



NORMATIVA LAN CUP RAINBOW SIX SIEGE OWN ZARAGOZA 2025

1. GENERAL

- 1.1 Condiciones de participación en la competición.
- 1.2 Restricción de edad.
- 1.3 Inscripción.
- 1.4 Cuenta de juego.
- 1.5 Mapas.

2. Formato de la competición y gestión de enfrentamientos

3. Premios

- 3.1 Distribución del premio.
- 3.2 Pago de premios.

4. Configuración y reglas de juego

- 4.1 Configuración de la partida
- 4.2 Sistema de ban de operadores
- 4.3 Desconexión y reinicio de ronda
- 4.4 Pausa táctica
- 4.5 Cosméticos permitidos
- 4.6 Trampas / Hacks / Glitches / Bugs
- 4.7 Retransmisiones en directo.

5. Código de conducta

6. Derecho de modificar y aceptación del reglamento

1. GENERAL

1.1 Condiciones de participación en la competición

Todos los participantes deben leer y aceptar este reglamento.

Es **obligatorio realizar el Check-In** de manera presencial en el puesto Info Esports de la Zona LAN para confirmar la participación. Se tendrá que realizar como máximo, 1 hora antes del inicio de la competición.

Toda la comunicación referente a la competición se llevará a cabo a través de [Discord](#). Será obligatorio que todos los capitanes estén en [Discord](#) para recibir anuncios sobre la competición y para mantener una comunicación con el equipo rival.

*El torneo no se realizará si no hay al menos **4 equipos inscritos**.*

La participación en el torneo será gratuita para los asistentes a la zona LAN. Cada jugador participa desde su propio ordenador y periféricos. Cada jugador sólo podrá participar en un único equipo. Cada equipo tendrá un **máximo de 5 jugadores, un suplente y un entrenador**. Cada equipo contará con un **capitán**, quien será el encargado de comunicarse con la administración sobre resultados, horarios y cualquier información referente a la competición.

La competición se llevará a cabo en la última versión estable del juego.

La participación en cualquier competición de Rainbow Six Siege X está condicionada a la aceptación de las siguientes reglas y estándares:

- Las reglas y penalizaciones contenidas en el presente Rulebook, según se actualice, modifique o complemente periódicamente.
- El UBISOFT "[Code of Conduct: The Way We Play](#)"; que establece un conjunto de directrices básicas que todos los jugadores, socios y empleados deben seguir al participar en actividades asociadas con los productos o servicios de UBISOFT, tanto en línea como fuera de línea (el "Code of Conduct")
- El Rainbow Six Siege Code of Conduct que establece el comportamiento aceptable de todos y cada uno de los jugadores que juegan Rainbow Six: Siege (el "[Rainbow Six: Siege Code of Conduct](#)")
- Los Términos de Uso de Ubisoft ("[Ubisoft Terms of Use](#)")
- Los "[Términos de Uso de Tournament](#)" que presentan las políticas específicas de la plataforma.

1.2 Restricción de edad

Cualquier jugador que tenga al menos **16 años** de edad puede participar. Los menores de edad deberán contar con la autorización de sus padres o tutores legales. Esta autorización deberá mostrarse a la administración en caso de ser requerida. No presentarla puede suponer la expulsión de la competición.

1.3 Inscripción

Los participantes deben apuntarse previamente a los torneos a través del enlace disponible en la web del evento. En los juegos por equipos, será el **capitán** quien rellene el formulario de inscripción.

1.4 Cuentas de juego

Para competir, los jugadores deberán tener una **cuenta activa y sin baneos** del juego.

1.5 Mapas

El mapa para jugar en esta competición será el de BANCO.

2. FORMATO DE COMPETICIÓN Y GESTIÓN DE ENFRENTAMIENTOS

- **BO1 - Eliminación simple**

La final será BO3.

El formato de la competición puede verse alterado dependiendo del número de participantes y situaciones técnicas del evento.

- Es obligatorio realizar **capturas de pantalla** al finalizar cada partida y presentarlas en caso de que sea necesario.
 - **Check-in:** Cada capitán de equipo deberá hacer check-in acercándose al puesto de información LAN.
 - Si, pasados **15 minutos** de la hora del partido establecida por la administración, el equipo que no se presente sin motivo justificable, se dará su partido por perdido. Habrá flexibilidad en las rondas clasificatorias siguiendo las directrices de la administración.
 - Los capitanes de cada equipo deben asistir al puesto de información dentro de la LAN para conocer los últimos detalles de participación, aceptar la normativa, realizar el check-in y obtener el rol del torneo en [Discord](#).
-

3. PREMIOS

El premio total a repartir será anunciado en la propia [web de registro del torneo](#).

4. CONFIGURACIÓN Y REGLAS DE JUEGO

HUD Settings	Pro League
Game Mode	Bomb
Match settings	
Ban Phase	Pro League
Ban Timer	20
Number of rounds	12
Attack/Defense Role Swap	6
Overtime Rounds	3 (or Infinite)
Overtime score difference	2
Overtime role Change	1
Objective rotation parameter	2
Objective type for rotation	Rounds played

Pick Phase timer	15
Operator HP	100
Friendly fire damage	100
Friendly fire in Prep Phase	Off
Reverse Friendly Fire	Off
Injured	20
Sprint	On
Lean	On
Death Duration	2
Death Replay	Off
Tactical Timeout Requests Available per Team	1
Allow Requests From	Everyone
Timeout Duration	45

Game Mode Settings	
Plant Duration	7
Defuse Duration	7
Fuse Time	45
Defuser Carrier Selection	On
Preparation	45
Action	180

4.1 Configuración de la partida

Ajustes generales:

- Modo de juego: **Bomba**
- Número de rondas: **12 rondas** (regulación)
- Cambio de lado: Tras **6 rondas**
- Overtime: **3**
- Diferencia en OT: **2 rondas**
- Ban Phase: **Pro League**
- Tactical Timeout: **1 por equipo por mapa** (45 segundos)

Tiempos:

- Fase de preparación: **45 segundos**
- Fase de acción: **180 segundos**
- Pick Phase: **15 segundos**
- Ban Phase timer: **20 segundos**

Daño:

- HP de operador: **100**
- Daño de fuego amigo: **100**
- Fuego amigo en fase de preparación: **OFF**
- Reverse Friendly Fire: **OFF**
- Injured: **20**

Modo Bomba:

- Duración de plantado: **7 segundos**
- Duración de desactivación: **7 segundos**
- Tiempo de fusible: **45 segundos**
- Selección de portador del defuser: **ON**

4.2 Sistema de Ban de Operadores

Se utilizará el sistema de ban “Pro League”:

REGULATIONS	
Team 1 ATK	Team 2 DEF
Ban 1 DEF	Ban 1 ATK
Ban 1 DEF	Ban 1 ATK
Round 1	
Round 2	
Round 3	
Ban 1 DEF	Ban 1 ATK
Round 4	
Round 5	
Round 6	
Bans Reset	
Side Swap	
Team 1 DEF	Team 2 ATK
Ban 1 ATK	Ban 1 DEF
Ban 1 ATK	Ban 1 DEF
Round 7	
Round 8	
Round 9	
Ban 1 ATK	Ban 1 DEF
Round 10	
Round 11	
Round 12	
OVERTIME	
Team 1 ATK	Team 2 DEF
Previous 3 DEF Bans	Previous 3 ATK Bans
Round 13	
Team 1 DEF	Team 2 ATK
Previous 3 ATK Bans	Previous 3 DEF Bans
Round 14	
Team 1 ATK	Team 2 DEF
Previous 3 DEF Bans	Previous 3 ATK Bans
Round 15	

Season 2025 of BLAST R6 will feature Siege X's new custom ban system for esports competitions, which operates as follows:

- **Before the start of round 1:** both teams will simultaneously ban 1 operator of the opposite side they are playing (attackers ban a defender and vice-versa), twice. At the end of this ban sequence, 4 operators will be banned in total. During this entire ban sequence, coaches will be allowed to communicate with players.

- **Before the start of round 4:** both teams get an additional ban bringing the total number of operators banned to 6. Coaches are not allowed to communicate with players during this ban sequence.

- **Before the start of round 7:** the operator bans are reset, and teams swap sides as they traditionally do. The ban sequence that took place before round 1 repeats itself and a total of 4 operators are banned once again. Coaches will be allowed to communicate with players for this ban sequence. Note that this time for coaches to communicate with players doesn't count as a tactical timeout and each team will still have 1 tactical timeout to use at their discretion during a map.

- **Before the start of round 10:** the ban sequence that took place before round 4 repeats itself bringing the total number of operators banned to 6 once again. Coaches are not allowed to communicate with players during this ban sequence.

- **If the map goes to overtime:** no new operator bans are done. The game will automatically replicate the 3 bans that each team had for any given side. 6 operators in total will be ban at all time during overtime rounds. For clarity, Coach will not be able to communicate with Players during this automated ban phase.

All ban timers in the above flow are set to 30 seconds. If both teams lock in their bans before the timer runs out, the timer will automatically be shortened

Antes de ronda 1:

- Ambos equipos banean **1 operador del lado opuesto**, dos veces
- Total: **4 operadores baneados**

Antes de ronda 4:

- Cada equipo obtiene **1 ban adicional**
- Total: **6 operadores baneados**

Antes de ronda 7 (cambio de lado):

- Se reinician los bans
- Se repite el proceso de ronda 1
- Total: **4 operadores baneados**

Antes de ronda 10:

- Se repite el proceso de ronda 4
- Total: **6 operadores baneados**

En Overtime:

- No hay nuevos bans
- Se replican automáticamente los 3 bans de cada equipo por lado

4.3 Desconexión y reinicio de ronda

Desconexión durante una ronda:

- Si un jugador se desconecta durante una ronda en curso, **no habrá reinicio de ronda**.
- El jugador tiene **2 minutos** (desde el inicio de la siguiente ronda de compra) más el tiempo restante de la ronda anterior para reconectarse.
- El equipo puede solicitar una **pausa táctica** para facilitar la reconexión.

Reinicio de ronda (Rehost): Se podrá solicitar un reinicio de ronda en los siguientes casos:

Durante fase de preparación (primeros 15 segundos):

- Problemas técnicos del juego o servidor
- Desconexión de jugador sin daño recibido por su equipo
- Error de configuración del servidor

Durante fase de acción (primeros 30 segundos):

- Jugador no puede moverse o controlar su operador
- Bug crítico del juego que afecte la jugabilidad
- **Ningún jugador de ningún equipo ha recibido daño**

Límites:

- Cada equipo puede solicitar **1 rehost por mapa**.
- La administración se reserva el derecho de conceder rehosts adicionales en casos excepcionales.

Procedimiento:

1. El capitán escribe **"rehost"** en el chat del juego seguido del motivo
2. El equipo continúa jugando hasta que un admin confirme el rehost
3. Una vez confirmado, todos los jugadores abandonan la partida
4. Se recrea el lobby con las mismas condiciones (operadores, sitio, equipamiento)

Casos en los que NO se concederá rehost:

- Desconexiones tras los tiempos especificados.
- Errores de estrategia o selección de operadores

4.5 Pausa táctica

Cada equipo cuenta con **1 pausa táctica por mapa** (configurado en el servidor).

Características:

- Duración: **45 segundos**
- Puede usarse en cualquier momento durante una ronda
- No es transferible entre mapas
- Se activa mediante el sistema integrado del juego

4.4 Cosméticos permitidos

UNIFORMES Y HEADGEARS PERMITIDOS:

- Skins predeterminados del operador
- Cosméticos de equipos **Pro R6Share**
- Cosméticos de **Six Major**
- Cosméticos de **Programas Esports**

PROHIBIDOS:

- Cualquier otro uniforme o headgear no listado arriba
- Skins de **drones**
- Skins de **gadgets de operador**

PERMITIDOS sin restricción:

- Skins de armas
- Charms de armas
- Tarjetas de fondo de operador
- Skins de escudos (considerados como armas)

Sanciones por uso de cosméticos prohibidos:

- 1ª ofensa: **Advertencia**
- 2ª ofensa: **Pérdida de ronda**
- 3ª ofensa: **Pérdida de mapa**

4.5 Trampas / Hacks / Glitches / Bugs

Cheating y Hacks: Cualquier jugador que utilice **hacks, trampas o software prohibido** será **descalificado inmediatamente** de la competición y **baneado permanentemente** de futuros eventos de OWN.

4.6 Retransmisiones en directo

Se podrán realizar **retransmisiones en directo** de las partidas. Es recomendable agregar varios minutos de retraso en la transmisión. Si se detecta a algún equipo haciendo **Stream Snipe** o viendo de forma presencial la pantalla del rival, podrá quedar descalificado del torneo.

5. CÓDIGO DE CONDUCTA

Es importante que los jugadores y miembros del equipo practiquen **juego limpio**. Cualquier tipo de comportamiento violento o lenguaje que ofenda la dignidad de las personas está prohibido y será sancionado del evento.

La competición tiene derecho a evaluar y sancionar cualquier conducta inapropiada de un miembro del equipo, incluyendo redes sociales, foros en línea o transmisiones en vivo.

Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido. Si esto ocurre, será revisado por el comité deportivo y el equipo será sancionado.

6. DERECHO DE MODIFICACIÓN Y ACEPTACIÓN DEL REGLAMENTO

La organización se reserva el derecho de **modificar** este reglamento en cualquier momento que sea necesario para garantizar el juego limpio y la integridad de la competición, así como su correcto funcionamiento.

Cualquier cambio en las normas será comunicado a través del [Discord de OWN](#) y en el puesto de información LAN.
