

The logo consists of a stylized 'A' and 'G' inside a dark, rounded square. The 'A' is white with a black outline, and the 'G' is black with a white outline. The letters are bold and blocky.

AG BLAST R6

R6 Esports Hispanic Latam
Rulebook

Version: 2023 01.0
Last Update: 22/03/2023

Table of Contents

1. INTRODUCTION	4
2. BLAST R6 Hispanic LATAM Rulebook	4
3. BLAST R6 Global Rulebook	4
4. Code of Conduct	4
5. BLAST R6 HISPANIC LATAM	5
5.1 Components and Structure	5
5.2 Competition Levels	5
5.3 Transfer Window	5
5.4 Residence & Teams	5
5.4.1 Bootcamp	5
5.5 Duration & Stages	5
5.6 Points of Contact	5
5.7 Documentation and Validation	6
5.8 Communication	6
5.8.1 Email	6
5.8.2 Discord	6
5.9 Game Rules	6
5.9.1. Map ban system	6
5.9.1.1. BO3 Bans	6
5.9.1.2. BO1 Bans	7
5.9.2. Eligible Maps	7
5.9.3. Allowed Skins/Cosmetics	7
5.9.4. Operators	7
5.9.5 Unintended Mechanics	7
5.9.5.1 Currently Known Unintended Mechanics	8
5.9.5.2 Interim Bans	8
5.9.6 Game server	8
5.9.7 Creation of the game	8
5.9.8 Team Communications	9
5.9.9 Online and Offline Communications	9
5.9.10 Technical Issue & rehost	9
5.9.10.1 Technical Pause	9
5.9.10.2 Rehost Conditions	10
5.9.10.3 Rehost Process & Continuation	10
5.10 Payment Process	10
5.11 Designated Payment Activity	10
5.12 R6 LATAM League Guidelines	11
5.12.1. Webcam	11
5.12.2. Arrival time	11
5.12.3 Aimplab	11
5.12.4 Moss	11
5.12.5 Moss delivery	11
5.12.6 Behavior on social media	11
5.12.7 In-game interaction (Chat)	12
5.12.8 Post game interviews	12
5.12.9 Production equipment requirements	12
5.12.10 Appropriate clothing	12
5.13. R6 LATAM league LAN Guidelines	12
5.13.1 Arrival time	12
5.13.2 Player Responsibilities	12
6. BLAST R6 Hispanic Latam League	13
6.1 Residency and Teams	13
6.2 Program Structure Stage 1	13
6.2.1 Phase 1: Single Round Robin Groups (BO3)	13
6.2.1.1 Tie Breaker Rules BO3	13

6.2.2 Phase 2: Playoffs (BO3)	14
6.2.2.1 First and Second Place of each group	14
6.2.2.2 Third Place of each group	14
6.2.2.3 Fourth place of each group	15
6.2.2.4 Final Standings	15
6.3. Schedule	15
6.3.1 R6 Hispanic LATAM group phase:	15
6.3.2 R6 hispanic LATAM	16
7. LATAM OPEN QUALIFIERS	16
7.1 Residence	16
7.2 Open Qualifiers North/South Format	16
7.2.1 Open Qualifier 1 & 2:	16
7.2.2 Open Qualifier Playoffs:	16
7.3 Schedule	16
8.- MAJOR LATAM Pre-Last Chance Qualifier	17
8.1 Format PRE-LCQ	17
8.2 Schedule PRE-LCQ:	17
9. MAJOR LATAM Last Chance Qualifier	17
9.1. Format LCQ	17
9.2. Schedule LCQ	17
10. Prohibited software, apps and services	18
11. Legal and Copyright	18

1. INTRODUCTION

The following documentation is intended to establish rules and maintain the highest level of competitive Rainbow Six Esports in LATAM .

In all cases, the rules outlined in this document, the BLAST R6 Hispanic LATAM Rulebook and the BLAST R6 Global Rulebook are to be followed by participants in the Hispanic LATAM Competitive R6 ecosystem, at any level. Participants who fail to adhere to these rules may be penalized with financial or administrative sanctions up to and including fines, permanent eligibility restrictions, and removal from current or future participation.

All the rules described here will be endorsed by an administrator and will be considered by the same. Any decision that is made and is not present within these rules will be at the discretion of the administrators.

This document is only applicable to Stage 1 and will receive a subsequent review for Stage 2. Any change to this document will be notified at least 48 hours in advance to all teams.

2. BLAST R6 Hispanic LATAM Rulebook

The BLAST R6 Hispanic LATAM Rulebook is dedicated to governing the activity within the BLAST R6 Hispanic LATAM and its subsidiary components Hispanic LATAM League and LATAM Open Qualifiers. The BLAST R6 Hispanic LATAM circuit is the premier Rainbow Six (R6) esports program in LATAM and is operated by Ubisoft and BLAST (collectively known as The Organizer).

3. BLAST R6 Global Rulebook

The BLAST R6 is governed by the BLAST R6 Global Rulebook. The BLAST R6 Global Rulebook outlines the primary rules and governance of all levels of the BLAST R6, including the BLAST R6 Hispanic LATAM circuit. The rules outlined in the BLAST R6 BR Rulebook are not intended to be stand-alone, rather, used to supplement the BLAST R6 Global Rulebook to create a full ruleset for the Blast Rainbow Six Hispanic LATAM. In all cases, the BLAST R6 Global Rulebook is the standard operational ruleset. In the event the BLAST R6 Hispanic LATAM rulebook and BLAST R6 Global Rulebook state conflicting rules, the Global Rulebook will be the governing document by default.

Location of the Global Rulebook: [Global BLAST R6](#)

4. Code of Conduct

All participants must follow the Official R6 Code of Conduct for healthy competition, in addition to avoiding unsportsmanlike, sexist, homophobic, racist attitudes or any attitude that could be offensive towards any group or ethnicity. If the code is not followed, a sanction may be applied according to the offense committed.

Location: of [Code of Conduct R6](#)

Any misuse of third-party programs that could give a significant advantage to the player such as bugs or glitches, wallhacks, aimbooster, macros that alter gameplay on the mouse and recoil controller may warrant a total expulsion from all Ubisoft's Competition.

Players with a current ban will not be able to participate in the competition until they have served their sanction, banned players are listed in the following section: <https://bit.ly/2WKOKvT>.

5. BLAST R6 HISPANIC LATAM

The Blast R6 Hispanic league is the main R6 esports program in Latin America and encompasses different levels of competition.

5.1 Components and Structure

Blast R6 Hispanic Latam is made up of four parts:

- BLAST R6 Hispanic LATAM League
- Open Qualifiers Latam North and Latam South
- The Major Latam Pre-Last Chance Qualifiers (PRE-LCQ)
- The Major Latam Last Chance Qualifiers (LCQ)

5.2 Competition Levels

In the Global BLAST R6 ecosystem, there are two main levels of competition: Regional and Local. The BLAST R6 Hispanic Latam League counts as a regional competition. Both North and South Qualifiers count as Local competition.

5.3 Transfer Window

The window and rules for transfers of players, coaches and managers will follow the procedure and schedule detailed in the BLAST R6 global regulations.

5.4 Residence & Teams

All players and team members must be 18 years or older and reside in Mexico, as indicated in their official documents issued by the corresponding authority. Participants must have their documentation proving their legal stay within the country, the same documents that may be requested by the organizing committee at any time.

Each team may register up to 5 starting players and a maximum of two substitutes.

Players must participate with the name of their previously registered Uplay account with no changes.

Players can change their registered Uplay until the new transfer windows.

5.4.1 Bootcamp

All players during the development of the BLAST R6 Hispanic LATAM competition must play in the same place, either in the gaming house or any specific area that is suitable for it, notifying the tournament league ops of this. This in order to maintain the integrity of the competition.

5.5 Duration & Stages

The BLAST R6 Hispanic LATAM League operates within the BLAST R6 framework of Stages:

Stage	Periodo de Tiempo
Stage 1	March to May
Stage 2	August to October

5.6 Points of Contact

In addition to Team Roster details, all Teams in the BR6LATAML will provide the following contacts, including full names, email address, mobile number and Discord ID:

- License Holder
- Point of Contact for the Team if not the License Holder
- Point of Contact for Map Vetoes and any match or in-game topics

5.7 Documentation and Validation

Unless otherwise communicated, all documentation, including but not limited to: NDAs, Player Uplay IDs, Points of Contact, age and residency verification for the entire roster, signed Acknowledgement Letter, or any other requested items are to be provided within seventy-two (72) hours of a Qualifying Event (QE).

Qualifying Events

- Qualifying to LATAM Open Qualifier
- Any event or activity in the BR6LATAM that introduces or accepts any Organizations, Teams or Players that have not previously submitted such documentation to the Organizer.

5.8 Communication

All communication, written or spoken, will be in Spanish or English.

5.8.1 Email

The official means of communication of the league will be by email. The email designated as the point of contact for the team will be the one used at all times for important notices and must be checked regularly to avoid losing any type of important information.

Mail: leagueopsr6latam@gmail.com

5.8.2 Discord

Discord is used as a secondary form of communication during play days, matches and any other real-time contact needs and is a requirement for all Teams to use and communicate with the Organizer.

All Team's Points of Contact will be added into the official LATAM Operations Discord and should be checked regularly to avoid missing any important information.

5.9 Game Rules

The way in which the games will be developed will be as follows:

5.9.1. Map ban system

Bans must be made 1 hour before the start of their game, for this, 1 member of each team must be in the Discord waiting for the LOPS to make the bans.

The bans will be divided according to the corresponding phase.

5.9.1.1. BO3 Bans

For the bans, a virtual coin will be thrown, the team that is on the left side of the calendar selects the face of the coin (Head/Tails), and the team that wins (Team A) will have the option to choose:

- Team that map bans first
- Side selection

The team that did not have a "side selection" on the first map will be in charge of choosing it for the second map.

For the "side selection" in the decider, the coin will be thrown again.

A Ban - B Ban - A Ban - B Ban - A Pick - B Pick - A Ban - B Ban - Decide

5.9.1.2. BO1 Bans

For the bans, a virtual coin will be thrown, the team that is on the left side of the calendar selects the face of the coin (Head/Tails), and the team that wins (Team A) will have the option to choose:

- Team that map bans first
- Side Selection

A Ban - B Ban - A Ban - B Ban - A Ban - B Ban - A Ban - B Ban - Played Map

Overtime: The team that did not have "side selection" in the map bans, must choose a side in overtime.

5.9.2. Eligible Maps

The maps available for Stage 1 are:

- Bank
- Club House
- Chalet
- Frontier
- Kafe Dostoyevsky
- Oregon
- Theme Park
- Skyscraper
- Villa

Note: Eligible maps may change at the discretion and decision of the organization based on changes in the professional/competitive scene. Changes are usually around transfer window times, but are not meant to be limited to these times. Said changes will be made with notice of 1 (one) date in advance to the teams.

5.9.3. Allowed Skins/Cosmetics

Within the tournament there will be a list of the skins allowed within the competition, which are described below:

Skin list:

1. Default or classic skins
2. Pro League Skins (Black and Gold Sets)
3. Skins of professional teams (R6Share)
4. Esports program skins

There are no restrictions for weapon skins, use of charms and accessories.

In the event that unauthorized skins are used, the team could result in the loss of the round, the teams must immediately report the use of a prohibited skin to the league operators. If it is detected that a team is using skins that are not allowed, the skin of that operator must be changed immediately.

5.9.4. Operators

All operators available in the game are allowed.

5.9.5 Unintended Mechanics

An unintended mechanic is a condition or action that may allow a Player or Team to act or receive an advantage in a way that was not specifically designed, commonly referred to terms include, but limited to, exploit, glitch, bug, gimmick, and hack. At times, unintended mechanics may create an unfavorable result for a Player or Team.

Organizers will determine if the use of unintended mechanics influences the outcome of a match and award or penalize activities accordingly.

5.9.5.1 Currently Known Unintended Mechanics

Due to the fluctuating state of unintended mechanics, a global list of permitted and banned items will be maintained and displayed publicly. Currently, the list is contained in the BLAST R6 Global Rulebook.

As the list of unknown or non-addressed unintended mechanics increases past this list, the Organizer, on a case-by-case basis, will determine the final ruling and impact of items not specified below.

It is in Teams' best interest to surface any unintended mechanics not listed here and await Organizer approval before implementing their use, understanding that there is time needed to review and provide feedback on such items.

Any Team or Player may report issues for review and consideration to [R6FIX](#).

5.9.5.2 Interim Bans

In order to maintain the highest level of competitive integrity, at times of review, actions, Operators, or other mechanics may be restricted from use. These restrictions may or may not be implemented globally and confined only to the BR6 LATAM league and change at any time with notice to teams.

Unintended Mechanics

- Any position that Players can get to, and out of, by passing through any object, wall or surface and the Player cannot be both seen and attacked/shot at as normal.
- Shield boosting on to undetected window ledge.
- Using a Mira shield to boost.
- Standing on a window ledge undetected.
- Blocking window vaulting with a destructible shield.
- Shooting through what is intended to be non-destructible items including walls, floors, ceilings and other objects or surfaces.
- Placing a Maestro's Evil Eye on Alibi's decoy.
- One-way shots.
- Placing any equipment or gadget in a place where it cannot be destroyed.
- Any Team or Player action which results in the kill of an attacker during the first two (2) seconds of an Action Phase, normally referred to as Spawn Killing.
- Parkour/Ledge exploit.
- Vigil boosting that renders Vigil undetectable.
- Melee attacking through Montagne's La Roc when extended.

5.9.6 Game server

The official server for online matches will be: "SCUS"

5.9.7 Creation of the game

- Interface Configuration: Pro League
- Game Mode: Bombs

Starting configuration.

- Number of Bans: 4
- Ban Time: 20
- Number of Rounds: 12
- Change of role attacker/defender: 6
- Rounds with extra time: 3
- Overtime Score Difference: 2
- Side Toggle: 1
- Target Rotation Parameter: 2
- Objective Type Rotation: Rounds Played
- Choice Phase Timer: 15
- Agent Health: 100
- Friendly Fire Damage: 100

- Friendly fire in the preparation phase: NO
- Returned Friendly Fire: NO
- wounded: 20
- Quick Race: Yes
- lean: yes
- Kill Duration: 2
- Repeat Death: NO
- Applications available for each team: NO

Game Mode Settings

- Placement Duration: 7
- Disarm Duration: 7
- Activation Time: 45
- Sedax Bearer Selection: Yes
- Preparation Phase Duration: 45
- Action Phase Duration: 180

5.9.8 Team Communications

The Organizer will provide TeamSpeak servers and or access for all Teams to use as the required voice communication system during matches. If deemed necessary, the Organizer may implement other communications services or equipment to replace or supplement the voice communication system. Voice communication systems, programs or applications not provided or authorized by the Organizer are prohibited. Communications will be monitored by the Organizer during matches and may be recorded, all or in part, for internal administrative or marketing purposes.

Any and all unauthorized communications with a Team during a match are strictly prohibited.

5.9.9 Online and Offline Communications

Aside from the Organizer, only the Coach may communicate with the Team during a match. The Coach may communicate with the Team until the Organizer initiates the start of the map, prior to the creation of the game lobby. At the moment the map starts, the Coach will be muted in the TeamSpeak server until the end of the map.

The Coach will be unmuted and allowed to speak to the Team for the duration of the break between the end of one map until the start of the next map.

This process will repeat for the duration of the match.

5.9.10 Technical Issue & rehost

This section outlines the rules and conditions in which a technical pause or rehost may be permitted. Any issues that occur outside of either the listed rehost conditions or times will be ineligible for rehost. Organizer maintains the discretion to issue a rehost at any time in the interest of competitive integrity.

5.9.10.1 Technical Pause

A Technical Pause is a pause in the Match which interrupts the standard proceedings due to an issue which prevents normal play conditions. Technical Pauses may not necessarily result in a rehost, but all rehosts are considered Technical Pauses.

During a Technical Pause, Players and the Coach may only speak with their respective Match Official in order to solve any ongoing issues pertaining to the technical pause.

5.9.10.2 Rehost Conditions

Preparation Phase

- Before the start of the Preparation Phase

- Any technical issues including the game and server, Player disconnect and or authorized software or hardware problems.

Action Phase

- Up to the first thirty (30) seconds of the Action Phase and if no damage has been taken by any Player.
- Observer-related issues.
- Player unable to control or move Operator.
- Game mechanic issues including shooting, reloading, movement, gadgets, or equipment.

5.9.10.3 Rehost Process & Continuation

Teams request a rehost by typing “rehost” in the Discord chat or asking for an Admin on the TS Server channel, followed by the conditions which require the rehost. Teams will continue playing until the rehost is confirmed by the Admin.

If confirmed, the admin will contact the Observer to drop and rehost the game.

If not confirmed, the admin will respond via the match Discord channel or TS server channel.

In a match where there is no Observer, the Team will message “rehost” in the match Discord channel instead. This instance will, almost exclusively, occur in non-broadcasted, online Open Qualifiers matches. In the case of a rehost, Teams must exactly duplicate the conditions of the previous game/map/round including Operators (for defending team), equipment, gadgets, loadouts, bomb and starting sites.

5.10 Payment Process

Within fourteen (14) calendar days after the completion of a Designated Payment Activity (DPA), the Organizer will email the Team requesting an invoice for outstanding prize payment money earned by their Team.

- Teams will reply to the Organizer’s email with a separate, attached invoice containing the following information:
 - Unique Invoice Number
 - Current Invoice Amount
 - Account Holders Name
 - IBAN/Account Number
 - SWIFT Code
 - Routing Number
 - Beneficiary Address
 - Bank Name
 - Current League (Pro, Open)
 - League Placement

Upon receipt of a validated invoice by the Organizer, this is the established payment term and method.

Term of payment: Net 90

Method of payment: Wire transfer

5.11 Designated Payment Activity

In the BR6LATAML, there are four (04) DPAs per Standard Season. These activity points are when payment amount and payees are validated, and Teams may submit invoices for payment. DPAs apply for all Structures and Components described in 5.1.

DPA Standard Schedule:

- Stage 01, upon the completion of Stage 01 in May
- Stage 02, upon the completion of Stage 02 in October

5.12 R6 LATAM League Guidelines

5.12.1. Webcam

Teams and players must have a minimum of two cameras that clearly focus on the players.

- 1 camera focused on the team in general
- 1 camera for interviews

Note: The team can choose to have individual cameras of the five players to broadcast

5.12.2. Arrival time

All players must show up 30 minutes before their departure time, this through one of the voice channels, either teamspeak or Discord.

Players must be ready 15 minutes before waiting for the Observer's instructions so that players can enter the game room.

5.12.3 Aimlab

Aim Lab is a free software that is used to measure a player's performance. As part of their participation in the BR6 LATAM, all players in the BR6 LATAM league are expected to create an Aim Lab account and to provide their username to the Organizer for the creation of ancillary content associating their Aimlab performance with the BR6 LATAM league. Players may be asked from time to time to use Aim lab at specific times throughout the Season for the creation of such content.

5.12.4 Moss

All players must play with BattlEye and with Moss, it is obligatory for all players during the development of all games without exception. If a player cannot use the MOSS, they will not be able to participate in the competition. The MOSS that are modified before being delivered to the organization may merit a thorough investigation and, as a result, a sanction. If a team cannot provide the MOSS files once requested, they will be penalized and if the organizers deem it appropriate, the team may be eliminated from the competition.

Competing teams may request these reviews in case of suspicions against an opposing team. Only League Coordinators will be able to carry out MOSS reviews, this in order to avoid delaying the competition without involving third parties.

To download MOSS is as follows in the link attached to this paragraph. - Monitor System Status: <https://nohope.eu/>

5.12.5 Moss delivery

Players will turn in the MOSS at the end of the matchday as proof of fair play. The team must upload the 5 MOSS files of each player with their name to a google drive folder and share the link to the following email: leagueopsr6latam@gmail.com

MOSS files must be received within fifteen (15) minutes of a match ending. Failure to either provide MOSS files or provide altered files may result in infractions, up to and including disqualification of a match.

5.12.6 Behavior on social media

Any opinion is valid as long as it does not exceed the line of respect and without the intention of harm or prejudice towards the subject of the opinion.

Exposing any decision made by a league operator is strictly prohibited from being disseminated, any publication in this regard merits a sanction.

5.12.7 In-game interaction (Chat)

The use of the chat will only be allowed to report any problem that may arise while a match is being played, problems such as:

1. Bug
2. Skin not allowed
3. Technical break
4. Player disconnect
5. Skin report not allowed

5.12.8 Post game interviews

The teams must provide a player at the end of their match, who must be prepared and willing to give an interview. The players that the teams present must be different in each interview, all in order to give content and variety to the R6 Hispanic LATAM league.

5.12.9 Production equipment requirements

The league production team may ask teams to prepare specific setups for interviews and content.

Blast reserves the right to record everything that happens during matches, including voice comms and camera footage.

5.12.10 Appropriate clothing

All players must wear their respective jersey, this must appear in all content, recordings, transmissions or any advertising material involving R6 Hispanic LATAM.

5.13. R6 LATAM league LAN Guidelines

5.13.1 Arrival time

The team must be present at the time previously defined by the league operator in a timely manner. If external situations are found that conflict with the arrival, the team manager must communicate with the league operator to notify the situations and thus be able to avoid sanctions.

Delay Time	Penalty 1st time	Penalty +2
20 minutes	Warning	Economic Fine: 3,000 MXN per player
+40 minutes	Economic Fine: 3,000 MXN per player	Economic Fine: 6,000 MXN per player
No show	Economic Fine: 6,000 MXN per player	Match Forfeit & Economic Fine: 10,000 MXN per player

5.13.2 Player Responsibilities

At the end of the game, the players must turn off the PC and leave their place clean and in the conditions they received it, otherwise they will be able to accredit sanctions.

Players must take responsibility for their own gaming peripherals before, during, and at the end of games. Ubisoft/Blast members are not responsible for items left behind or lost on the premises

In case something has been forgotten, it is the responsibility of each player to notify the league operator the same day or a day after. Lost items will be stored in an assigned locker at the end of the day.

6. BLAST R6 Hispanic Latam League

The Blast Rainbow Six LATAM League (BR6LATAML) is the highest level of competition in R6LATAM. The BR6LATAML is made up of eight (8) Teams competing in LATAM. The teams who participate in BR6LATAML are invited by the Organizer to do so.

Note: The format and schedule for Stage 2 will be announced to the respective teams 1-2 weeks before the start of the next stage.

6.1 Residency and Teams

All Players participating in the BR6LATAML must reside in LATAM.

6.2 Program Structure Stage 1

Each BR6LATAML stage consists of two Phases. Phase 1 consists of all 8 teams divided into two Single Round Robin groups. Phase 2 consists of an 8-team modified Single Elimination format. Based on performance in Phase 1, teams will either enter a Playoffs Semi-Finals and Grand Final, a Best Third Place match or an Elimination Match. Based on performance in BR6LATAML Phase 2, teams will either move on to Last Chance Qualifiers or Major Phase 1.

Following Phase 1, the top 2 point earning teams from each group will move on to Phase 2 Playoffs Semi-Finals and Grand Final. Seed 3 from each group will face off against the opposite seed from the other group for the Best Third Place match. Seed 4 from each group will face off against the opposite seed from the other group for an Elimination Match. The Loser will be knocked out of Major qualification.

6.2.1 Phase 1: Single Round Robin Groups (BO3)

Each match in the BR6LATAML Phase 1 will be played in a Best of 3 format. One map will consist of 12 rounds. The first team to reach 7 rounds won is considered the Winner of the match. If both teams win 6 rounds, resulting in a score of 6-6, overtime consisting of 3 rounds will begin. The first team to win 2 rounds of overtime is considered the Overtime Winner. The other team is considered the Overtime Loser. The first team to win two maps is considered the winner of the match.

At the conclusion of every BR6LATAML Phase 1 match, points will be awarded to the participating teams based on the outcome of the match.

Points:

1 pts - Victory - Win 2-0, 2-1

0 pts - Defeat - Lose 0-2, 1-2

6.2.1.1 Tie Breaker Rules BO3

If two or more Teams have accrued the same number of points at the conclusion of a Stage or GroupPhase (or any other applicable event), the following procedure will be used to determine who will be considered the winner of the tie. Each condition below will be resolved in the order listed. The conditions listed will only reference the stage in which the tiebreaker takes place. If a condition does not resolve the tie, then the next will be used, and so on.

1. Map Difference
 - The Team which has the highest difference between maps won and lost during the relevant stage will be considered the winner of the Tiebreaker.
2. Round Difference
 - The Team which has the highest difference between rounds won and lost during the relevant stage will be considered the winner of the Tiebreaker.
3. Head to Head

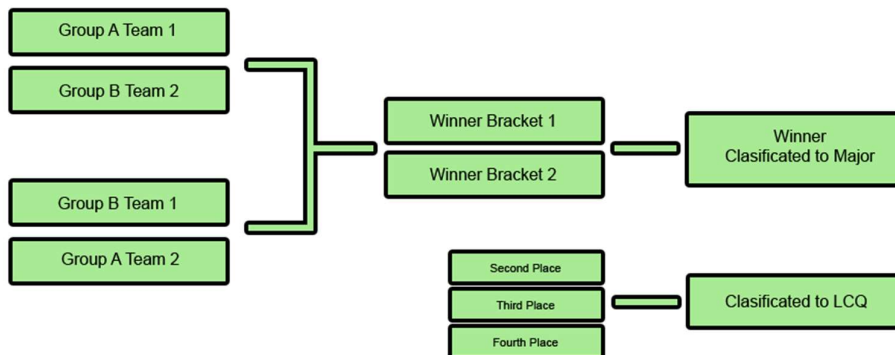
- The Teams who are tied are listed, then the total number of wins, overtime wins, overtime losses, and losses that each Team has against the other Teams involved in the tie during the relevant stage is calculated. The Team who has the best win-rate amongst the set of tied Teams will be considered the winner of the Tiebreaker.
4. Match Win Percentage
 - The Team which has the highest percentage of maps won during the relevant stage will be considered the winner of the Tiebreaker.
 5. Round Win Percentage
 - The Team which has the highest percentage of rounds won during the relevant stage will be considered the winner of the Tiebreaker.
 6. Tiebreaker match
 - If none of the above conditions resolve the tie, then a tiebreaker match will be used to resolve.

6.2.2 Phase 2: Playoffs (BO3)

The playoffs will be made up as follows and will depend on the final position in which each team is located in their group.

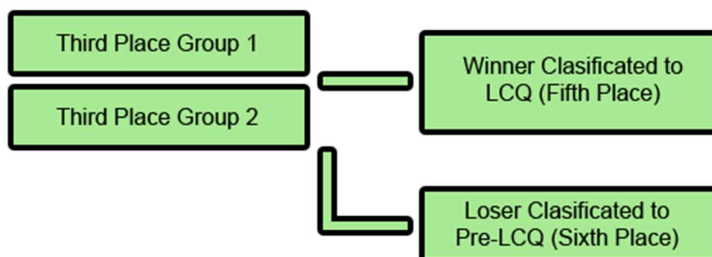
6.2.2.1 First and Second Place of each group

Semis and Finals (BO3): The best 4 teams will face each other in a direct elimination bracket to the best of 3. The first place qualifies directly to the first phase of the Major.



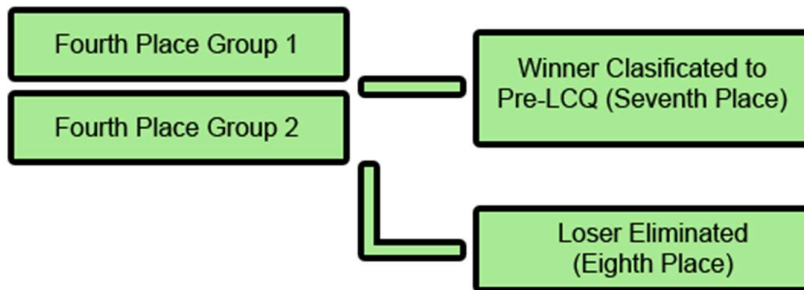
6.2.2.2 Third Place of each group

Best Third Place Match (BO3): The teams that came in third place in each group will play a best of 3 match where the winner qualifies directly to the LCQ and the loser of this match to the PRE-LCQ.



6.2.2.3 Fourth place of each group

Elimination Match (BO3): The teams that placed fourth in each group will play a best-of-3 elimination match where the winner qualifies directly to the Pre-LCQ and the loser is eliminated.



6.2.2.4 Final

Standings

At the end of the playoff stage, each team will qualify for the next competition phase depending on their final position

- First Place - Major
- Second Place - LCQ Seed 1
- Third Place - LCQ Seed 2
- Fourth Place - LCQ Seed 3
- Fifth Place - LCQ Seed 4
- Sixth Place - PRE-LCQ Seed 1
- 7th Place - PRE-LCQ Seed 2
- Eighth Place - ELIMINATED

6.3. Schedule

6.3.1 R6 Hispanic LATAM group phase:

Group A

- Group Phase J1: Monday March 20 17:00 MX
- Group Phase J2: Tuesday March 21 17:00 MX
- Group Phase J3: Monday March 27 17:00 MX
- Group Phase J4: Tuesday March 28 17:00 MX
- Group Phase J5: Monday April 03 17:00 MX
- Group Phase J6: Tuesday, April 04, 17:00. MX

Group B

- Group Phase J1: Monday March 20 19:00 MX
- Group Phase J2: Tuesday March 21 19:00 MX
- Group Phase J3: Monday March 27 19:00 MX
- Group Phase J4: Tuesday March 28 19:00 MX
- Group Phase J5: Monday April 03 19:00 MX
- Group Phase J6: Tuesday April 04 19:00 MX

6.3.2 R6 hispanic LATAM

- Semifinal 1: Saturday April 08 17:00 MX
- Semifinal 2: Saturday April 08 19:00 MX
- Final: Sunday April 09 19:00 MX
- Best Third Place: Saturday April 08 21:00 MX
- Elimination Match: Sunday April 09 17:00 MX

7. LATAM OPEN QUALIFIERS

7.1 Residence

North: All players and staff members of the teams residing within the mentioned countries are eligible to participate in the North Open Qualifier: Mexico, Costa Rica, Dominican Republic, El Salvador, Guatemala, Honduras, Nicaragua, Panama, Puerto Rico, Colombia and Ecuador.

South: All players and staff members of the teams residing within the mentioned countries are eligible to participate in the South Open Qualifier: Argentina, Bolivia, Chile, Paraguay, Peru and Uruguay.

7.2 Open Qualifiers North/South Format

The Open Qualifiers will be played online on the challengermode platform, they will be independent of each region and will be divided into two stages:

7.2.1 Open Qualifier 1 & 2:

It consists of a direct elimination bracket to the best of 1 (BO1). The best two teams of each qualifier qualify directly for the playoffs.

7.2.2 Open Qualifier Playoffs:

It consists of a double elimination bracket to the best of 3 (BO3) for a total of 4 participants (two teams from qualifier 1 and two teams from qualifier 2).

The team that finishes in first place qualifies directly to the LCQ

The team that finishes in second place qualifies directly to the Pre-LCQ

The PRE-LCQ and the LCQ will be played in Mexico. Players not belonging to Mexico must have a passport, have a minimum validity of 6 months and availability to travel.

7.3 Schedule

Open Qualifier NORTH

Open Qualifier North 1: March 11 y 12 17:00 MX/CST

Open Qualifier North 2: March 18 y 19 17:00 MX/CST

PlayOffs North: March 25 y 26 17:00 MX/CST

Open Qualifier SOUTH

Open Qualifier South 1: March 11 y 12 17:00 ARG/GMT-3

Open Qualifier South 2: March 18 y 19 17:00 ARG/GMT-3

PlayOffs South: March 25 y 26 17:00 ARG/GMT-3

8.- MAJOR LATAM Pre-Last Chance Qualifier

The Major Latam PRE-LCQ consists of 4 teams.

- Worst Third Place
- Elimination Match Winner
- Second Place Open Qualifier Latam North
- Second Place Open Qualifier Latam South

8.1 Format PRE-LCQ

The Pre-Last Chance qualifier will be played in a 4 team Swiss Best of 1 format. The 2 teams that win two matches will qualify to the LCQ while the teams that lose twice will be eliminated.

8.2 Schedule PRE-LCQ:

- Swiss Round 1 Match 1: Monday, April 13 17:00 MX
- Swiss Round 1 Game 2: Monday, April 13 18:00 MX
- Swiss Round 2 Game 1: Monday, April 13 19:00 MX
- Swiss Round 2 Game 2: Monday, April 13 20:00 MX
- Swiss Round 3 Game 1: Tuesday, April 14 17:00 MX

9. MAJOR LATAM Last Chance Qualifier

The Major Latam LCQ consists of 8 teams.

1. Loser Final Playoffs
2. Best Third Place
3. First Place Open Qualifier North
4. First Place South Open Qualifier
5. Loser Semifinal 1
6. Loser Semifinal 2
7. Pre-LCQ Winner Seed 1
8. Pre-LCQ Winner Seed 2

9.1. Format LCQ

Each match in the LCQ will be played in a Best of 3 format. One map will consist of 12 rounds. The first team to reach 7 rounds won is considered the Winner of the map. If both teams win 6 rounds, resulting in a score of 6-6, overtime consisting of 3 rounds will begin. The first team to win 2 rounds of overtime is considered the Winner of the map. The first team to win two maps is considered the winner of the match.

9.2. Schedule LCQ

- Round of 8 Match 1: Saturday April 15 17:00 MX
- Round of 8 Match 2: Friday, April 14 18:00 MX
- Round of 8 Match 3: Friday, April 14 20:00 MX
- Round of 8 Match 4: Saturday, April 15 19:00 MX
- Semifinal Match 1: Sunday, April 16 17:00 MX
- Semifinal Match 2: Sunday April 16 19:00 MX
- Final: Sunday April 16 21:00 MX

10. Prohibited software, apps and services

The use of third-party programs, any way of altering the game code or obtaining information from any game in real time for the purpose of creating a disadvantage for the opposing team is prohibited.

All programs that allow remote access to the PC and change or hide the IP address, including but not limited to this list, will immediately cause disqualification for the entire team.

- TeamViewer
- Parsec
- RemotePC
- LogMeIn
- Remote Desktop Manager
- Chrome Remote Desktop
- Windows VPN
- NordVPN

- ProtonVPN
- OpenVPN

- Tor Network

11. Legal and Copyright

All content in this document is Ubisoft's property and is being used with the permission of the owner of the same. Illegal distribution, illegal copying, modification or use of the material contained in this document, including any image, drawing, text, photo, may constitute a violation of copyright and trademark laws and may be prosecuted as a criminal offense. None part of this document may be reproduced in any way or stored in any database. This document is for personal use only, unless authorized by Ubisoft.

All content in this document is correct to the best of our understanding. Ubisoft assumes no responsibility for any errors or omissions. We reserve the right to change the content and files on our site and all sub-domains at any time without notice.



BLAST R6

R6 Esports Hispanic Latam
Reglamento

Versión: 2023 01.0
Última Actualización: 17/03/2023

1. Introducción
2. BLAST R6 Reglamento Hispanic Latam
3. BLAST R6 REGLAMENTO GLOBAL

4. Código de Conducta

5. BLAST R6 HISPANIC LATAM

- 5.1 Componentes y Estructura
- 5.2 Niveles de Competición
- 5.3 Ventana de Transferencias
- 5.4 Residencia y Equipos
 - 5.4.1 BootCamp
- 5.5 Duración y Etapas
- 5.6 Puntos de Contacto
- 5.7 Documentación y Validación
- 5.8 Comunicaciones
 - 5.6.1 Correo Electrónico
 - 5.6.2 Discord
- 5.9 Reglas del Juego
 - 5.9.1 Sistema de vetos de Mapas
 - 5.9.1.1 Vetos BO3
 - 5.9.1.2 Vetos BO1
 - 5.9.2 Mapas Elegibles
 - 5.9.3 Aspectos permitidos
 - 5.9.4 Operadores
 - 5.9.5 Mecánicas no deseadas
 - 5.9.5.1 Mecánicas no deseadas conocidas actualmente
 - 5.9.5.2 Prohibiciones provisionales
 - 5.9.6 Servidor de juego
 - 5.9.7 Creación de la partida
 - 5.9.8 Comunicación del Equipo
 - 5.9.9 Comunicaciones Online y Offline
 - 5.9.10 Problemas técnicos y Rehost
 - 5.9.10.1 Pausa técnica
 - 5.9.10.2 Condiciones de Rehost
 - 5.9.10.3 Proceso de rehost y reanudar partida
- 5.10 Proceso de pagos
- 5.11 Actividad de Pagos Designada
- 5.12 Lineamientos Liga Online
 - 5.12.1 Cámaras obligatorias
 - 5.12.2 Tiempo de llegada
 - 5.12.3 AimLab
 - 5.12.4 Moss
 - 5.12.5 Entrega de Moss
 - 5.12.6 Redes y comportamiento en redes sociales
 - 5.12.9 Interacción in-game (Chat)
 - 5.12.8 Participación en entrevistas
 - 5.12.9 Requerimientos del equipo de producción.
 - 5.12.10 Indumentaria adecuada
- 5.13 Lineamientos Liga Presencial.
 - 5.13.1 Tiempo de llegada
 - 5.13.2 Responsabilidades del Jugador

6. Liga BLAST R6 Hispanic Latam

- 6.1 Residencia y Equipos
- 6.2 Estructura de la Etapa 1
 - 6.1.1 Etapa 1: Fase de Grupo Round Robin (BO3).
 - 6.1.1.1 Criterios de Desempate.
 - 6.1.2 Etapa 2: Playoffs (BO3)
 - 6.1.2.1 Primer y Segundo Lugar de cada grupo:
 - 6.1.2.2 Tercer Lugar de cada grupo:
 - 6.1.2.3 Cuarto Lugar de cada grupo:
 - 6.1.2.4 Clasificación:
- 6.2 Calendario Etapa 1
 - 6.2.1 Fase de Grupos:
 - 6.2.2 Playoffs:

7. LATAM Open Qualifiers

- 7.1 Residencia

- 7.2 Formato de los Open Qualifiers Norte y Sur
 - 7.2.1 Open Qualifiers 1 y 2:
 - 7.2.2 Open Qualifiers Playoffs:
- 7.3 Calendario Open Qualifiers Norte y Sur

8. MAJOR LATAM Pre-Last Chance Qualifier

- 8.1 Formato Pre-LCQ
- 8.2 Calendario Pre-LCQ

9. MAJOR LATAM Last Chance Qualifier

- 9.1 Formato LCQ
- 9.2 Calendario LCQ

10. Software, aplicaciones y servicios prohibidos

11. Legal y Copyright

1. Introducción

El presente documento tiene como finalidad establecer las reglas y mantener el más alto nivel de competitividad en la competencia BLAST R6 Esports Hispanic LATAM.

En todos los casos, las reglas descritas en este reglamento y en el reglamento global de R6 deben ser seguidas por todos los participantes en el ecosistema competitivo de R6 Hispanic LATAM en cualquier categoría. Los participantes que no se adhieran a estas reglas pueden ser penalizados económica o administrativamente dependiendo la severidad de la infracción.

Este reglamento es aplicable únicamente a la etapa 1 y recibirá una revisión posterior para la etapa 2. Todo cambio que sufra este reglamento será notificado como mínimo con 48 horas de antelación a todos los equipos.

Todas las reglas aquí descritas serán avaladas por un administrador y quedarán a consideración del mismo. Cualquier decisión que se tome y no esté presente dentro de este reglamento quedarán a criterio de los

2. BLAST R6 Reglamento Hispanic Latam

El reglamento de R6 Hispanic Latam está dedicado a toda actividad relacionada con la liga BLAST Hispanic Latam y sus componentes subsidiarios R6 Open Qualifier Norte y Sur, R6 Latam Pre-LCQ y R6 Latam LCQ. El circuito BLAST R6 Hispanic Latam es el torneo principal de Rainbow Six Siege en Latinoamérica y es operado por Ubisoft y BLAST.

3. BLAST R6 REGLAMENTO GLOBAL

BLAST R6 es gobernado por el reglamento global de R6. Este reglamento global cubre todas las reglas primarias y aplica en todos los niveles de BLAST R6, incluyendo el circuito R6 Hispanic Latam. Las reglas descritas en este reglamento no están destinadas a ser independientes, sino que se utilizan para complementar el reglamento global de BLAST R6 y crear un conjunto de reglas completo para BLAST Rainbow Six Latinoamérica. En caso de que ambos reglamentos entren en conflicto, el reglamento Global de R6 será el reglamento predeterminado para su uso.

Ubicación del reglamento: [Global BLAST R6](#)

4. Código de Conducta

Todos los participantes deben seguir el Código de Conducta Oficial de R6 para una competencia sana, además de evitar actitudes antideportivas, machistas, homófobas, racistas o cualquier actitud que pueda llegar a ser ofensivo hacia algún grupo o etnia. De no seguir el código, podrá aplicarse una sanción acorde a la falta hecha.

Ubicación: del [Código de Conducta de R6](#)

Cualquier uso indebido de programas de terceros que puedan dar una ventaja considerable al jugador como bugs o glitches, wallhacks, aimbooster, macros que alteren la jugabilidad en el mouse y recoil controller podrá ameritar una expulsión total de las competencias de Ubisoft.

Los jugadores con un veto vigente no podrán participar en la competencia hasta no haber cumplido su sanción, los jugadores vetados se encuentran listados en el siguiente apartado: <https://bit.ly/2WKOKvT>.

5. BLAST R6 HISPANIC LATAM

La liga Blast R6 Hispanic Latam es el principal programa de R6 esports en Latinoamérica y engloba distintos niveles de competición.

5.1 Componentes y Estructura

Blast R6 Hispanic Latam está compuesto de cuatro partes:

- La Liga Blast R6 Hispanic Latam
- Open Qualifiers Latam Norte y Latam Sur
- El Major Latam Pre-Last Chance Qualifiers (PRE-LCQ)
- El Major Latam Last Chance Qualifiers (LCQ)

5.2 Niveles de Competición

En el ecosistema Global BLAST R6, existen dos niveles principales de competición: Regional y Local. La Liga BLAST R6 Hispanic Latam cuenta como competencia regional. Los Qualifiers tanto de Norte como del Sur cuentan como competencia Local.

5.3 Ventana de Transferencias

La ventana y reglas de transferencias de jugadores, entrenadores y managers seguirán el procedimiento y calendario detallados en el reglamento global de BLAST R6.

5.4 Residencia y Equipos

Todos los jugadores deben residir en México y tener 18 años o más. El organizador puede, en cualquier momento, solicitar la documentación que acredite la estancia legal del jugador dentro del país o para verificar la edad de cualquier miembro del equipo. En caso de no poder contar con las acreditaciones debidas el equipo podrá ser sancionado.

Cada equipo puede registrar 5 jugadores titulares y hasta dos suplentes y deberán usar el nombre de su cuenta de Uplay oficial previamente registrada en todo momento. Una vez registrada la cuenta Uplay está no podrá ser modificada hasta la siguiente ventana de transferencias.

5.4.1 BootCamp

Todos los jugadores durante el desarrollo de la competición R6 Hispanic LATAM deben jugar en el mismo lugar, ya sea en la gaming house o cualquier área en específico que sea apto para ello, esto último notificando al league ops del torneo. Esto con la finalidad de mantener la integridad de la competición.

5.5 Duración y Etapas

La liga BLAST R6 Hispanic Latam opera dentro del marco de las siguientes fechas:

Etapa	Periodo de Tiempo
Etapa 1	de Marzo a Mayo
Etapa 2	de Agosto a Octubre

5.6 Puntos de Contacto

Agregando a los detalles de la información brindada por los equipos, todos los equipos en BR6LATAML proporcionarán los siguientes contactos, incluidos los nombres completos, la dirección de correo electrónico, el número de teléfono móvil y la ID de Discord:

- Titular de la licencia
- Punto de contacto para el equipo si no es el titular de la licencia
- Punto de contacto para vetos de mapas y cualquier tema de partida o dentro del juego

5.7 Documentación y Validación

A menos que se comunique lo contrario, toda la documentación, incluidos, entre otros: NDA, ID de Player Uplay, puntos de contacto, verificación de edad y residencia para toda la lista, carta de reconocimiento firmada o cualquier otro elemento solicitado, debe proporcionarse dentro de los setenta y dos (72) horas de un Evento Clasificatorio (QE).

Eventos

Clasificatorios

- Clasificando al LATAM Open Qualifier
- Cualquier evento o actividad en BR6LATAM que presente o acepte organizaciones, equipos o jugadores que no hayan presentado previamente dicha documentación al Organizador.

5.8 Comunicaciones

Toda comunicación, escrita o hablada será en Español o en Inglés.

5.8.1 Correo Electrónico

El medio de comunicación oficial de la liga será por correo electrónico. El correo designado como punto de contacto para el equipo será el que se utilice en todo momento para avisos importantes y deberá ser revisado con regularidad para evitar perder cualquier tipo de información importante.

Correo:leagueopsr6latam@gmail.com

5.8.2 Discord

Discord se usa como una forma secundaria de comunicación durante los días de juego, los partidos y cualquier otra necesidad de contacto en tiempo real y es un requisito para que todos los Equipos usen y se comuniquen con el Organizador.

Todos los puntos de contacto del equipo se agregarán al Discord oficial de operaciones de LATAM y deben verificarse regularmente para evitar perder información importante.

5.9 Reglas de Juego

La manera en la que se desarrollaran las partidas de juego será la siguiente:

5.9.1 Sistema de vetos de Mapas

Se deberán hacer Vetos una hora antes del inicio de su partida, para ello, 1 representante de cada equipo deberá estar en el Discord a la espera del operador de liga para hacer los vetos.

Los vetos se dividirán de acuerdo a la fase correspondiente.

5.9.1.1 Vetos BO3

Para los vetos se lanzará una moneda virtual, el equipo que esté del lado izquierdo dentro del calendario selecciona la cara de la moneda (Head/Tails), y el equipo que salga ganador (Team A) tendrá la opción de elegir:

- Elegir qué equipo veta mapa primero
- Elegir seleccion de lado

El equipo que no tuvo "seleccionó lado" en el primer mapa será el encargado de elegirlo para el segundo mapa.

Para la "selección de lado" en el decider se lanzará nuevamente la moneda.
A Ban - B Ban - A Ban - B Ban - A Pick - B Pick - A Ban - B Ban - Decider

5.9.1.2 Vetos BO1

Para los vetos se lanzará una moneda virtual, el equipo que esté del lado izquierdo dentro del calendario selecciona la cara de la moneda (Head/Tails), y el equipo que salga ganador (Team A) tendrá la opción de elegir:

- Elegir qué equipo veta mapa primero
- Elegir seleccion de lado

A Ban - B Ban - A Ban - B Ban - A Ban - B Ban - A Ban - B Ban - Mapa Jugado

Overtime: El equipo que no tuvo "selección de lado" en los vetos de mapa, deberá elegir lado en el overtime.

5.9.2 Mapas Elegibles

Los mapas disponibles para el Stage 1 son:

- Banco
- Club House
- Chalet
- Frontera
- Kafe Dostoyevsky
- Oregon
- Parque Temático
- Skyscraper
- Villa

Nota: Los mapas elegibles pueden cambiar a discreción y decisión de la organización basándose en los cambios de la escena profesional/competitiva. Los cambios por lo general son en épocas de ventana de transferencia, pero no significa que se limiten a estos tiempos. Dichos cambios se harán con aviso de 1 (una) jornada de antelación a los equipos.

5.9.3 Aspectos permitidos

Dentro del torneo se tendrá un listado de los aspectos permitidos dentro de la competencia, los cuales están descritos a continuación:

Lista de aspectos:

1. Aspectos por default o clásicos
2. Aspectos de la Pro League (Sets negro y dorado)
3. Aspectos de los equipos profesionales (R6Share)
4. Aspectos del programa Esports
5. No hay restricciones para aspectos de armas, uso de charms/colgantes y accesorios.

En caso de que se se utilicen aspectos no permitidos, el equipo podría tener como consecuencia la pérdida de ronda, los equipos deberán reportar con los operadores de liga de manera inmediata el uso de un aspecto prohibido. Si se detecta que un equipo está utilizando un aspecto no permitido se deberá cambiar inmediatamente el aspecto de dicho operador.

5.9.4 Operadores

Todos los operadores del juego están permitidos.

5.9.5 Mecánicas no deseadas

Una mecánica no intencionada es una condición o acción que puede permitir que un jugador o equipo actúe o reciba una ventaja de una manera que no fue diseñada específicamente, los términos comúnmente referidos incluyen, entre otros, explotación, falla, error, truco y pirateo. A veces, la mecánica no deseada puede crear un resultado desfavorable para un jugador o equipo.

Los organizadores determinarán si el uso de mecánicas no deseadas influye en el resultado de un partido y otorgarán o penalizarán las actividades en consecuencia.

5.9.5.1 Mecánicas no deseadas actualmente conocidas

Debido al estado fluctuante de la mecánica no deseada, se mantendrá y mostrará públicamente una lista global de elementos permitidos y prohibidos. Actualmente, la lista está contenida en el libro de reglas global de BLAST R6.

A medida que la lista de mecánicas no deseadas desconocidas o no abordadas aumente más allá de esta lista, el Organizador, caso por caso, determinará la decisión final y el impacto de los elementos no especificados a continuación.

Lo mejor para los equipos es sacar a la luz cualquier mecanismo no deseado que no se mencione aquí y esperar la aprobación del organizador antes de implementar su uso, entendiendo que se necesita tiempo para revisar y proporcionar comentarios sobre dichos elementos.

Cualquier equipo o jugador puede informar problemas para su revisión y consideración a R6FIX.

5.9.5.1 Prohibiciones provisionales

Para mantener el más alto nivel de integridad competitiva, en momentos de revisión, las acciones, los Operadores u otros mecanismos pueden ser restringidos de uso. Estas restricciones pueden o no implementarse a nivel mundial y limitarse solo a la liga BR6 LATAM y cambiar en cualquier momento con notificación a los equipos.

Mecánica no deseada

- Cualquier posición a la que los jugadores puedan llegar y salir pasando a través de cualquier objeto, pared o superficie y el jugador no puede ser visto y atacado/disparado normalmente.
- Uso del escudo desplegable para bloquear la entrada por una ventana.
- Bloqueo de bóvedas de ventanas con un escudo destructible.

- Disparar a través de lo que pretenden ser elementos no destructibles, incluidas paredes, pisos, techos y otros objetos o superficies.
- Colocar el mal de ojo de un maestro en el señuelo de Alibi.
- Tiros unidireccionales.
- Colocar cualquier equipo o aparato en un lugar donde no pueda ser destruido.
- Cualquier acción de Equipo o Jugador que resulte en la muerte de un atacante durante los primeros dos (2) segundos de una Fase de Acción, normalmente conocida como “Asesino al aparecer” (Spawn Kill)
- Aumento de Vigil que hace que Vigil sea indetectable.
- Ataque cuerpo a cuerpo a través del escudo de Montagne cuando está extendido.

5.9.6 Servidor de juego

El servidor oficial para las partidas en línea será: “SCUS”.

5.9.7 Creación de la partida

Configuración de la interfaz: Pro League.

Modo de Juego: Bombas.

Configuración de partida:

- Número de Vetos: 4
- Tiempo de Veto: 20
- Número de Rondas: 12
- Cambio de papel atacante/defensor: 6
- Rondas con prórroga: 3
- Diferencia de puntuación de prórroga: 2
- Alternancia de bando: 1
- Parámetro de rotación de objetivo: 2
- Rotación de tipo de objetivo: Rondas Jugadas
- Cronómetro de fase de elección: 15
- Salud del agente: 100
- Daño fuego amigo: 100
- Fuego amigo en la fase de preparación: NO
- Fuego amigo devuelto: NO
- Herido: 20
- Carrera Rápida: Sí
- Inclinarsse: Sí
- Duración de la muerte: 2
- Repetir muerte: NO
- Solicitudes disponibles por cada equipo: NO

Configuración de modo de juego:

- 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

5.9.8 Comunicación del Equipo

El organizador proporcionará servidores TeamSpeak u otro medio de acceso para que todos los equipos los utilicen como el sistema de comunicación de voz necesario durante los partidos. Si se considera necesario, el organizador podrá implementar otros servicios o equipos de comunicación para reemplazar o complementar el sistema de comunicación por voz. Quedan prohibidos los sistemas, programas o aplicaciones de comunicación por voz no proporcionados o autorizados por la administración. Las comunicaciones serán monitoreadas durante los partidos y podrán ser grabadas, en su totalidad o en parte, con fines internos administrativos o de marketing.

Cualquier tipo de comunicaciones no autorizadas de un equipo, quedan estrictamente prohibidas.

5.9.9 Comunicaciones Online y Offline

Aparte de la administración, el único miembro que puede comunicarse con el equipo es el coach. El coach solo se podrá comunicar antes de que los LOPS den como iniciada la partida, antes de la creación de la partida. Una vez iniciada, el coach deberá silenciarse en el TeamSpeak hasta el final del mapa.

El coach podrá hablar nuevamente hasta el final del mapa y el inicio del siguiente mapa. Este proceso se repetirá durante toda la partida.

5.9.10 Problemas técnicos y rehost

Esta sección describe las reglas y condiciones en las que se puede permitir una pausa técnica o un rehost. Cualquier problema que ocurra fuera de las condiciones o momentos de rehost enumeradas abajo no será elegible para rehost. La administración mantiene la discreción de emitir un rehost en cualquier momento para salvaguardar la integridad competitiva.

5.9.10.1 Pausa técnica

Una pausa técnica es una pausa que interrumpe el partido por fallas o problemas que impide un juego normal. Las pausas técnicas no siempre terminarán en rehost, sin embargo un rehost siempre se considerará pausa técnica.

Durante la pausa técnica, el equipo y coach únicamente podrá hablar con la administración para poder resolver el problema relacionado con la pausa.

5.9.10.2 Condiciones para Rehost

- Antes del inicio de la Fase de Preparación
- Cualquier problema técnico, incluido el juego y el servidor, la desconexión del jugador o problemas de software o hardware autorizados.

Fase de acción

- Hasta los primeros treinta (30) segundos de la Fase de Acción y si ningún jugador ha recibido daño.
- Cuestiones relacionadas con el observer.
- El jugador no puede controlar o mover al Operador.
- Problemas con la mecánica del juego, incluidos disparos, recargas, movimientos, dispositivos o equipos.

5.9.10.3 Proceso del Rehost y Reanudar la partida

Los equipos solicitarán un rehost escribiendo "rehost" en el chat de Discord o solicitándolo un administrador en el canal del servidor TS, comentando la causa o motivo del rehost. Los equipos seguirán jugando hasta que se confirme el rehost por el administrador.

Si se confirma, el administrador se comunicará con el observer para abandonar y volver a alojar el juego.

Si no se confirma, el administrador responderá a través del canal de Discord del partido o el canal del servidor TS.

En una partida en la que no haya observer, el equipo enviará un mensaje de "rehost" en el canal de Discord de la partida. Esta instancia ocurrirá, casi exclusivamente, en partidos de Clasificatorios Abiertos en línea no retransmitidos. En el caso de un rehost, los equipos deben rehacer la partida con las configuraciones del juego/mapa/ronda anterior, incluidos los operadores (para el equipo defensor), el equipamiento, los dispositivos, las cargas, la bomba y los sitios de defensa.

5.10 Proceso de Pago

Dentro de los catorce (14) días naturales o posteriores a la finalización de una actividad de pago designada (DPA), el organizador enviará un correo electrónico al equipo solicitando una factura por el dinero del premio pendiente ganado por su equipo.

Los equipos responderán al correo electrónico con una factura adjunta por separado que contenga la siguiente información:

- Número de factura único
- Importe de la factura actual
- Nombre del titular de la cuenta
- IBAN/Número de cuenta
- Código SWIFT
- Número de ruta
- Dirección Beneficiaria
- Nombre del banco
- Liga actual (Pro, Open)
- Colocación en la liga

Al recibir una factura validada por el organizador, este es el plazo y forma de pago establecido.

- Plazo de pago: 90 días netos
- Forma de pago: Transferencia bancaria

5.11 Actividad de Pago Designada

En la BR6LATAML existen cuatro (04) DPA por Temporada Estándar. Estos puntos de actividad son cuando se validan el monto del pago y los beneficiarios, y los equipos pueden enviar facturas para el pago. Los DPA se aplican a todas las Estructuras y Componentes descritos en 5.1.

Calendario normal de DPA:

- Etapa 1: Tras finalizar la Etapa en Mayo
- Etapa 2: Tras finalizar la Etapa en Octubre

5.12 Lineamientos Liga R6LATAM

5.12.1 Cámaras obligatorias

Los equipos y jugadores deberán contar con un mínimo de dos cámaras que enfoquen de manera clara a los jugadores.

- 1 cámara enfocada al equipo en general
- 1 cámara para entrevistas

Nota: El equipo puede optar por tener cámaras individuales de los cinco jugadores para que salgan en transmisión

5.12.2 Tiempo de llegada

Todos los jugadores deben presentarse 30 minutos antes de la hora de su partida, esto por alguno de los medios de comunicación oficiales de la liga, ya sea TeamSpeak o Discord.

Los jugadores deben estar listos y preparados 15 minutos antes esperando las indicaciones del Observer esto para que los jugadores puedan entrar a la sala de juego.

5.12.3 AimLab

Aim Lab es un software gratuito que se utiliza para medir el rendimiento de un jugador. Como parte de su participación en BR6LATAM, se espera que todos los jugadores de la liga BR6 LATAM creen una cuenta en Aim Lab y proporcionen su nombre de usuario al Organizador para la creación de contenido auxiliar que asocie su desempeño en Aimlab con BR6BRLATAM. Es posible que, de vez en cuando, se solicite a los jugadores que utilicen Aim lab en momentos específicos durante la temporada para la creación de dicho contenido.

5.12.4 Moss

Todos los jugadores deberán jugar con BattlEye y con Moss, es de uso obligatorio para todos los jugadores durante el desarrollo de todas las partidas sin excepción. Si un jugador no puede utilizar el MOSS, no podrá participar en la competencia. Los MOSS que sean modificados antes de ser entregados a la organización podrán ameritar una investigación exhaustiva y como resultado una sanción. Si un equipo no puede proporcionar los archivos MOSS una vez solicitados serán sancionados y en caso de que los organizadores lo crean convenientes el equipo puede llegar a ser eliminado de la competencia.

Los equipos de la competencia pueden solicitar estas revisiones en caso de sospechas en contra de un equipo contrario. Solamente los Coordinadores de liga podrán realizar las revisiones de MOSS, esto con fines de evitar retrasar la competencia sin involucrar a terceros.

Para descargar MOSS se encuentra de la siguiente forma en la liga adjunta a este párrafo. - Monitor System Status: <https://nohope.eu/>.

5.12.5 Entrega de Moss

Los jugadores entregarán el MOSS al final de la jornada como prueba del juego limpio. El equipo deberá subir los 5 archivos MOSS de cada jugador con su nombre a una carpeta de google drive y compartir el enlace al siguiente correo: leagueopsr6latam@gmail.com.

Los archivos MOSS deben recibirse dentro de los quince (15) minutos posteriores a la finalización de un partido. La falta de proporcionar archivos MOSS o proporcionar archivos alterados puede resultar en infracciones, hasta e incluyendo la descalificación de un partido.

5.12.6 Redes y comportamiento en redes sociales

Cualquier opinión es válida siempre y cuando no sobrepase la línea de respeto y sin intención de daños o prejuicios hacia el tema de la opinión.

Exponer cualquier decisión tomada por un operador de liga está estrictamente prohibida de difundirse, cualquier publicación al respecto amerita una sanción.

5.12.7 Interacción in-game (Chat)

Solo se permitirá el uso del chat para reportar algún problema que pueda presentarse mientras se disputa un encuentro, problemas como:

1. Bug
2. Skin no permitido
3. Pausa técnica
4. Desconexión del jugador
5. Reporte de Skin no permitida

5.12.8 Participación en entrevistas

Los miembros de la liga pueden solicitar jugadores para la creación de contenido adicional en cualquier momento. Los equipos deberán proporcionar a un jugador al término de su encuentro, el cual deberá estar preparado y con la mejor voluntad de dar una entrevista. Los jugadores que presenten los equipos deben ser diferentes en cada entrevista todo con el fin de dar contenido y variedad a la liga R6 Hispanic LATAM.

5.12.9 Requerimientos del equipo de producción.

El equipo de producción de la liga podrá solicitarle a los equipos que preparen configuraciones específicas para entrevistas y contenidos.

Blast se reserva el derecho a grabar todo lo que suceda durante las partidas, incluidas las voice comms y los videos de las cámaras.

5.12.10 Indumentaria adecuada

Todos los jugadores deberán portar su respectivo jersey este debe aparecer en todo el contenido, grabaciones, transmisiones o todo aquel material publicitario que involucre R6 Hispanic LATAM.

5.13 Lineamientos LAN Liga Latam

5.13.1 Tiempo de llegada

El equipo deberá estar presente en el horario previamente definido por el operador de liga en tiempo y forma. De encontrar situaciones externas que conflictúan la llegada, el encargado del equipo deberá comunicarse con el operador de liga para notificarle lo sucedido y de esta manera poder evitar sanciones.

Tiempo de Retardo	Sanción 1era vez	Sanción 2da o más veces
20 minutos	Advertencia	Multa Económica: 3,000 MXN por jugador atrasado
+40 minutos	Multa Económica: 3,000 MXN por jugador atrasado	Multa Económica: 6,000 MXN por jugador atrasado
No presentarse	Multa Económica: 6,000 MXN por jugador atrasado	Partido Perdido y Multa Económica: 10,000 MXN por jugador atrasado

5.13.2 Responsabilidades del Jugador

Al terminar la partida los jugadores deberán apagar la PC y dejar su lugar limpio y en las condiciones que lo recibieron, de no ser así podrán acreditar sanciones.

Los jugadores deben hacerse responsables de sus propios periféricos de juego antes, durante y al terminar las partidas. Los miembros de Ubisoft/Blast no se hacen responsables por objetos olvidados o perdidos dentro de las instalaciones.

En caso de haber olvidado algo, es responsabilidad de cada jugador notificar al operador de liga ese mismo día o un día posterior. Los objetos perdidos serán guardados en un locker asignado al terminar la jornada.

6. Liga BLAST R6 Hispanic Latam

La Liga Blast Rainbow Six LATAM (BR6LATAML) es la competencia de más alto nivel en R6LATAM. La BR6LATAML está compuesta por ocho (8) Equipos que compiten en LATAM. Los equipos que participan en BR6LATAML fueron invitados a formar parte de la liga.

Nota: El formato y el calendario de la Etapa 2 se anunciarán a los respectivos equipos 1 o 2 semanas antes del inicio de la siguiente etapa.

6.1 Residencia y equipos

Todos los participantes de la liga BR6LATAM deben residir en LATAM.

6.2 Estructura del Formato Stage 1

Cada etapa BR6LATAML consta de dos Fases. La Fase 1 consta de los 8 equipos divididos en dos grupos Single Round Robin. La Fase 2 consiste en un formato de Eliminación Simple modificado de 8 equipos. Según el desempeño en la Fase 1, los equipos ingresarán a las Semifinales y la Gran Final de los Playoffs, un partido por el Mejor Tercer Lugar o un Partido Eliminatorio. Según el desempeño en la Fase 2 de BR6LATAML, los equipos pasarán a los Clasificatorios de Última Oportunidad o a la Fase 1 Principal.

Después de la Fase 1, los 2 mejores equipos ganadores de puntos de cada grupo pasarán a las Semifinales y Gran Final de los Playoffs de la Fase 2. El sembrado 3 de cada grupo se enfrentará al sembrado opuesto del otro grupo por el partido por el mejor tercer puesto. El sembrado 4 de cada grupo se enfrentará al sembrado opuesto del otro grupo en un Partido Eliminatorio. El Perdedor será eliminado de la calificación Mayor.

6.2.1 Etapa 1: Round Robin Simple (BO3).

Cada partido de la Fase 1 de BR6LATAML se jugará al mejor de 3. Un mapa consta de 12 rondas. El primer equipo en llegar a 7 rondas ganadas se considera el Ganador del partido. Si ambos equipos ganan 6 rondas, lo que resulta en una puntuación de 6-6, comenzará la prórroga de 3 rondas. El primer equipo en ganar 2 rondas de tiempo extra se considera el ganador del tiempo extra. El otro equipo se considera el perdedor del tiempo extra. El primer equipo en ganar dos mapas se considera el ganador del partido.

Al final de cada partido de la Fase 1 de BR6LATAML, se otorgarán puntos a los equipos participantes según el resultado del partido.

Puntos:

1 pts - Victoria - (2-0 , 2-1)

0 pts - Derrota - (0-2 , 1-2)

6.2.1.1 Criterios de Desempate.

Si dos o más equipos han acumulado la misma cantidad de puntos al final de una Etapa o Fase de Grupo (o cualquier otra situación que sea factible), se utilizará el siguiente procedimiento para determinar quién será considerado el ganador de la eliminatoria. Cada condición a continuación seguirá el orden indicado. Las condiciones enumeradas sólo harán referencia a la etapa en la que se lleva a cabo el desempate. Si una condición no resuelve el empate, se utilizará la siguiente, y así sucesivamente.

1. Diferencia de Mapas
 - El equipo que tenga la mayor diferencia entre mapas ganados y perdidos durante la etapa correspondiente será considerado el ganador del desempate.
2. Diferencia de Rondas
 - El equipo que tenga la mayor diferencia entre rondas ganadas y perdidas durante la etapa correspondiente será considerado el ganador del desempate.
3. Enfrentamiento Directo
 - Los equipos que están empatados se pondrán cara a cara, luego se calcula el número total de rondas victoriosas, rondas victoriosas en tiempo extra, rondas pérdidas en tiempo extra y rondas pérdidas que cada equipo tiene contra los equipos empatados durante la etapa correspondiente. El equipo que tenga la mejor tasa de victorias entre el conjunto de equipos empatados será considerado el ganador del desempate.
4. Porcentaje de partidos ganados
 - El equipo que tenga el mayor porcentaje de mapas ganados durante la etapa correspondiente será considerado el ganador del desempate.
5. Porcentaje de rondas ganadas
 - El equipo que tenga el mayor porcentaje de rondas ganadas durante la etapa correspondiente será considerado el ganador del desempate.
6. Partido de desempate
 - Si ninguna de las situaciones anteriores resuelve el empate, se utilizará un partido de desempate para resolverlo.

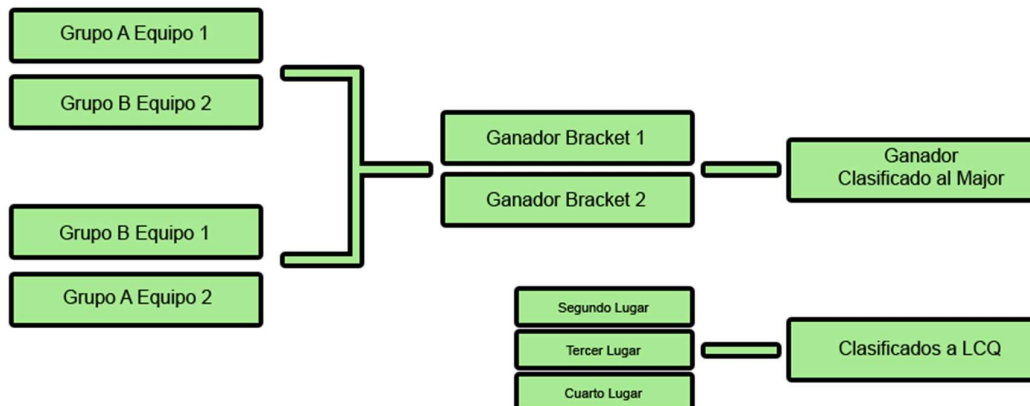
6.2.2 Etapa 2: Playoffs (BO3)

Los playoffs se conformarán de la siguiente manera y dependerá de la posición final en la que se ubique cada equipo en su grupo.

6.2.2.1 Primer y Segundo Lugar de cada grupo:

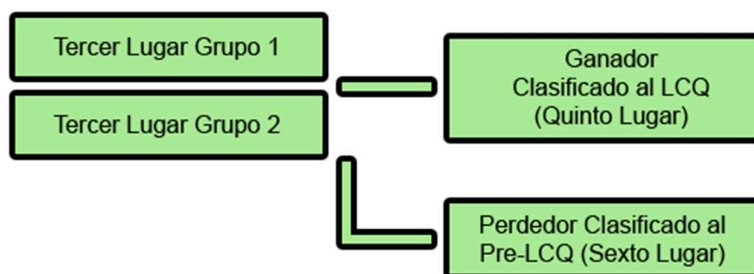
Semis y Finales (BO3): Los mejores 4 equipos se enfrentarán en un bracket de eliminación directa al mejor de 3.

El primer lugar clasifica directo a la primera fase del Major.



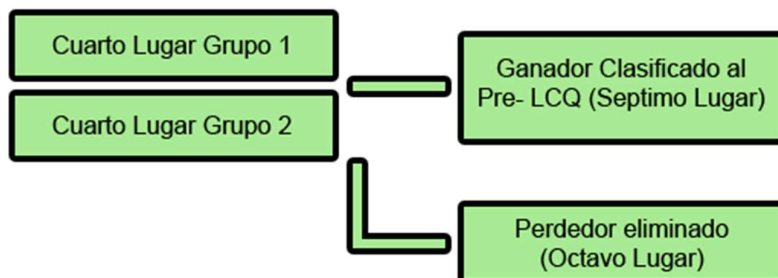
6.2.2.2 Tercer Lugar de cada grupo:

Partido al Mejor tercer Lugar (BO3): Los equipos que quedaron en tercer lugar de cada grupo jugarán un partido al mejor de 3 donde el ganador clasifica directo al LCQ y el perdedor de este encuentro al PRE-LCQ.



6.2.2.3 Cuarto Lugar de cada grupo:

Partido de Eliminación (BO3): Los equipos que quedaron en cuarto lugar en cada grupo jugarán un partido de eliminación al mejor de 3 donde el ganador clasifica directo al Pre-LCQ y el perdedor quedará eliminado.



6.2.2.4 Posiciones Finales:

Al terminar la etapa de playoffs cada equipo clasificará a la siguiente fase de competición dependiendo su posición final.

- Primer Lugar - Major
- Segundo Lugar - LCQ Seed 1
- Tercer Lugar - LCQ Seed 2
- Cuarto Lugar - LCQ Seed 3

- Quinto Lugar - LCQ Seed 4
- Sexto Lugar - PRE-LCQ Seed 1
- Séptimo Lugar - PRE-LCQ Seed 2
- Octavo Lugar - ELIMINADO

6.3 Calendario

6.3.1 Fase de Grupos R6 Hispanic LATAM:

Grupo A

- Fase de Grupos J1: Lunes 20 de Marzo 17:00 MX
- Fase de Grupos J2: Martes 21 de Marzo 17:00 MX
- Fase de Grupos J3: Lunes 27 de Marzo 17:00 MX
- Fase de Grupos J4: Martes 28 de Marzo 17:00 MX
- Fase de Grupos J5: Lunes 03 de Abril 17:00 MX
- Fase de Grupos J6: Martes 04 de Abril 17:00 MX

Grupo B

- Fase de Grupos J1: Lunes 20 de Marzo 19:00 MX
- Fase de Grupos J2: Martes 21 de Marzo 19:00 MX
- Fase de Grupos J3: Lunes 27 de Marzo 19:00 MX
- Fase de Grupos J4: Martes 28 de Marzo 19:00 MX
- Fase de Grupos J5: Lunes 03 de Abril 19:00 MX
- Fase de Grupos J6: Martes 04 de Abril 19:00 MX

6.3.2 Playoffs R6 Hispanic LATAM:

- Semifinal 1: Sábado 08 de Abril 17:00 MX
- Semifinal 2: Sábado 08 de Abril 19:00 MX
- Final: Domingo 09 de Abril 19:00 MX
- Mejor Tercer Lugar: Sábado 08 de Abril 21:00 MX
- Eliminación: Domingo 09 de Abril 17:00 MX

7. LATAM Open Qualifiers

7.1 Residencia

Norte: Todos los jugadores y miembros del staff de los equipos que residan dentro de los países mencionados son elegibles para participar en los Open Qualifier Norte: México, Costa Rica, República Dominicana, El Salvador, Guatemala, Honduras, Nicaragua, Panamá, Puerto Rico, Colombia y Ecuador.

Sur: Todos los jugadores y miembros del staff de los equipos que residan dentro de los países mencionados son elegibles para participar en los Open Qualifier Sur: Argentina, Bolivia, Chile, Paraguay, Perú y Uruguay.

7.2 Formato de los Open Qualifiers Norte y Sur

Los Open Qualifiers se jugarán de manera online en la plataforma Challengermode, serán independientes de cada región y se dividirán en dos etapas:

7.2.1 Open Qualifiers 1 y 2:

Consta de un bracket de eliminación directa al mejor de 1 (BO1). Los mejores dos equipos de cada qualifier clasifican directo a los playoffs.

7.2.2 Open Qualifiers Playoffs:

Consta de un bracket de doble eliminación al mejor de 3 (BO3) para un total de 4 participantes (dos equipos provenientes de qualifier 1 y dos equipos de qualifier 2).

El equipo que terminó en primer lugar clasifica directo al LCQ
El equipo que terminó en segundo lugar clasifica directo al Pre-LCQ.

El PRE-LCQ y el LCQ se jugarán en México. Los jugadores no pertenecientes a México deben contar con pasaporte, tener una vigencia mínima de 6 meses y disponibilidad para viajar.

7.3 Calendario

Open Qualifier Norte

Open Qualifier Norte 1: Marzo 11 y 12 17:00 MX/CST
Open Qualifier Norte 2: Marzo 18 y 19 17:00 MX/CST
PlayOffs Norte: Marzo 25 y 26 17:00 MX/CST

Open Qualifier Sur

Open Qualifier Sur 1: Marzo 11 y 12 17:00 ARG/GMT-3
Open Qualifier Sur 2: Marzo 18 y 19 17:00 ARG/GMT-3
PlayOffs Sur: Marzo 25 y 26 17:00 ARG/GMT-3

8. MAJOR LATAM Pre-Last Chance Qualifier

El Major Latam PRE-LCQ consta de 4 equipos.

1. Peor Tercer Lugar
2. Ganador Partido Eliminación
3. Segundo Lugar Open Qualifier Latam Norte
4. Segundo Lugar Open Qualifier Latam Sur

8.1 Formato Pre-LCQ

El Pre-LastChance Qualifier se jugará en un formato Suizo Bo1 de 4 equipos. Los 2 equipos que ganen dos partidos clasifican al LCQ mientras que los equipos que pierdan dos veces serán eliminados.

8.2 Calendario Pre-LCQ

- Suizo Ronda 1 Partido 1: Lunes 13 de Abril 17:00 MX
- Suizo Ronda 1 Partido 2: Lunes 13 de Abril 18:00 MX
- Suizo Ronda 2 Partido 1: Lunes 13 de Abril 19:00 MX
- Suizo Ronda 2 Partido 2: Lunes 13 de Abril 20:00 MX
- Suizo Ronda 3 Partido 1: Martes 14 de Abril 17:00 MX

9. MAJOR LATAM Last Chance Qualifier

El Major Latam LCQ consta de 8 equipos.

1. Perdedor Final Playoffs
2. Mejor Tercer Lugar
3. Primer Lugar Open Qualifier Norte
4. Primer Lugar Open Qualifier Sur
5. Perdedor Semifinal 1
6. Perdedor Semifinal 2
7. Pre-LCQ Ganador Seed 1
8. Pre-LCQ Ganador Seed 2

9.1 Formato LCQ

Cada partido de la LCQ se jugará en formato al mejor de 3. Un mapa consta de 12 rondas. El primer equipo en llegar a 7 rondas ganadas se considera el ganador del mapa. Si ambos equipos ganan 6 rondas, lo que resulta en

una puntuación de 6-6, comenzará la prórroga de 3 rondas. El primer equipo en ganar 2 rondas de tiempo extra se considera el ganador del mapa. El primer equipo en ganar dos mapas se considera el ganador del partido.

9.2 Calendario LCQ

- Octavos Partido 1: Sábado 15 de Abril 17:00 MX
- Octavos Partido 2: Viernes 14 de Abril 18:00 MX
- Octavos Partido 3: Viernes 14 de Abril 20:00 MX
- Octavos Partido 4: Sábado 15 de Abril 19:00 MX
- Semis Partido 1: Domingo 16 de Abril 17:00 MX
- Semis Partido 2: Domingo 16 de Abril 19:00 MX
- Final: Domingo 16 de Abril 21:00 MX

10. Software, aplicaciones y servicios prohibidos

El uso de programas de terceros, cualquier forma de alterar el código del juego u obtener información de cualquier partida en tiempo real con fines de crear una desventaja al equipo rival está prohibido.

Todos los programas que permitan el acceso remoto a la PC y cambie o esconda la dirección IP, incluida pero no limitada en esta lista, será motivo inmediato de descalificación al equipo completo.

- TeamViewer
- Parsec
- RemotePC
- LogMeIn
- Remote Desktop Manager
- Chrome Remote Desktop
- Windows VPN
- NordVPN
- ProtonVPN
- OpenVPN
- Tor Network

11. Legal y Copyright

Todo el contenido de este documento es propiedad de Ubisoft y está siendo usado con el permiso del dueño de la misma. La distribución ilegal, la copia ilegal, la modificación o el uso del material contenido en este documento, incluida cualquier imagen, dibujo, texto, foto, puede constituirse como una violación de las leyes de copyright y marcas de marca y puede ser procesado como delito. Ninguna parte de este documento se puede reproducir de ninguna manera o se almacenará en alguna base de datos. El único uso de este documento es personal, a menos que tenga autorización de Ubisoft.

Todo el contenido de este documento es correcto en nuestra interpretación. Ubisoft no asume ninguna responsabilidad por ningún error u omisión. Nos reservamos el derecho de cambiar el contenido y los archivos en nuestro sitio y todos los dominios secundarios en cualquier momento sin notificación previa.