



Amateur League Brazil

Version: 2025 01.4

Última Atualização: 16/04/2025

ÍNDICE

ÍNDICE.....	2
1. Introdução.....	3
2. Livro de Regras ALB.....	3
3. Código de Conduta.....	3
3.1 Conduta.....	3
3.2 Comportamento em Partidas.....	3
3.2.1 Atitudes Antidesportivas.....	3
3.3 Espectadores.....	3
3.4 Linguagem.....	4
3.6 Elegibilidade.....	4
3.7 Restrições de Idade.....	4
3.8 Restrições de Região.....	4
3.9 Requerimentos.....	5
3.9.1 Requerimentos Jogadores.....	5
3.9.2 Substituição de Jogadores.....	5
3.9.3 Problemas Técnicos.....	5
3.9.4 Remake.....	5
3.9.5 Criação Errada de Partida.....	5
3.9.6 Bugs.....	5
3.9.7 Má Fé.....	5
3.9.8 Mapas Pré Criados.....	5
3.9.9 Horário & Datas.....	6
4. Regras do Jogo.....	6
4.1 Mapveto.....	6
4.2 Configuração de Partida.....	7
4.3 Mapas.....	8
4.4 Não Comparecimento.....	8
4.5 Contas Smurfs.....	9
4.6 Resultados.....	9
4.7 Cheating.....	9
4.7.1 MT & Macro.....	9
4.8 Direitos de uso de Nomes.....	9
5. Diretoria.....	10
5.1 Transmissão de jogos.....	10
5.1.1 Jogos sem transmissão.....	10
5.2 Transparência.....	10
5.3 Reembolso.....	10
5.4 Banimentos.....	11
6. Master Cup.....	11
6.1 Geral.....	11
6.2 Playoffs.....	11
6.3 Premiação.....	11
6.4 Critério de Desempate.....	11
6.5 Regras.....	12
6.6 Coleta de Informações.....	12
6.7 Coleta de Fotos.....	12
6.8 Tabela de Vagas e Premiações.....	13
7. Open Cup.....	13
7.1 Geral.....	13
7.2 Premiação.....	14
8. Domingueira.....	14
9.1 Idade.....	14
9.2 Partidas Consecutivas.....	14
9. Champions Of Games League.....	14
12.1 Geral.....	14
12.2 Playoffs.....	14
12.3 Premiação.....	14
12.4 Critério de Desempate.....	15
12.5 Regras.....	15

1. Introdução

A documentação a seguir tem como objetivo estabelecer regras e manter o mais alto nível competitivo de Rainbow Six Esports nos consoles PS e XBOX no Brasil.

Em todos os casos, as regras descritas neste documento, no Livro de Regras da Amateur League Brazil, devem ser seguidas pelos participantes dos torneios dirigidos pela ALB, em qualquer nível. Os participantes que não cumprirem essas regras podem ser penalizados com sanções financeiras ou administrativas, incluindo multas, restrições permanentes de elegibilidade e remoção da participação atual ou futura.

2. Livro de Regras ALB

O livro de regras da ALB é dedicado a governar a atividade dentro do ecossistema de campeonatos regidos pela organização. Esse livro está com constantes atualizações, por isso verifique sempre na capa do livro a versão em que você esteja lendo.

3. Código de Conduta

O Código de Conduta da ALB estabelece o comportamento aceitável e esperado dentro e fora do jogo, bem como em todos os níveis de nosso ecossistema. No que se refere ao livro, o Código de Conduta da ALB se aplica a todas as organizações, equipes, talentos, jogadores e funcionários.

3.1 Conduta

Todos os jogadores são convidados a se comportar de forma humana em relação a outros concorrentes, e a qualquer membro da equipe de administração; Tratar os outros como você gostaria de ser tratado. Se um jogador é considerado culpado de má conduta por um administrador, eles podem receber pontos de penalidade. Além disso, as equipes arriscam banimentos de competições, proibições e expulsões de players dos torneios da ALB.

3.2 Comportamento em Partidas

Em todas as competições deve haver um campo de jogo justo para todos os jogadores. Todo enfrentamento entre equipes em todos os torneios deve ser jogado conforme as regras aqui descritas até que esteja completo e o resultado na página inserida. Partidas não concluídas serão excluídas.

3.2.1 Atitudes Antidesportivas

Práticas antidesportivas fora dos torneios da ALB não serão julgados, somente práticas a partir e durante os torneios. Só serão levadas em consideração capturas de telas que estejam nítidas e que apresentem o horário, caso contrário serão desconsideradas.

3.3 Espectadores

Os espectadores são permitidos somente se ambas as equipes concordarem. Exceção a essa regra são os administradores da ALB e as pessoas que são explicitamente permitidos para observar por um administrador (por exemplo shoutcasters ou streamer).

3.4 Linguagem

O idioma oficial que os players devem dominar é o português. Todos os jogadores devem ser capazes de se comunicar em português. Inglês e Espanhol podem ser utilizados também.

3.6 Elegibilidade

Qualquer jogador que esteja banido permanente pela ALB no jogo Rainbow Six Siege não é elegível para participar de todos os torneios da ALB. Esta inelegibilidade vai durar até expirar o banimento feito pela ALB.

3.7 Restrições de Idade

- **Para a participação de campeonatos licenciados pela UBISOFT e regidos pela ALB:**

Cada jogador deve ter 18 anos ou mais, conforme declarado em seu documento oficial emitido pelo governo, no momento de sua primeira partida do campeonato para poder participar.

Para participação de campeonatos licenciados pela ALB e regidos pela mesma:

Cada jogador deve ter 15 anos, sendo facultativo a apresentação de documento oficial emitido pelo governo, no momento de sua primeira partida do campeonato.

3.8 Restrições de Região

O jogador para ser elegível, deve estar residindo dentro de países da América Latina ou ter nascido em algum dos países listados. O jogador também deverá estar regularmente inscrito por uma equipe participante do evento. Documentos comprobatórios deverão ser apresentados quando requisitados.

- Argentina
- Bolívia
- Brasil
- Colômbia
- Cuba
- Costa Rica
- Chile
- República Dominicana
- Equador
- El Salvador
- Guatemala
- Honduras
- Nicarágua
- Panamá
- Paraguai
- Peru
- Porto Rico
- Uruguai
- Venezuela

3.9 Requerimentos

Apenas jogadores residentes ou nascidos da América Latina (Países listados no artigo 3.8) estão autorizados a participar de todos os eventos da ALB e os licenciados pela UBISOFT.

3.9.1 Requerimentos Jogadores

As equipes devem incluir pelo menos 5 jogadores para participar de um torneio. Todas as alterações de jogadores em determinados torneios são permitidas.

3.9.2 Substituição de Jogadores

Somente é permitido subentender uma troca de jogador antes do início da partida. Se o jogo for iniciado, todos os 5 jogadores de uma equipe devem jogar a partida até o fim. É possível trocar os jogadores entre os mapas.

3.9.3 Problemas Técnicos

As equipes são responsáveis por seu próprio hardware e conexão à Internet. Os jogos não serão reprogramados devido a problemas técnicos ou a problemas do lado do jogador. Se uma equipe não pode jogar com 5 jogadores, a partida tem que começar com 4 jogadores, caso ela jogue com menos de 4 jogadores, o resultado será a derrota automática.

3.9.4 Remake

Se um jogador pedir um remake dentro do jogo pelo motivo de queda de jogador ele deve indicar o motivo da interrupção antes de acabar a fase de drones. O Remake deve ser de no máximo 5 minutos.

3.9.5 Criação Errada de Partida

A equipe que se voluntariar ou estiver obrigada a criar a sala, não pode criar com as configurações erradas, até no máximo (1) uma vez, ultrapassando esse número, será declarado WO por má fé.

3.9.6 Bugs

Se um jogador pedir um remake pelo fator de bug sendo ele do próprio jogador ou da equipe adversária o jogo é pausado imediatamente. Em caso de bug conhecido feito por um jogador sendo ele ocasional ou não, reflete diretamente em perda do round. Bugs que impactam diretamente no jogo sem ser reproduzido pelo jogador são diretamente aplicados o remake e o round refeito. Para saber se um bug é conhecido ou não, entre em contato com a administração.

3.9.7 Má Fé

Práticas que são consideradas má fé, podem chegar a punições como W.O da partida ou banimento parcial dos jogadores e equipes, a detecção será feita pelo administrador da partida, sendo feito uma análise das mensagens e fatores que estão sendo praticados, como configuração de partida erradas mal intencionadas, excessivos pedidos de W.O, a não apresentação de provas nítidas com o horário apresentado na hora, falsas acusações, poluição de grupos de comunicação (adicionar players não relacionados com a comunicação da partida), ligações em excesso para o administrador e “dar carteiradas”.

3.9.8 Mapas Pré Criados

TODAS AS EQUIPES devem ter criado com antecedência os mapas com as configurações corretas para que haja fluidez nas partidas.

3.9.9 Horário & Datas

Cada Torneio possui o próprio calendário, com dia e horários padrões, é de obrigação de todas as equipes comparecerem no horário e dia padrão, salvo em caso no qual ambas as equipes queiram marcar em horário e dia diferente do padrão. Ambas as equipes precisam marcar e combinar dentro do grupo de seu jogo, caso seja feito por fora dos grupos oficiais da ALB, será declarado derrota automática para ambas equipes e classificado como atitude de má fé.

Não é aceito remarcar jogos por conta de torneios adjacentes no qual a ALB não organiza ou por problemas pessoais. Com exceção de que ambas as equipes concordem de alterar o dia e horário combinado, caso uma das equipes se recuse, será mantido o horário e dia combinado.

4. Regras do Jogo

Rainbow Six Siege é um jogo de tiro tático em primeira pessoa 5vs5 onde duas equipes competem em vários mapas e em várias rodadas atacando e defendendo objetivos. Todas as partidas por padrão seguem os passos abaixo, seguir eles é mandatório e a falta de algum deles pode levar à **desclassificação** da equipe. As regras citadas abaixo serão aplicadas a todos os torneios da ALB, salvo quando houver uma regra específica para algum torneio, que será notificado neste próprio livro.

4.1 Mapveto

Uma partida de Rainbow Six: Siege começa com uma sequência de banimento de mapa em que ambas as equipes alternam o banimento e a seleção de mapas do pool de mapas oficial em uma ordem predefinida que varia dependendo do formato da partida; para determinar qual mapa é (são) jogado durante a partida. A tabela a seguir apresenta a sequência de banimentos antes de uma partida entre o time “A” e o time “B”, para cada formato de jogo:

A equipe que estiver na esquerda do nome do grupo de whatsapp **pode decidir** ter seleção de lado para qualquer mapa selecionado **ou** selecionar o mapa. O time com o nome à direita do grupo de whatsapp toma a outra decisão.

EX: TIME A VS. TIME B

Nesse caso, o **TIME A pode decidir** ter “seleção de lado” para qualquer mapa selecionado **ou** decidir “qual equipe banirá um mapa primeiro”.

**A sequência de bans na tabela são apenas demonstrativos*

	Sequência de Banimentos
Melhor de 1	O time da esquerda escolhe “ Seleção de lado ” uma vez que um mapa é selecionado ou “ Seleção De Mapa ”. A Ban – B Ban – A Ban – B Ban – A Ban – B Ban – A Ban – B Ban – Mapa Escolhido
Melhor de 2	O time da esquerda escolhe “ Seleção de lado ” uma vez que um mapa é selecionado ou “ Seleção De Mapa ”. “ Seleção de lado ” vai para a outra equipe para o segundo mapa . B Ban – A Ban – B Ban – A Ban – B Ban – A Mapa Escolhido – B Ban – B Ban – B Mapa Escolhido

Melhor de 3	O time da esquerda escolhe “Seleção de lado” uma vez que um mapa é selecionado ou “Seleção De Mapa”. “Seleção de lado” vai para a outra equipe para o segundo mapa. Será sorteado para determinar quem recebe a “seleção de lado” para o Mapa de Desempate. A Ban – B Ban – A Ban – B Ban – A Pick – B Pick – A Ban – B Ban – Mapa de Desempate
Melhor de 5	A Ban – B Ban – A Pick – B Pick – A Ban – B Ban – A Pick – B Pick – Mapa de Desempate

4.2 Configuração de Partida

As seguintes configurações de jogo são aplicadas de forma consistente em todas as competições da ALB:

- Em campeonatos licenciados pela UBISOFT:**
 Por padrão, o host do jogo deve ser o observador, um administrador ou um comentarista. Os organizadores do Torneio podem especificar o contrário nas Regras Específicas, mas a responsabilidade de hospedar o jogo nunca pode recair sobre um dos jogadores.
- Em campeonato não licenciados pela UBISOFT:**
 Será autorizado a criação e o host do jogo por parte de jogadores das equipes, caso nenhuma das equipes queira fazer a criação do jogo, a obrigação da criação da partida ficará para a equipe que está a esquerda do nome no grupo do whatsapp,

Um jogo deve ser hospedado em um servidor local com as seguintes configurações para a partida correspondente:

	MD1	MD2	MD3	MD5
Game Mode	TEAM DEATHMATCH BOMB			
Plant duration	7	7	7	7
Defuse duration	7	7	7	7
Fuse time	45	45	45	45
Preparation	45	45	45	45
Action	180	180	180	180
Time of day	Day	Day	Day	Day
HUD settings	Pro League	Pro League	Pro League	Pro League
Number of bans	4	4	4	4
Ban Timer	20	20	20	20

Number of rounds	12	12	12	12
Attack/Defense swap	6	6	6	6
Overtime Rounds	3	3	3	3
Overtime score difference	2	2	2	2
Overtime role change	1	1	1	1
Objective rotation parameter	2	2	2	2
Objective type for rotation	Rounds Played	Rounds Played	Rounds Played	Rounds Played
Individual Attacker Spawn	On	On	On	On
Pick Phase timer	15	15	15	15
Damage handicap	100	100	100	100
Friendly fire damage	100	100	100	100
Friendly fire in Prep Phase	Off	Off	Off	Off
Injured	20	20	20	20
Sprint	On	On	On	On
Lean	On	On	On	On
Death Replay	Off	Off	Off	Off
Death Duration	2	2	2	2

4.3 Mapas

O pool de mapas que será feito o mapveto, serão os respectivos:

- BANCO
- FRONTEIRA
- CHALÉ
- CLUBE
- CONSULADO
- CAFÉ
- COVIL
- LABORATÓRIO NIGHTHAVEN
- ARRANHA-CÉU

4.4 Não Comparecimento

Se uma equipe não comparecer em até 10 minutos a mesma é desclassificada, o mesmo vale para atrasos, se uma equipe estiver com 4 jogadores e estiverem próximos dos 10 minutos, **a mesma deve iniciar com 4 jogadores. Caso contrário, será declarado W.O.**

4.5 Contas Smurfs

A fim de evitar contas smurfs, a ALB começa a exigir contas a partir do nível 50, caso haja inscrição de contas smurfs, será proibido jogar com essa conta.

4.6 Resultados

Ambas as equipes têm de fazer uma captura de tela no final do jogo, onde deve constar o resultado, para isso faça o upload da imagem no grupo criado do whatsapp, com imagem visível, tanto do resultado, quantos das informações de cada jogador, caso haja saída de qualquer jogador antes da captura de tela, para torneios em que haja tabela de skills, será feito 0/14/0.

4.7 Cheating

Todas as formas de cheat em torneios regidos pela ALB são proibidas e serão penalizadas pela ALB. Jogadores encontrados usando cheat fora da ALB podem ser barrados nos torneios da ALB dependendo da evidência disponível. Observe que não aceitamos demonstrações publicadas de demos ou de capturas de tela nesses casos. Se os administradores da ALB tiverem conhecimento de que qualquer forma de fraude foi usada em proveito de um jogador ou de uma equipe durante um jogo, a ALB reserva-se o direito de puni-los em toda a extensão das regras disponíveis. Ao quebrar qualquer regra, um jogador arrisca ser parcialmente excluído ou completamente excluído de uma liga específica ou de todas as ligas. Isso também inclui seu time e parceiros de time, que foram coniventes com o uso.

4.7.1 MT & Macro

É estritamente proibido o uso de "MT" ou Macro nos torneios oficiais da ALB ou de licenciados pela UBISOFT. Em caso de suspeita, a equipe adversária deve solicitar para que haja "Handcam" na partida. A duração do "Handcam" leva de 3-14 partidas, todos os players da equipe que sofrer com o procedimento, deverão ligar suas câmeras e mostrar suas mãos e telas. O tempo necessário será decidido pelo responsável da partida. Casos de provas em torneios terceiros ou que não ocorreram em torneios da ALB, não é levado em consideração.

Caso comprovado o descumprimento da regra, será declarado derrota automática, do contrario, caso não haja vestígio do descumprimento,

4.8 Direitos de uso de Nomes

Nos reservamos essa regra para direcionar as corretas diretrizes para nomes dentro da ALB, para a decisão deve ser seguida da seguinte forma:
Nicknames/Apelidos são **proibidos** se forem usados:

- **Copiando uma organização já existente, levando o nome da marca ou de um jogador já existente.**

Além das informações acima, qualquer apelido/nomes de equipes/apelidos que são puramente comerciais (por exemplo, nomes de produtos), Difamatório, pejorativo, ofensivo, vulgar, obsceno, anti-semita, incitando o ódio, ou Ofender as boas maneiras são proibidos. Usando ortografia alternativa, jargão ou ortografia errada, a fim de evitar os requisitos Mencionado acima é ilegal. Reservamo-nos o direito de alargar, alterar, trocar ou eliminar estas regras, se necessário.

- **Troca de Nome de Equipe**

Uma equipe não pode mudar seu nome a qualquer momento. Isso também se aplica quando uma equipe é reestruturada. Alterar o nome de uma equipe para enganar outras equipes é proibido. Nomes extremamente longos ou mudança consistente de nomes de equipe são proibidos e podem ser punidos com pontos de penalidade

5. Diretoria

A Amateur League Brazil é uma organização com o objetivo de promover campeonatos com alto nível de profissionalismo e estrutura para os games em que está presente.

Para a composição da diretoria da ALB, será **vedada** a participação das pessoas em que o caso esteja listado abaixo, esta medida tem o propósito de preservar a imparcialidade das decisões a serem tomadas, contra equipes ou jogadores nos torneios regidos pela ALB.

- I. Diretor de Organização Esportiva;
- II. Player de Organização Esportiva;
- III. Influenciadores Digitais de Organização Esportiva;
- IV. Amigos íntimos ou Inimigos de Organizações Esportiva;

Não se enquadram os cargos de administrador de grupo de whatsapp, gerente de redes sociais, designer gráficos dentre outros.

5.1 Transmissão de jogos

A diretoria da ALB como a optante em autorizar ou não a transmissão dos jogos de campeonatos. Os jogos que não forem transmitidos pela equipe principal da ALB e que forem solicitados transmissão, deverão avisar com um prazo de até 3h de antecedência do jogo acontecer para ser autorizado.

5.1.1 Jogos sem transmissão

A ALB ficará responsável em dizer se haverá ou não transmissão de jogos, independente dos times estiverem em acordo da realização ou não realização da transmissão, caso seja quebrado as regras **5.1** ou **5.1.1**, o jogo será desconsiderado e será feito uma nova partida.

5.2 Transparência

Fica a pedido da equipe interessada a apresentação de documentos comprobatórios, de pagamento, gastos, reembolsos e dentre outros, em torneios online. Torneios presenciais, serão divulgados em todos os meios de comunicação da ALB, apresentação de documentos comprobatórios, de pagamento, gastos, reembolsos e dentre outros, assinado e digitalizado. Para que não haja desconhecimento do direcionamento das verbas dos mesmos arrecadados.

5.3 Reembolso

Fica declarado nesse parágrafo, o consentimento de que, após o pagamento de torneios licenciados e regidos pela ALB, o não reembolso do valor integral, só será reembolsado o valor caso o torneio não tenha atingido o mínimo de equipes participantes, ou tenha sido cancelado.

5.4 Banimentos

A ALB tem total autonomia de escolher quais equipes estão aptas a jogar os torneios no quais organizam. Banimentos de equipes ou jogadores serão sempre anunciados nos canais oficiais da ALB.

5.4 Decisão Final

A ALB se resguarda em ter sempre a última decisão, sempre em prol do torneio, a fim de evitar possíveis W.O em playoffs ou jogos considerados extremamente importantes. As tomadas de decisão são exclusivamente para proteger os torneios nos quais serão responsáveis.

6. Master Cup

6.1 Geral

O torneio é formado por 10 (dez) equipes em um sistema de pontos corridos com jogos no estilo MD2, a Master Cup é a porta de entrada para os torneios mais renomados da **ALB** e os licenciados pela **UBISOFT**, dando vaga para a Copa do Brasil e Pro League, as 2 (duas) últimas equipes na tabela serão rebaixadas e não jogarão mais a Master Cup tendo que jogar a Open Cup para conseguir novamente a vaga na elite do Rainbow Six Siege.

6.2 Playoffs

Estarão classificados para os playoffs somente as quatro (4) equipes mais bem colocadas do torneio, onde jogarão as semifinais no formato MD3, e a grande final em MD5.

6.3 Premiação

A premiação será sempre anunciada na abertura das inscrições da Open Cup, podendo a premiação variar entre **R\$ 1.500,00 (Mil reais)** até **R\$ 10.000,00 (Dez Mil Reais)** em dinheiro.

A repartição do valor total da premiação também será divulgada e pode variar de edição para edição.

6.4 Critério de Desempate

Em torneios de Rainbow Six Siege disputados em formato de pontos corridos, em que as equipes acumulam pontos ao longo de uma temporada, existem critérios específicos para desempatar a classificação em caso de equipes com o mesmo número de pontos. Esses critérios podem variar de acordo com a competição e a organização responsável, mas geralmente incluem os seguintes elementos:

- I. Pontos conquistados: O primeiro critério de desempate é o número total de pontos conquistados pelas equipes ao longo da temporada. A equipe com mais pontos fica em posição superior na tabela de classificação.

- II. Confronto direto: Se duas ou mais equipes estão empatadas em pontos, o resultado dos confrontos diretos entre essas equipes pode ser usado como critério de desempate. Nesse caso, a equipe que teve um melhor desempenho nos confrontos diretos (com mais vitórias ou saldo de rounds/mapas) ficará em uma posição mais alta.
- III. Saldo de rounds/mapas: O saldo de rounds ou mapas é usado como critério de desempate quando duas ou mais equipes têm o mesmo número de pontos e não houve confronto direto entre elas. O saldo de rounds ou mapas é calculado subtraindo-se o número de rounds ou mapas perdidos do número de rounds ou mapas vencidos. A equipe com um saldo superior ficará em uma posição melhor.
- IV. Rounds/mapas vencidos: Se ainda houver empate após os critérios anteriores, o número total de rounds ou mapas vencidos pelas equipes pode ser utilizado para desempatar a classificação. A equipe com mais rounds ou mapas vencidos ficará em uma posição mais alta.
- V. Sorteio: Em casos extremos em que nenhum dos critérios anteriores seja suficiente para desempatar a classificação, pode ser realizado um sorteio para determinar a posição final das equipes empatadas.

6.5 Regras

Em edições licenciadas pela UBISOFT as regras que prevalecem serão as da regras globais de Rainbow Six Siege, o que não estiver disposto, será levado em conta as regras da Master Cup presentes neste documento, e logo em seguida o que não estiver redigido na Master Cup será levado em conta as regras gerais da ALB.

6.6 Coleta de Informações

É obrigatório o fornecimento de informações nas capturas de telas todas as informações presentes na partida, caso haja a saída de qualquer player antes da partida, os seus stats daquela partida serão negativadas.

6.7 Coleta de Fotos

~~Fica facultativo a apresentação de foto dos jogadores, a ALB prioriza e respeita a quem opta o não uso de foto, para os que optarem pela foto, será necessário estar presente na foto:~~

- ~~● Fundo de cor sólida;~~
- ~~● Foto da altura do peito pra cima;~~
- ~~● Nitidez de Imagem;~~
- ~~● Iluminação Neutra;~~

É estritamente proibido os itens listados abaixo na foto:

- Nenhuma camisa esportiva, **exceto a da sua equipe em que participa**;
- Bonés;
- Óculos de Sol;
- Gestos Obscenos;
- Altura errada da Foto;

Caso esteja presente alguns dos itens acima proibidos na foto, será pedido uma nova foto para o jogador.

6.8 Tabela de Vagas e Premiações

Abaixo está a lista contendo as vagas que serão conquistadas com suas respectivas premiações.

POSIÇÕES	VAGAS + PREMIAÇÃO
1° COLOCADO	CLASSIFICADO - PRO LEAGUE CLASSIFICADO - SEMI-FINAIS MASTER CUP
2° COLOCADO	CLASSIFICADO - PRO LEAGUE CLASSIFICADO - SEMI-FINAIS MASTER CUP
3° COLOCADO	CLASSIFICADO - PRO LEAGUE CLASSIFICADO - PLAYOFFS MASTER CUP
4° COLOCADO	CLASSIFICADO - PRO LEAGUE CLASSIFICADO - PLAYOFFS MASTER CUP
5° COLOCADO	CLASSIFICADO - COPA DO BRASIL
6° COLOCADO	CLASSIFICADO - COPA DO BRASIL
7° COLOCADO	CLASSIFICADO - COPA DO BRASIL
8° COLOCADO	-----
9° COLOCADO	REBAIXADO
10° COLOCADO	REBAIXADO

7. Open Cup

7.1 Geral

O torneio é formado por ilimitadas equipes em um sistema de mata-mata com jogos no estilo MD1, a Open Cup é a porta de entrada para o torneio Master Cup e Copa Do Brasil, a quantidade de vagas para a Master Cup que a Open Cup pode fornecer, varia de edição para edição,

7.2 Premiação

A premiação será sempre anunciada na abertura das inscrições da Open Cup, podendo a premiação variar entre R\$ 250,00 (Quinhentos reais) até R\$ 1.000,00 (Mil Reais) em dinheiro.

A repartição do valor total da premiação também será divulgada e pode variar de edição para edição.

8. Domingueira

A Domingueira como o nome já diz, ocorre sempre aos Domingos, com no mínimo 08 (oito) equipes e 16 (dezesesseis) no máximo, o torneio se baseia no estilo mata-mata com todos os jogos, contando a final, no formato MD1.

9.1 Idade

Não há restrição de idade para esse torneio, portanto fica vedada a apresentação ou informação da idade dos jogadores.

9.2 Partidas Consecutivas

Fica apresentado nesse tópico a consciência de que todas as equipes a partir do horário apresentado na edição em que está a participar, deve ser feito o próximo jogo consecutivamente após o término da partida em que estava a jogar, não podendo atrasar mais de 10 minutos entre o início dessas novas partidas.

9. Champions Of Games League

12.1 Geral

O torneio é feito no estilo Copa (Fase de grupos + Playoffs), os jogos feitos na fase de grupos serão no estilo de MD1 com empate, onde em cada grupo se classificam os 2 (dois) primeiros colocados de cada grupo.

12.2 Playoffs

Depois de classificadas as 2 (duas) melhores equipes de cada grupo, será feito os jogos no estilo de eliminação dupla com jogos MD3, contando com a final também em MD5.

12.3 Premiação

A premiação será sempre anunciada na abertura das inscrições da Open Cup, podendo a premiação variar entre R\$ 280,00 (Quatrocentos reais) até R\$ 3.000,00 (Três Mil Reais) em dinheiro.

A repartição do valor total da premiação também será divulgada e pode variar de edição para edição.

12.4 Critério de Desempate

Em torneios de Rainbow Six Siege disputados em formato de pontos corridos ou com fase de grupos, em que as equipes acumulam pontos ao longo de uma edição, existem critérios específicos para desempatar a classificação em caso de equipes com o mesmo número de pontos. Esses critérios podem variar de acordo com a competição e a organização responsável, mas geralmente incluem os seguintes elementos:

- VI. Pontos conquistados: O primeiro critério de desempate é o número total de pontos conquistados pelas equipes ao longo da temporada. A equipe com mais pontos fica em posição superior na tabela de classificação.
- VII. Confronto direto: Se duas ou mais equipes estão empatadas em pontos, o resultado dos confrontos diretos entre essas equipes pode ser usado como critério de desempate. Nesse caso, a equipe que teve um melhor desempenho nos confrontos diretos (com mais vitórias ou saldo de rounds/mapas) ficará em uma posição mais alta.
- VIII. Saldo de rounds/mapas: O saldo de rounds ou mapas é usado como critério de desempate quando duas ou mais equipes têm o mesmo número de pontos e não houve confronto direto entre elas. O saldo de rounds ou mapas é calculado subtraindo-se o número de rounds ou mapas perdidos do número de rounds ou mapas vencidos. A equipe com um saldo superior ficará em uma posição melhor.
- IX. Rounds/mapas vencidos: Se ainda houver empate após os critérios anteriores, o número total de rounds ou mapas vencidos pelas equipes pode ser utilizado para desempatar a classificação. A equipe com mais rounds ou mapas vencidos ficará em uma posição mais alta.
- X. Sorteio: Em casos extremos em que nenhum dos critérios anteriores seja suficiente para desempatar a classificação, pode ser realizado um sorteio para determinar a posição final das equipes empatadas.

12.5 Regras

Em edições licenciadas pela UBISOFT as regras que prevalecem serão as da regras globais de Rainbow Six Siege, o que não estiver disposto, será levado em conta as regras da Master Cup presentes neste documento, e logo em seguida o que não estiver redigido na Master Cup será levado em conta as regras gerais da ALB