



NORMATIVA RAINBOW SIX - OWN MASTERS

1. GENERAL

- 1.1 Condiciones de participación en la competición.
- 1.2 Términos y condiciones
- 1.3 Restricciones de edad
- 1.4 Residencia
- 1.5 Inscripción
- 1.6 Cuentas de Juego
- 1.7 Map Pool

2. Formato de la competición y gestión de enfrentamientos

- 2.1 Estructura general
- 2.2 Gestión de enfrentamientos
- 2.3 Servidor

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 Retransmisiones en directo

5. Código de conducta

6. Derecho de modificar y aceptación del reglamento

- 6.1 Modificación de reglamento
- 6.2 Notificación de cambios
- 6.3 Aceptación del reglamento
- 6.4 Autoridad de administradores

1. GENERAL

1.1 Condiciones de participación en la competición

Todos los participantes deben leer y aceptar este reglamento.

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 **8 equipos inscritos**.*

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

Después de cada mapa en los partidos **BO3**, seremos flexibles en cuanto al descanso siempre y cuando no haya retraso en el horario. Cada descanso será de **5 minutos**. Si pasado ese tiempo un equipo no está listo para comenzar la partida, se les dará 5 minutos de cortesía adicionales. Si tras un total de **10 minutos** el equipo no está listo, se le dará por perdido ese mapa.

1.2 Términos y condiciones

La participación en cualquier competición de OWN Masters 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.

1.3 Restricción de edad

Cualquier jugador que tenga al menos **18 años de edad** puede participar en OVN Valencia 2026.

Los jugadores deben poder acreditar su edad mediante DNI, NIE o pasaporte válido.

1.4 Residencia

Solo pueden participar en OVN Valencia aquellos jugadores cuyo **lugar principal de residencia sea España**.

La residencia debe ser verificable mediante:

- DNI/NIE vigente
- Certificado de empadronamiento
- Factura de servicios a nombre del jugador

1.5 Inscripción

Los participantes deben apuntarse previamente al torneo a través del enlace disponible en la **web oficial del evento** y/o la **plataforma de registro** especificada.

En los juegos por equipos, será el **capitán quien rellene el formulario de inscripción** con los datos de todos los miembros del equipo.

Fecha límite de inscripción QL #1: 05/06/2026 a las 18:00

Fecha límite de inscripción QL #2: 13/06/2026 a las 14:00

Roster Lock: Una vez finalizado el período de inscripción, no se permitirán cambios en el roster salvo circunstancias excepcionales aprobadas por la administración.

1.6 Cuentas de juego

Para competir, los jugadores deberán:

- Tener una **cuenta activa de Ubisoft Connect** sin sanciones competitivas vigentes.
- Usar **únicamente su cuenta personal** registrada en la plataforma.
- Tener la cuenta vinculada correctamente a la plataforma de registro del torneo.

Uso de cuentas alternativas está estrictamente prohibido y resultará en descalificación inmediata.

El nombre de usuario debe:

- Coincidir con el registrado en la plataforma
- No contener lenguaje ofensivo, obsceno o discriminatorio
- Ser reconocible y no generar confusión

1.7 Map Pool

Los mapas disponibles para el torneo son los de **rotación competitiva oficial** en torneos internacionales:

- BANCO
 - FRONTERA
 - CHALET
 - CLUB
 - CONSULADO
 - CAFÉ DOSTOYEVSKY
 - GUARIDA
 - LABORATORIOS NIGHTHAVEN
 - FORTALEZA
-

2. FORMATO DE COMPETICIÓN Y GESTIÓN DE ENFRENTAMIENTOS

2.1 Estructura general

- **BO1 - Eliminación simple**
*Los PLAYOFFs y partidos clasificatorios serán 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](#).
- Los vetos y selección de bando serán realizados según el administrador de la competición indique.

2.2 Gestión de enfrentamientos

Check-in:

- **Fase Online:** Check-in digital en la plataforma 30 minutos antes del partido.

Puntualidad: Si pasados **15 minutos** de la hora del partido establecida por la administración, un equipo no se presenta sin motivo justificable, se dará su partido por perdido. Habrá flexibilidad en las rondas clasificatorias siguiendo las directrices de la administración.

Veto de mapas: Los vetos y selección de bando serán realizados según el administrador de la competición indique, siguiendo el proceso estándar:

Para Best of 1 (BO1):

- Equipo A Ban
- Equipo B Ban
- Equipo A Ban
- Equipo B Ban
- Equipo A Ban
- Equipo B Ban
- Equipo A Ban
- Equipo B Ban
- **Mapa restante = Mapa jugado**
- Equipo A elige lado de inicio
- Equipo B elige bando en OT

Para Best of 3 (BO3):

- Equipo A Ban
- Equipo B Ban
- Equipo A Ban
- Equipo B Ban
- Equipo A Pick (Mapa 1) → Equipo B elige lado
- Equipo A elige bando en OT
- Equipo B Pick (Mapa 2) → Equipo A elige lado
- Equipo B elige bando en OT
- Equipo A Ban
- Equipo B Ban
- **Mapa restante = Mapa 3 (Decider)** → Equipo A elige lado
- Equipo B elige bando en OT

Capturas de pantalla: Es **obligatorio** realizar capturas de pantalla al finalizar cada partida y presentarlas en caso de que sea necesario. La captura debe mostrar claramente:

- Resultado final del mapa
- Nombres de los jugadores de ambos equipos
- Marcador de rondas

2.3 Servidor

Fase Online:

- Servidor por defecto: **EU-Central** o **EU-West**
- Límite de ping: **120ms**

- Los equipos pueden acordar mutuamente cambiar de servidor si ambos están de acuerdo
-

3. PREMIOS

3.1 Distribución de premios

El premio total a repartir será de **1.500€**, distribuido de la siguiente manera:

- 🏆 **1er puesto:** 1.000 € + Viaje y alojamiento para participar en el evento de OWN Valencia
- 🥈 **2º puesto:** 500 € + 10 entradas de fin de semana para OWN
- 🥉 **3er puesto:** Pack Juegos Ubisoft + 5 Entradas LAN

3.2 Pago de premios

Los ganadores deberán facilitar sus datos a la administración del torneo. Se contactará a los jugadores para verificar la información y solicitar la documentación necesaria a través del email con el que se registró a la competición.

Método de pago:

- El pago del premio se realizará mediante **transferencia bancaria** en **euros (€)**.

Retenciones fiscales (legislación española):

- **Residentes en la UE:** Retención del **19% de IRPF** (si el premio supera 300€)
- **No residentes en la UE:** Retención del **24%** en concepto de impuesto de no residentes

Plazo de pago: Los pagos se efectuarán en un plazo máximo de **90 días** tras la recepción de toda la documentación necesaria.

Importante: Los equipos descalificados por incumplimiento de normativa perderán automáticamente el derecho al premio.

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.

Los organizadores de la competición se reservan el derecho de investigar cualquier denuncia o sospecha de uso de trampas y tomarán las medidas necesarias para garantizar la justicia y equidad en la competición.

Software prohibido incluye:

- Wallhacks, aimbots, no-recoil, etc.
- VPNs (excepto **Exitlag** con aprobación previa)
- Software de control remoto (TeamViewer, etc.)
- Cualquier programa que modifique el código del juego

MOSS Anti-Cheat (Solo PC):

- Es **obligatorio** usar MOSS durante todos los partidos online
- Los archivos MOSS deben ser entregados tras cada partido
- Configuración: Rainbow Six Siege
- No entregar archivos MOSS o entregarlos corruptos resultará en **descalificación**

Anti-Cheat Console (Solo Console):

- El uso de programas y hardware de terceros como macros, adaptadores de teclado y ratón (XIM, Cronus, etc.), o cualquier exploit de consola está completamente prohibido y será castigado con la descalificación del torneo.
- Está prohibido el uso de cualquier dispositivo o software que otorgue ventaja competitiva injusta sobre otros jugadores de consola.

¿Cómo se puede reportar?

- Mediante un clip de video o la replay de la partida que muestre evidencia clara del uso de trampas.
- Esto debe ser reportado instantáneamente a través de un ticket en Discord oficial.
- Toda evidencia será analizada por los administradores y se tomará una decisión en base a la investigación.
- Los reportes sin evidencia suficiente serán desestimados.

Importante: El abuso del sistema de reportes (reportar sin evidencia o por motivos falsos) puede resultar en sanciones para el equipo que reporta.

Glitches y Bugs: Está **estrictamente prohibido** aprovechar errores en el juego para obtener ventajas.

4.6 Retransmisiones en directo

Retransmisión oficial:

- La organización de OVN Valencia tiene **todos los derechos** de retransmisión del torneo.
- Todos los partidos pueden ser transmitidos oficialmente.
- Los jugadores **no pueden negarse** a que sus partidos sean retransmitidos.

Streaming personal:

- Los jugadores **pueden hacer streaming** de sus partidos.
- Es **obligatorio** agregar un **delay mínimo de 3 minutos** en la transmisión.
- Queda **prohibido el stream sniping** (ver stream del rival durante el partido).

Sanción por stream sniping: Descalificación inmediata del torneo

5. CÓDIGO DE CONDUCTA

Es importante que los jugadores y miembros del equipo practiquen **juego limpio y deportividad**.

COMPORTAMIENTOS PROHIBIDOS:

Lenguaje y conducta:

- Cualquier tipo de **comportamiento violento** o lenguaje que ofenda la dignidad de las personas
- **Racismo, sexismo, homofobia** o cualquier tipo de discriminación
- **Acoso** de cualquier tipo hacia jugadores, staff o espectadores
- **Insultos, provocaciones** o lenguaje tóxico hacia rivales
- **Spam** excesivo en chats oficiales

Integridad competitiva:

- Está prohibido **dejarse ganar** o **jugar mal a propósito** para adulterar el resultado del partido
- **Match-fixing** o manipulación de resultados
- **Apuestas ilegales** sobre partidos propios
- Proporcionar **información falsa** a la administración
- **Team Killing intencional**

Ámbito de aplicación: La organización tiene derecho a evaluar y sancionar cualquier conducta inapropiada de un miembro del equipo, incluyendo:

- Comportamiento en Discord oficial
- Redes sociales (Twitter, Instagram, etc.)
- Foros en línea
- Transmisiones en vivo (streams)
- Comunicaciones con otros participantes
- Comportamiento en el venue (fase LAN)

SANCIONES: Las sanciones por incumplimiento del código de conducta pueden incluir:

- **Advertencia formal**
- **Pérdida de ronda o mapa**
- **Descalificación** del torneo

- **Ban temporal o permanente** de futuros eventos de OWN
- **Pérdida del premio** económico

La gravedad de la sanción dependerá de la severidad de la infracción y será determinada por la administración del torneo.

6. DERECHO DE MODIFICACIÓN Y ACEPTACIÓN DEL REGLAMENTO

6.1 Modificación del reglamento

La organización de OWN Valencia 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
- Adaptarse a cambios en el juego (actualizaciones, parches, nuevos operadores)
- Resolver situaciones no contempladas en el reglamento
- Asegurar el correcto funcionamiento del evento

6.2 Notificación de cambios

Cualquier cambio en las normas será comunicado a través de:

- [Discord oficial de OWN](#) (anuncio en canal de noticias)
- **Puesto de información LAN** (para fase presencial)
- **Correo electrónico** (a capitanes de equipo)
- **Actualización de este documento** con control de versiones

6.3 Aceptación del reglamento

Al inscribirse y participar en OWN Valencia 2026, todos los jugadores y equipos:

- Declaran haber **leído y comprendido** este reglamento en su totalidad
- **Aceptan cumplir** con todas las reglas establecidas
- Reconocen la **autoridad de la administración** para aplicar sanciones
- Aceptan las **decisiones de los administradores** como finales e inapelables

6.4 Autoridad de los administradores

Los administradores tienen la última palabra en cualquier decisión relacionada con el torneo, incluyendo pero no limitado a:

- Interpretación de reglas
- Resolución de protestas
- Aplicación de sanciones
- Casos no contemplados en el reglamento

En situaciones excepcionales, los administradores pueden tomar decisiones que vayan en contra del reglamento si lo consideran necesario para preservar la **integridad, equidad o deportividad** del evento.

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN: 27/05/2026 **VERSIÓN:** 1.4 **VÁLIDO PARA:** OWN Valencia 2026

© 2026 OWN Valencia. Todos los derechos reservados.