

R6 2v2 Toernooi: Officieel Regelboek

Kort, duidelijk

Overzicht & Toernooi-info

- **Spel:** Rainbow Six Siege
- **Format:** 2v2
- **Organisatie:** Benelux siege hub
- **Versie:** 1.0 | **Datum:** 30-06-2026
- **Let op:** De officiële aankondiging op Discord/Strave is altijd mede van toepassing.

Benelux siege hub Regels

Dit regelboek is bewust kort gehouden. Het is bedoeld om matches tof te houden. Regels kunnen voor de start van het toernooi door de toernooileiding worden aangepast.

1. Deelname

- Elk team bestaat uit **2 spelers wonend in Benelux**.
- Beide spelers moeten voor de start van het toernooi zijn aangemeld.
- De teamnaam en de spelers moeten in het zelfde team zitten, we werken via <https://strave.gg/>

2. Punctualiteit

- Teams moeten uiterlijk **10 minuten na de match time** klaarstaan.
- Als een team niet bereikbaar of niet compleet is, kan de match als verlies worden beoordeeld.

3. Matchformat

- Er wordt 2v2 gespeeld in een **Custom Game**.
- Elke match is bo1 behalve de Grand final die is bo3
- De exacte bracket, matchplanning en tegenstanders worden via strave weergegeven.
- Settings van de game:
 - Game Mode Bomb
 - Plant Duration 7
 - Defuse Duration 7
 - Fuse Time 45
 - Defuser carrier select on
 - Prep 30

- Action 180
- Hud setting Pro League
- number of bans 2
- Ban timer 20
- Number of rounds 6
- Att/Deff swap 3
- Ot Infinite
- ot score dif 2
- Overtime role swap 1
- objective rotation parameter 2
- objective rotation round played
- pick phase 30

4. Map-Ban

- De maps worden vóór de match geband.
- Teams bannen om de beurt totdat de te spelen map vaststaat.
- De toernooileiding of de host bepaalt wie als eerste mag bannen.

5. Toegestane Operators en Uitrusting

- In principe zijn **alle** in het spel beschikbare operators, wapens en gadgets toegestaan, tenzij de toernooileiding anders aankondigt.

6. Cheats en Exploits

- Cheats, macro's, glitches, bug-abuse, streamsniping of andere oneerlijke voordelen zijn **streng verboden**.
- Bij een vermoeden van valsspel kan de toernooileiding clips, screenshots of andere bewijzen eisen.

7. Disconnects en Rehost

- Per team is er maximaal **één rehost per match** toegestaan.
- Een rehost is alleen geldig als het probleem *direct aan het begin* van de ronde wordt gemeld en er nog geen relevant gevecht heeft plaatsgevonden.
- Daarna wordt er gewoon doorgespeeld.

8. Gedrag

- Beledigingen, onnodig provoceren, spam of het opzettelijk vertragen van de match kunnen leiden tot een waarschuwing, rondevlies of volledige diskwalificatie.
- Normaal *trash-talk-geouwehoer* is geaccepteerd, zolang het fair blijft.

9. Resultaat melden

- Na elke match moet er een **screenshot van het eindscherm of een duidelijke clip** in het daarvoor bestemde Discord-kanaal of matchreport worden gepost.
- Zonder geldig bewijs beslist de toernooileiding over de uitslag.

10. Beslissing van de toernooileiding

- Bij geschillen beslist de toernooileiding definitief.
- Het doel is een leuk toernooi, geen strijdveld.

Korte gang van zaken

Stap	Actie	Wat gebeurt er precies?
1	Check-in	Team meldt zich klaar na match-oproep.
2	Map-Ban	Teams bannen maps, totdat de speelmap vaststaat.
3	Match	Host maakt Custom Game aan en nodigt beide teams uit.
4	Resultaat	Winnaar post screenshot of clip van het resultaat.

TL;DR: Eerlijk spelen, op tijd zijn, resultaat bewijzen. De rest is geen hogere wiskunde.