prohibir dispositivos, operadores, equipos o accesorios específicos en cualquier momento para garantizar que no se abusa 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 Ban automático de Lion

Lion es uno de los operadores más poderosos debido a su gadget, el cual le permite escanear el mapa y detectar la posición de sus enemigos, esta información se comparte automáticamente con su equipo. Debido a esto, la mayoría de equipos profesionales siempre gastaba un veto en este operador.

En pos de mantener una competición lo más justa y emocionante posible y en respuesta a las peticiones de la comunidad, la administración de Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 ha decidido **prohibir** el operador Lion en todas las partidas de la competición, ahorrando así un ban a todos los equipos.

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 Mira shield 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.
- Poner una cámara Valk en un lugar donde no puede ser destruida.

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
- Hibana y cargas de Termita pueden ponerse 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.

4.7 Re-Host

Si un jugador se cae en los primeros 15 segundos de una ronda (durante la fase de preparación), el equipo puede pedir re-host. Si esto es así, se comienza con la puntuación anterior.

Si un jugador se desconecta después de los quince segundos de una ronda, la ronda se jugará con normalidad. Después de eso, el partido se detendrá con un re-host y de nuevo con la misma puntuación anterior.

Después de desconectar un equipo no se puede elegir un sitio inicial, que ya ha sido bloqueado por los ajustes. Si lo hace, por defecto pierden la ronda.

Si un jugador no ha regresado o no puede ser reemplazado dentro de los diez minutos

posteriores a la pausa, entonces el equipo con el jugador caído puede perder el partido a discreción de los administradores.

El máximo de re-host disponible durante una partida para cada equipo es uno por bando en cada mapa.

5. Código de conducta y castigos generales

5.1 Código de conducta

Todos los participantes de la Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 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 u organizador de Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 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 las cosas como imágenes sexuales en espacios públicos, intimidación deliberada, acoso, seguimiento, acoso de 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 Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018. Cualquier persona que rompa este código de conducta puede ser castigada, incluida la expulsión.

5.2 Castigos generales

5.2.1 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 castigados con la derrota del partido.

6.2.2 Proporcionar y cambiar los detalles de los participantes

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

5.3 Castigo por cheating

Si se descubre el engaño en Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018, 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 Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018 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 Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018, 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 Rainbow Six: Siege Drone Cup 2018, 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 operadores, 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 1

- Lanzamiento inicial de la normativa

Versión 2

- Aclaración de que se considera equipo español. Regla 2.7.2 País de origen y 2.9.6 Composición del equipo.

Versión 3

- Modificación de las fechas de los playoffs para evitar solapamiento con clasificatorios del Six Invitational el Sábado 22 de Diciembre 2018. Regla 1.3.1
- Ban automático del operador Lion para seguir la normativa internacional anunciada durante las finales de Pro League. Regla 4.5.1
- Número de rondas por partido cambiado a 12 para seguir la normativa internacional anunciada durante las finales de Pro League. Reglas 4.1, 4.2 y 4.3

Versión 4

- Especificado el número de re-host disponibles para cada equipo. Regla 4.7
- Modificado y aclarado el valor de la prórroga para las configuraciones de partida Best of 1, Best of 3 y Best of 5. Reglas 4.1, 4.2 y 4.3
- Modificado el horario del 2º día de cada clasificatorio. Regla 1.3.1

