

FireLeague Regelwerk

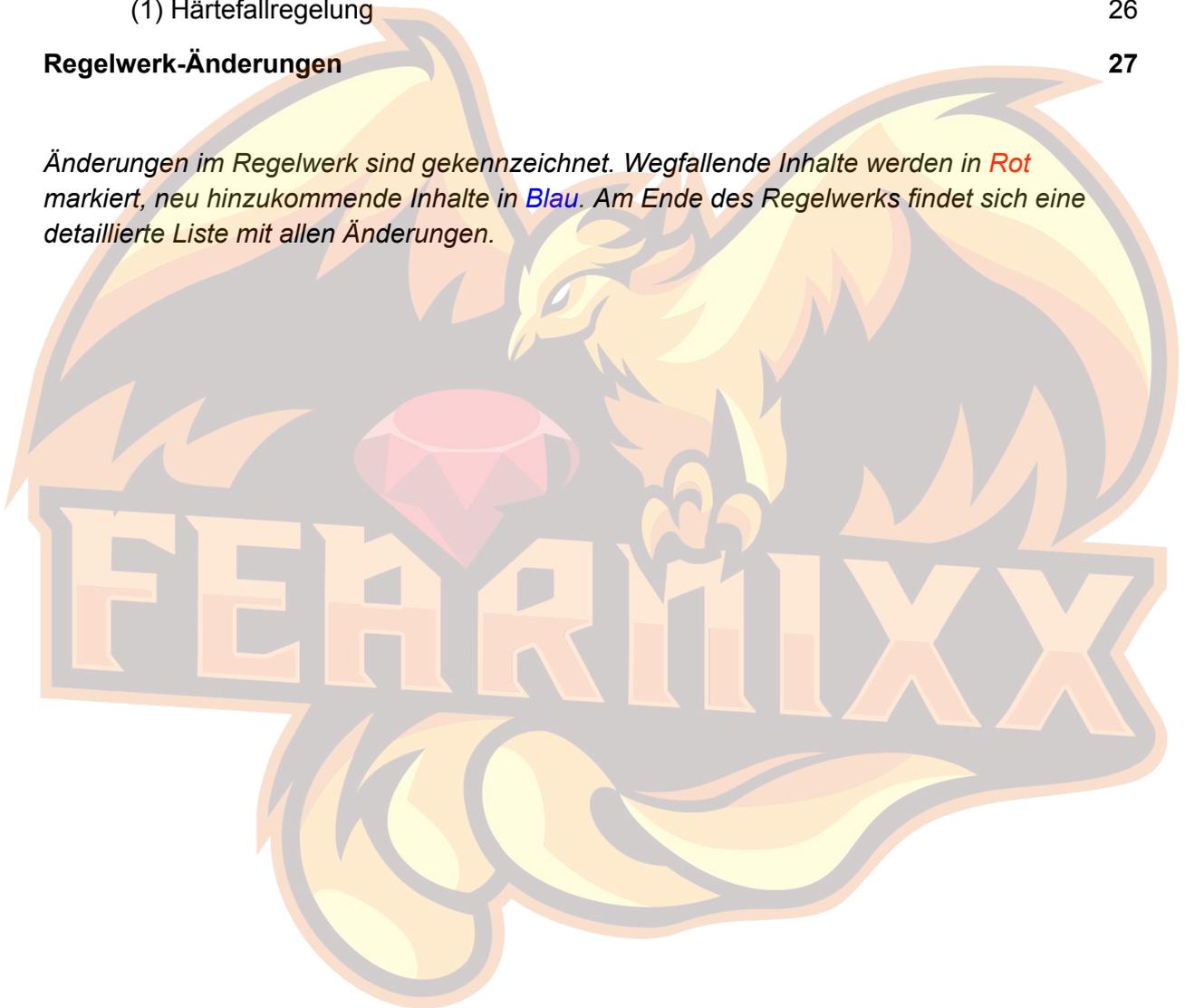
1 Allgemeines	5
1.1 Plattformen & Veranstalter	5
(1) Veranstalter	5
(2) Privatsphäre und Datenschutz	5
(3) Gewinnausschüttung	5
(4) Support	6
(5) Weisungsbefugnis der Ligaleitung	6
(6) Ungeklärte Situationen während des Turniers	6
1.2 Plattform: OPL	6
(1) Disclaimer	6
(2) OPL-spezifische Regularien	6
(3) Alterskontrolle	6
2. Teams & Spieler	7
2.1 Registrierung von Teams	7
(1) Organisationsbindung von Teamslots	7
(2) Übernahme eines Teams durch einen Spieler	7
(3) Automatische Übernahme eines Teams durch Organisationen	7
(4) Spielerwechsel während einer laufenden FireLeague-Season	7
2.2 Teampflichten	8
(1) Mindestspielerzahl	8
(2) Spielerwechsel	8
(3) D-A-CH Einschränkung	8
2.3 Spielerpflichten	8
(1) Spielberechtigung	8
(2) MOSS-Pflicht	8
(3) Verhalten während des Events	9
(4) Bindende Absprachen außerhalb der OPL Match Kommentare	9
3 Ablauf der Liga	10
3.1 Qualifikation	10

(1) Qualifikations-Turniere	10
(2) Ablauf der Qualifikations-Turniere	10
(3) Lineup / Spieler Einschränkung während der Qualifer	10
3.2 Liga-System	11
(1) Ablauf in den Ligen	11
(2) Hin- und Rückrunde	11
(3) Relegation & Playoffs	11
(4) Gewinnverteilung	12
(5) Auf- und Abstieg	12
(6) Mehrere Teams je Orga	12
3.3 Anmeldung	13
(1) Anmeldezeitraum	13
(2) Check-In	13
3.4 Liga-Termine	13
(1) Spieltage	13
(2) Verlegung von Spielen	13
4 Matchregeln	14
4.1 Rahmenbedingungen	14
(1) Begriffsklärung: Map, Spiel, Begegnung	14
(2) Mappool	14
(3) Mapban	14
(4) Nichteinreichen des Mapbans	14
(5) Spieleinstellungen	14
(6) Overtime Sidepick	16
(7) Fehlerhafte Lobbyeinstellungen	16
(8) Gesperrte Operatoren	16
(9) Erlaubte kosmetische Items	16
(10) gesperrte Spielinhalte	16
(11) Spawnkilling	17
(12) High Ping	17
(13) Ingame Chat	17

(14) Match-Abbruch durch Nichtantritt eines Teams	17
(15) Match-Abbruch bei Serverproblemen	17
(16) Tactical Time-Outs	18
(17) Regelwerksänderungen während der laufenden Season	18
4.2 Matchablauf	18
(1) MapBan	18
(2) Hostendes Team	18
(3) Re-Host	18
(4) InGame-Pause Funktion (Technical Time-Out)	19
(5) Pausen zwischen Maps	19
(6) Spielnachweise	19
5. Übertragung von Spielen	20
5.1 Übertragungsrechte	20
(1) Vorbehalt des Übertragungsrechtes für FearNixx	20
(2) Übertragungsrechte Dritter	20
(3) Übertragungsrecht für Partner	20
(4) Egoperspektive	20
(5) Nicht öffentliche Übertragungen	20
5.2 Spectator-Modus	21
(1) Slot(s) für Spielbeobachter	21
(2) Dritte Spielbeobachter	21
6. Strafen	21
6.1 Ablauf eines Matchprotest	21
(1) Ablauf und eröffnen von Protesten	21
(2) Ungültige Proteste	21
6.2 Modifikationen, illegale Programme und andere Fehlverhalten	22
(1) Nicht erlaubte Tools / Software	22
(2) Bug und Glitchusing	22
(3) Cheating	23
(4) (D)DOS	23
(5) manipulierende Absprachen	23

(6) Fehlerhafte oder fehlende MOSS-Dateien	24
6.3 Kartensystem	25
(1) Karten für Spieler und Teams	25
(2) Gelbe Karten	25
(3) Rote Karten	25
6.4 Ausschluss aus Events	26
(1) Härtefallregelung	26
Regelwerk-Änderungen	27

Änderungen im Regelwerk sind gekennzeichnet. Wegfallende Inhalte werden in **Rot** markiert, neu hinzukommende Inhalte in **Blau**. Am Ende des Regelwerks findet sich eine detaillierte Liste mit allen Änderungen.



1 Allgemeines

1.1 Plattformen & Veranstalter

(1) Veranstalter

Der Veranstalter des Turniers, Events oder der Liga ist die FearNixx UG (haftungsbeschränkt). Rechtliche Informationen finden sich unter <https://fearnixx.de/impressum>.

Im Übrigen gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen von FearNixx. Diese sind hier zu finden: <https://fearnixx.de/agb>.

(2) Privatsphäre und Datenschutz

Informationen zum Datenschutz bei FearNixx sind unter <https://fearnixx.de/datenschutz> abrufbar.

Es gilt zudem die Datenschutzerklärung der Opportunity League, da die OPL-Plattform verwendet wird. Diese ist hier zu finden: <https://www.opleague.eu/datenschutzerklaerung>.

(3) Gewinnausschüttung

Manche der FearNixx Turniere sind mit Gewinnen oder Sachpreisen dotiert. Die genaue Aufteilung kann den jeweiligen Turnier-Informationen entnommen werden. Die Ausschüttung der Gewinne erfolgt im Anschluss an das Turnier, jedoch nicht später als 48 Stunden nach Beendigung des Finales (dies gilt unabhängig davon, ob der Teilnehmer am Finale teilgenommen hat). Wir behalten uns vor, Gewinne nur an volljährige Teilnehmer auszuschütten (ggf. erhält ein Teilnehmer repräsentativ die Gewinnausschüttung für das gesamte Team). Geldgewinne werden in der Regel nur über den Zahlungsdienstleister PayPal (<https://paypal.com>) abgewickelt. Für Sachpreise gilt, dass der Versand des Preises innerhalb der nächsten drei Werktage erfolgt.

Die Ausschüttung von Gewinnen richtet sich immer an das Team. Es wird von einer Spielerzahl von fünf Spielern ausgegangen. Hat ein Team mehr oder weniger Spieler, kann der Gewinn durch das Team selbstständig aufgeteilt werden. Empfänger der Ausschüttung ist ein Repräsentant des Teams (ein einzelner Spieler oder ein Repräsentant der Organisation des Teams).

(4) Support

FearNixx bietet den Teilnehmern Unterstützung bei der Registrierung zum Qualifier oder Event, sowie bei der Organisation der Spieldurchführung.

FearNixx bietet keinen Support oder Gewährleistung für die Teilnahmefähigkeit von Spielern. Dazu gehört zum Beispiel das Aufsetzen oder Konfigurieren des Spiels bzw. des dedizierten Servers oder das Installieren und Konfigurieren von Anticheat-Systemen. Spieler sind selbst für ihre Hard- und Software verantwortlich.

(5) Weisungsbefugnis der Ligaleitung

Die Ligaleitung ist für die Durchführung des Turniers vollständig weisungsbefugt. Sie trifft Entscheidungen zu Disputen, Ahndung von Regelverstößen, usw.

(6) Ungeklärte Situationen während des Turniers

Die FearNixx UG behält sich das Recht vor, nicht im Regelwerk festgehaltene Vergehen zu bestrafen, um einen sportlichen und fairen Wettkampf sicherzustellen. Sollte während eines Events eine Anpassung des Regelwerkes notwendig sein wird dieses zwischen den Spieltagen vorgenommen und an die Teams kommuniziert.

1.2 Plattform: OPL

(1) Disclaimer

Das Turnier wird allein durch FearNixx veranstaltet. Die Opportunity League (<https://opleague.eu>) bietet lediglich ihre Plattform für die Organisation und Durchführung des Turniers an. Die Verantwortlichkeit für dieses Event liegt nur bei FearNixx.

(2) OPL-spezifische Regularien

Das Regelwerk der OPL findet bei Events der FearNixx UG auf der Plattform der OPL keine Anwendung. OPL Admins haben keine Weisungsbefugnis außer Sie sind von der FearNixx UG angewiesen worden.

(3) Alterskontrolle

Die Alterskontrolle und Spielerlaubnis erfolgt nach der USK-16-Einstufung beim Kauf des Spiels. FearNixx geht also davon aus, dass Spielern das Spielen des Spiels gestattet ist.

Bei Events von FearNixx gilt ein Mindestalter von 18 Jahren abweichend zur Regelung der OPL. Verstöße hiergegen werden in der FireLeague geahndet.

2. Teams & Spieler

2.1 Registrierung von Teams

(1) Organisationsbindung von Teamslots

Die Registrations-Slots der Teams stehen ihrer Organisation zu. Bei einem Organisationswechsel oder Verlassen der Spieler steht es der Organisation des Teams zu, innerhalb von zwei Wochen das Team mit Spielern neu zu besetzen.

(2) Übernahme eines Teams durch einen Spieler

Hat ein Team keine Organisation oder hat die Organisation des Teams das Team innerhalb einer Woche nach Verlassens der ursprünglichen Spieler das Team nicht neu besetzt, verfällt die Organisationsbindung des Teamslots.

Ab diesem Zeitpunkt kann der Slot durch einen der ehemaligen Spieler einer neuen Organisation zugewiesen oder organisationlos übernommen werden.

(3) Automatische Übernahme eines Teams durch Organisationen

Tritt ein organisationsloses Team einer Organisation bei, wird der Teamslot automatisch an diese Organisation gebunden.

Übergangsphasenregelung

Diese automatische Bindung eines Slots kann durch die Spieler des Teams nur innerhalb der ersten zwei Wochen wieder aufgelöst werden, wenn die Spieler die Organisation wieder verlassen. Dies geschieht unter der Annahme, dass die Spieler sich in dieser Zeit nicht in der neuen Organisation einfinden konnten und ihren Beitritt unvollständig abgebrochen haben.

(4) Spielerwechsel während einer laufenden FireLeague-Season

Es ist teilnehmenden Teams während der Season grundsätzlich erlaubt neue Spieler zum Team hinzuzufügen. Hinzugefügte Spieler sind ab dem Datum an dem sie hinzugefügt wurden jedoch für den Zeitraum von 2 Wochen bzw. 4 Spieltagen nicht spielberechtigt.

Zwischen Spieltag 7 und 8 wird es einen Wechselzeitraum geben. Der Wechselzeitraum beginnt nach dem letzten Spiel des 7. Spieltages und endet am 8. Spieltag um 17:00 Uhr. Hier können 2 Spieler hinzugefügt werden die sofort spielberechtigt sind und 1 Spieler mit verkürzter Sperre (Freischaltung nach 2 Spieltagen).

2.2 Teampflichten

(1) Mindestspielerzahl

Jedes Team muss mit mindestens fünf Spielern antreten. Ist ein Antritt mit fünf Spielern nicht möglich, so verliert das Team automatisch das Spiel.

(2) Spielerwechsel

Spieler dürfen vor Beginn einer Map aus-, beziehungsweise eingewechselt werden. Ein Wechsel nach Start einer Map ist nicht gestattet.

Pro Map dürfen nur zwei Spielerwechsel durchgeführt werden. Nicht durchgeführte Spielerwechsel verfallen mit Abschluss der jeweiligen Map.

Ausgewechselte Spieler dürfen wieder eingewechselt werden.

(3) D-A-CH Einschränkung

Zu jedem Spiel muss mit mindestens drei Spielern angetreten werden, deren Wohnsitz in der D-A-CH-Region (Deutschland, Österreich, Schweiz) liegt.

2.3 Spielerpflichten

(1) Spielberechtigung

Jeder Spieler ist verpflichtet auf der OPL Plattform seine/ihre Uplay ID korrekt einzutragen und ist andernfalls nicht spielberechtigt. Ausschließlich dieser Account ist für die Matches zugelassen.

Nur im Team registrierte und im Matchup-Bereich der OPL als berechnete Spieler gekennzeichnete Spieler dürfen am Match teilnehmen. Sofern das Gegnersteam einem nicht registrierten Ersatzspieler zustimmt, darf auch mit diesem gespielt werden. Dies ist in den Match-Kommentaren festzuhalten.

Spielt ein nicht spielberechtigter Spieler mit, so verliert das Team welches mit dem nicht spielberechtigten Spieler gespielt hat das Match (Default Win). In diesem Fall wird das Team mit einer gelben Karte bestraft.

(2) MOSS-Pflicht

Spieler sind während eines Spiels dazu verpflichtet, das Spiel durch MOSS (<https://nohope.eu/>) aufzeichnen zu lassen. Aufzeichnungen sind mindestens von jeder Begegnung einzeln anzufertigen, können aber auch pro gespielter Karte angefertigt werden. MOSS ist auf die Voreinstellung "Rainbow Six Siege" einzustellen. Nach jedem Match sind die MOSS-Dateien unverzüglich hochzuladen.

Während Qualifiern und Playoffs sind alle MOSS-Dateien binnen 10 Minuten nach Ergebniseintragung (es zählt der Zeitpunkt, an dem das erste Team ein Ergebnis im OPL Matchup eingetragen hat) hochzuladen.

Während der laufenden Season sind MOSS-Dateien binnen 24 Stunden nach Ergebniseintragung (es zählt der Zeitpunkt, an dem das erste Team ein Ergebnis im OPL Matchup eingetragen hat) hochzuladen.

Fehlt bei Spielern nach den angegebenen Zeitspannen MOSS-Dateien wird entsprechend nach Regelung 6.2 (6) - Fehlerhafte oder fehlende MOSS-Dateien verfahren.

(3) Verhalten während des Events

Spieler haben sich während des Events an übliche Verhaltensregeln zu zwischenmenschlichem und sportlichem Verhalten zu halten. Dies beschränkt sich nicht nur auf das Verhalten im Spiel sondern auch außerhalb davon, wie beispielsweise das Verhalten in Stream-Chats oder auf Voice-Servern.

(4) Bindende Absprachen außerhalb der OPL Match Kommentare

Absprachen die auf dem OPL Discord im FireLeague-Bereich getätigt und getroffen werden sind ebenso bindend wie Absprachen in den Match Kommentaren auf der OPL Seite. Dies betrifft Absprachen zu Terminverschiebungen, das Zulassen von nicht spielberechtigten Spielern, usw. Proteste sind von dieser Regelung explizit ausgenommen! Der Abschnitt 6.2.5 manipulierende Absprachen bleibt bestehen, da die in Abschnitt 2.3.4 genannten Absprachen keine Manipulation zur Folge haben.

3 Ablauf der Liga

3.1 Qualifikation

(1) Qualifikations-Turniere

Um an der Liga teilnehmen zu können, müssen Teams sich über 8 Qualifikationsturniere qualifizieren. Turnier

Die Qualifikations-Turniere finden 4 Wochen vor Beginn der Liga statt. Die genauen Termine sind der entsprechenden Turnier-Beschreibung zu entnehmen. Qualifikations-Turniere finden 2x pro Woche jeweils montags und donnerstags statt (es kann zu Terminverschiebungen kommen). Die ersten 4 Teams aus der Qualifikationstabelle dürfen an der Liga teilnehmen. Die Teams auf den Platzierungen 1-4 nehmen an der 2. Liga teil. (eventuelle Änderungen können aufgrund von Abmeldungen aus der Liga nach oben korrigiert.)

(2) Ablauf der Qualifikations-Turniere

Jedes Qualifikations-Turnier wird in je 8 Teams pro Bracket eingeteilt. Der geplante Start jedes Turniers ist auf 18 Uhr festgelegt. Abweichungen können ggf. der jeweiligen Turnierbeschreibung entnommen werden. Die Termine werden von der Liga-Leitung festgelegt und können seitens der Teams nicht verschoben werden.

Jedes Qualifikations-Turnier wird im System "Single Elimination" ausgespielt. Dabei wird je ein Best Of 1 gespielt.

(3) Lineup / Spieler Einschränkung während der Qualifier

Spieler, die in der vergangenen Season in einem Lineup eines an der FireLeague teilnehmenden Teams gespielt haben dürfen nicht in einem anderen Team während der Qualifier spielen. Dies gilt auch für Spieler welche in ein Team wechseln, welches ebenfalls zur kommenden Season an der Liga teilnimmt.

Ist ein Spieler jedoch aus dem Lineup des entsprechenden Teams zum Ende der vergangenen Season aus diesem ausgetreten, so ist der entsprechende Spieler frei in einem beliebigen Team in der Qualifier (und der kommenden Season) zu spielen.

3.2 Liga-System

(1) Ablauf in den Ligen

Während der Liga spielt jedes Team gegen jedes andere Team in einem Best Of 1. Das Team, welches die Begegnung gewinnt, erhält 3 Punkte, das Verlierer-Team erhält keine Punkte. Es gibt kein Unentschieden. Erspielen beide Teams während des Matches im Spiel 6 Punkte, so erhalten beide Teams einen Punkt für die Begegnung und spielen in der Overtime weiter. Das Team, das die Overtime gewinnt, erhält einen zweiten Punkt für diese Begegnung.

(2) Hin- und Rückrunde

Alle Teams spielen in einer Season insgesamt 2 mal (also in Hin- und Rückrunde) gegeneinander. Insgesamt werden somit 14 Spieltage gespielt.

(3) Relegation & Playoffs

Das Finale wird vom 03.06.2022 bis zum 05.06.2022 in einem Double-Elimination Bracket mit 4 teilnehmenden Teams ausgespielt.

Die Teams mit den folgenden Platzierungen nach Abschluss der regulären Season nehmen an den Playoffs teil:

- Platz 1 und 2 aus Liga 1
- je ein Team aus jedem Relegation Match

Die Relegation Matches zwischen Liga 1 und 2 werden am 30.05.2022 ausgespielt. Die Relegation Matches werden im BO3 Format gespielt.

Die Begegnungen hierbei sehen wie folgt aus:

- Platz 3 aus Liga 1 spielt gegen Platz 2 aus Liga 2
- Platz 4 aus Liga 1 spielt gegen Platz 1 aus Liga 2

Je das gewinnende Team nimmt auch an den Playoffs teil.

Alle Matches der Playoffs werden im BO3 Format gespielt, das Grand Final wird im BO5 Format gespielt.

Das genaue Bracket (Relegation & Playoffs) wird spätestens 24 Stunden vor Eventbeginn auf der OPL-Seite veröffentlicht.

In jedem Spiel der Playoffs gilt die 3 von 5 Regelung, d.h. mindestens 3 der spielenden Spieler im Match müssen während der regulären Season mindestens 1 Spiel aktiv in der jeweiligen Liga gespielt haben. Andernfalls ist der entsprechende Spieler nicht spielberechtigt. Kann das Team diese Regelung nicht einhalten, kann es durch die Ligaleitung durch ein anderes Team ersetzt werden.

(4) Gewinnverteilung

Der Gesamtgewinn und dessen Verteilung sind den jeweiligen Beschreibungen auf der OPL-Seite zu entnehmen.

(5) Auf- und Abstieg

Zwischen der 1. und 2. Liga gibt es Auf- und Abstiegsplätze. Diese sind wie folgt definiert:

- 1. Liga: Platz 7 & 8: Abstiegsplätze in die 2. Liga
- 2. Liga: Platz 1 & 2: Aufstiegsplätze in die 1. Liga
- 2. Liga: Platz 5 - 8: Abstiegsplätze der 2. Liga (Neue Qualifikation notwendig)

Die Teams auf den übrigen Platzierungen behalten ihren Spot in der jeweiligen Liga.

(6) Mehrere Teams je Orga

Es ist nur 1 Team je Liga und Orga zugelassen. Falls ein zweites Team der Orga z.B. in die 1. Liga aufsteigen sollte, wird der Aufstieg ausgesetzt und sie verbleiben in der 2. Liga. Dafür rückt das drittplatzierte Team in die 1. Liga. Qualifier sind davon nicht betroffen.



3.3 Anmeldung

(1) Anmeldezeitraum

Die Anmeldezeiträume für die Qualifikations-Turnier sind den jeweiligen Turnier Beschreibungen zu entnehmen. Teams, die sich nach Ablauf der Anmeldefrist anmelden, werden im jeweiligen Turnier nicht berücksichtigt.

(2) Check-In

Eine Stunde vor Turnierstart müssen die Teams durch einen Check-In ihre Teilnahme am Turnier bestätigen. Dies kann auf der OPL Seite an gleicher Stelle wie die Anmeldung getan werden. Nicht eingetragene Teams werden bei der Turnier Generierung nicht berücksichtigt und dürfen am jeweiligen Qualifikationsturnier nicht teilnehmen. Während des Check-Ins ist die Anmeldung weiterhin geöffnet.

3.4 Liga-Termine

(1) Spieltage

Die Spieltage (pro Woche) sind der Liga sind wie folgt festgesetzt:

- 1. Liga: Montag
- 2. Liga: Mittwoch

Die Spieltermine sind festgesetzt und können nur unter beachtung der Regelung in 3.4.2 geändert werden. Sollten alle Möglichkeiten der nachfolgenden Regelung ausgeschöpft sein so besteht keine weitere Möglichkeit ein Spiel zu verschieben.

Das erste Match am jeweiligen Spieltag startet um 18 Uhr. Die anderen Matches folgen jeweils im Anschluss der abgeschlossenen Matches.

(2) Verlegung von Spielen

Jedes Team erhält die einmalige Möglichkeit ein Spiel ohne Angaben von Gründen zu verschieben. In diesem Falle ist kein Einverständnis des Gegner notwendig. Das verschobene Spiel wird in der Woche nach dem 14. Spieltag nachgespielt (1. Liga Montag und Mittwoch, 2. Liga Dienstag und Donnerstag). Der Antrag zum Verschieben des Spieles muss bis spätestens **24 Stunden vor Spielbeginn** über den Discord-Server (OPL-Community Server) gestellt werden.

Diese Nachholtermine sind von allen Teams zu behandeln wie normale Spieltage und freizuhalten.

Des weiteren ist es den Teams erlaubt innerhalb des Spieltages Zeiten zu tauschen. Hierfür müssen allerdings alle 4 an den Zeiten beteiligte Teams einverstanden sein. Hier muss die Verschiebung 24 Stunden vor Spielbeginn abgeschlossen sein.

4 Matchregeln

4.1 Rahmenbedingungen

(1) Begriffsklärung: *Map, Spiel, Begegnung*

Als **Map** oder **Karte** wird das Spielen auf einer der Karten von Rainbow Six Siege bezeichnet. Die Map endet mit dem vom Spiel angezeigten Endstand. Eine Map wird durch Re-Hosts oder ähnliches nur pausiert und nicht beendet.

Als **Begegnung** wird das nicht-unterbrochene Aufeinandertreffen zweier Teams im Rahmen des Events bezeichnet. Eine Begegnung umfasst eine oder mehrere Maps. Der Begriff "**Spiel**" ist äquivalent zur Begegnung zu verwenden.

(2) Mappool

Ausschließlich folgende Karten dürfen gespielt werden:

- Bank
- Chalet
- Club House
- **Coastline**
- Kafe Dostoyevsky
- Oregon
- Villa
- **Themepark**
- **Border**
- **Skyscraper**

(3) Mapban

Der Map Ban und Pick startet 15 Minuten vor dem offiziellen Match-Start. Jedes Team hat 3 Minuten Zeit ihren Ban oder Pick einzureichen. Die Maps werden in der Reihenfolge gespielt, in der sie gepickt wurden.

(4) Nichteinreichen des Mapbans

Sollte ein Team nach Beginn des Bans nicht innerhalb von 3 Minuten seinen Ban einreichen, so darf das gegnerische Team den Ban übernehmen. Hierfür ist ein Admin zu rufen. Außerdem wird das Team, welches nicht gebannt hat, mit einer gelben Karte bestraft.

(5) Spieleinstellungen

Playlist-Settings

Playlist Type	Normal Mode
Server Type	Dedicated Server
Voice Chat	Team Only
Time of the Day	Day
HUD Settings	Pro League

Map-Settings

Number of Bans	4
Ban Timer	20
Number of Rounds	12
Attacker/Defender Role swap	6
Overtime Rounds	3
Overtime Score Difference	2
Overtime Role Change	1
Objective Rotation Parameter	2
Objective Type Rotation	Rounds Played
Attacker Unique Spawn	On
Pick Phase Timer	15
6TH Pick Phase	ON
6TH Pick Phase Timer	45
Reveal Phase Timer	5
Damage Handicap	100
Friendly Fire Damage	100
Reverse Friendly Fire	Off
Injured	20
Sprint	On
Lean	On
Death Replay	Off

Game-Mode Settings

Game Mode	BOMB
Plant Duration	7
Defuse Duration	7
Fuse Time	45
Defuse Carrier Selection	On
Preparation Phase Duration	45
Action Phase Duration	180

(6) Overtime Sidepick

Das Team, welches die Map in der Attack startet, fängt in der Overtime in der Defense an.

(7) Fehlerhafte Lobbyeinstellungen

Mit Beginn der dritten Vorbereitungsphase gelten die Lobbyeinstellungen als akzeptiert und müssen für den Rest der Map verwendet werden.

Sollte das hostende Team die Lobby nicht korrekt eingestellt haben, so müssen die Einstellungen korrigiert werden. Die bereits gespielten Runden werden nicht gewertet und müssen wiederholt werden.

Stellt das hostende Team die Lobby nachweislich nicht nach einem Hinweis korrekt ein, so gilt die Map als verloren.

Wird in einem Match die Overtime erreicht, wird der dazugehörige Punktestand festgesetzt. Ein Neustart durch falsche Lobbyeinstellungen beginnt dann mit dem Punktestand vom Erreichen der Overtime.

(8) Gesperrte Operatoren

Folgende Operatoren dürfen **nicht** gespielt werden:

- ~~Thorn~~
- Azami

(9) Erlaubte kosmetische Items

Folgende Operator-Skins dürfen genutzt werden:

- Default Skin(s)
- Pro League Gold Skin(s)
- Pilot Program Skin(s)
- Kaid Six Major EU
- E-Sports All Region Set(s)
- R6 Share Skin(s)
- Skins aus Esports Packs

Alle anderen Uniformen und Kopfbedeckungen (Uniforms and Headgear) dürfen nicht verwendet werden. Bei Waffenskins, [Gadgetskins](#) und Charms bestehen keine Einschränkungen.

(10) gesperrte Spielinhalte

Sollte ein Team einen Operator mit nicht erlaubten optischen Modifikationen oder einen gesperrten Operator verwenden, so ist dieser bei Beginn der Action-Phase (für Attacker) beziehungsweise zu Beginn der Vorbereitungsphase (für Verteidiger) mittels Teamkill aus der Runde zu entfernen. Gadgets des gesperrten Operators dürfen nicht verwendet werden. Sollte der Operator nach 15 Sekunden der Action Phase noch im Match sein oder Schaden verursacht haben, gilt die Runde automatisch als verloren und das Match ist mit einem angepassten Ergebnis zu rehosten. Ein nachträglicher Protest wirkt sich nicht auf das Spielergebnis aus.

(11) Spawnkilling

Das Töten eines Gegners ist in den ersten 2 Sekunden nach der Vorbereitungsphase nicht zulässig. Sollte ein Verteidiger einem Angreifer innerhalb dieser Zeit Schaden verursachen, so ist die Runde als Niederlage zu werten und das Match ist mit einem angepassten Ergebnis zu rehosten.

(12) High Ping

Spieler sind dafür verantwortlich, ihre Internetverbindung so ideal wie möglich zu halten. Um für alle eine gute technische Spielerfahrung zu gewährleisten, darf der Richtwert von 100 ms nicht überschritten werden. Ist dies über mehrere Runden der Fall, kann dem Spieler die Spielberechtigung entzogen werden und der Rest der Map ist in Unterzahl zu bestreiten.

(13) Ingame Chat

Der teamübergreifende Chat ist nur für das Anfordern eines Rehosts oder die unten erlaubten Phrasen zu nutzen. Dabei dürfen diese jedoch nicht spam-artig verwendet werden.

Erlaubte Phrasen im teamübergreifenden Chat:

- Good Luck (sowie die Abkürzung GL)
- Have Fun (sowie die Abkürzung HF)
- Good Game (sowie die Abkürzung GG)
- Well Played (sowie die Abkürzung WP)
- Rehost (sowie die Abkürzung RH; als Bitte zur Neuerstellung der Lobby)
- Tactical Timeout (sowie die Abkürzung TacT; als Bitte zum Pausieren der Lobby)
- Technical Timeout (sowie die Abkürzung TechT; als Bitte zum Pausieren der Lobby)
- Timeout (sowie die Abkürzung TO; als Bitte zum Pausieren der Lobby)

Sollten Spieler während eines Matches im In-Game-Chat spammen, so kann dieser mit einer gelben Karte bestraft werden.

(14) Match-Abbruch durch Nichtantritt eines Teams

Ein Team hat ab dem im Matchup vermerkten Zeitpunkt 10 Minuten Zeit, um in der Spiellobby mit der Mindestspieleranzahl anzutreten. Ist dies nicht der Fall, wird die Map für dieses Team als Niederlage gewertet (Default Win).

(15) Match-Abbruch bei Serverproblemen

Verhindern Serverprobleme den Antritt eines Teams oder das Öffnen der Spiellobby ist dies unverzüglich der Ligaleitung mitzuteilen und in den Match-Kommentaren auf der OPL-Plattform zu dokumentieren. Die Ligaleitung entscheidet dann über das weitere Vorgehen.

(16) Tactical Time-Outs

Jedem Team steht pro Map ein Tactical Time-Out zur Verfügung. Nicht Genutzte Time-Outs verfallen mit Abschluss der Map. Ein Tactical Time-Out darf eine Dauer von 1 Minute nicht überschreiten. Ein Team kann jederzeit einen Tactical Time-Out anfordern, dieser ist in der darauffolgenden Runde durchzuführen (siehe nächster Absatz).

Ein Tactical Timeout kann nur während der Operator Pick-Phase bzw. 6th Pick-Phase durchgeführt werden. Der Host hat dann den Lobby-Timer zu pausieren.

Die Tactical Timeout endet automatisch nach einer Minute und das Spiel ist ohne nachfragen vom Host weiterzuführen. Des weiteren kann die Tactical Timeout vor Ablauf der Minute vom stellendem Team beendet werden über den Ingame Chat.

Die Rehost-Regelung sowie Technical Time-Outs bleiben von dieser Regelung unberührt und gelten weiterhin.

(17) Regelwerksänderungen während der laufenden Season

Änderungen der Regelungen zu Mappool, gesperrten Operatoren, erlaubten kosmetischen Items und gesperrten Spielinhalten werden während einer laufenden Season zu folgenden Zeitpunkten angepasst:

- Zwischen Ende des letzten Qualifier und Start der Season
- Zwischen Ende des 7. Spieltags und Start des 8. Spieltags (also zwischen Hin- und Rückrunde)
- Zwischen Ende der Relegations und Start der Playoffs

4.2 Matchablauf

(1) MapBan

Der MapBan erfolgt über die OPL-Plattform. ~~Im Falle von Bo3 Matches verläuft der Ban im System "Ban Pick Ban Decider".~~

Bannen im BO1: Es wird so lange gebannt bis nur noch eine Map überbleibt (jeweils ein Ban abwechselnd pro Team)

Bannen im BO3: Es wird in der folgenden Reihenfolge (jeweils ein Ban / Pick abwechselnd pro Team) gebannt:

Ban (2x) - Pick (2x) - Ban (4x) - Decider

Bannen im BO5: Es wird in der folgenden Reihenfolge (jeweils ein Ban / Pick abwechselnd pro Team) gebannt:

Pick (2x) - Ban (2x) - Pick (2x) - Ban (2x) - Decider

Das erstgenannte Team beginnt immer mit dem MapBan und das zweitgenannte Team wählt die Decider-Seite.

(2) Hostendes Team

Das in der Begegnung erstgenannte Team ist für das Aufsetzen und Öffnen der Lobby verantwortlich. Es ist auch automatisch das blaue Team. Ausnahmen bilden Begegnungen, denen ein Spielbeobachter (auch "Observer" oder "Caster") zugewiesen wurde. In diesem Fall öffnet der Spielbeobachter die Lobby.

(3) Re-Host

Jedes Team kann in einem laufenden Match einen Re-Host anfordern. Re-Hosts können mit Beendigung einer Runde bis in die nachfolgende Vorbereitungsphase angefordert werden. Ist die Vorbereitungsphase beendet, ist die laufende Runde zu Ende zu spielen. Verlässt ein Team eine laufende Runde vollständig, so gewinnt das verbleibende Team die Runde. Ein eventueller Re-Host beginnt dann mit der darauffolgenden Runde. Dabei ist die Anzahl der Re-Hosts auf einen pro Team und Karte begrenzt. Re-Hosts lassen sich nicht (auch nicht in derselben Begegnung) auf andere Karten übertragen.

Beide Teams haben nach dem Re-Host 5 Minuten Zeit, um die Spielsitzung zu betreten. Es gelten analog dieselben Konsequenzen wie beim verfehlten Spielantritt.

Sollte die Ligaleitung einen Re-Host anfordern, entscheidet sie auch darüber, ob die aktuelle Spielrunde gewertet oder wiederholt wird. Re-Hosts der Ligaleitung sind nicht auf eine maximale Anzahl begrenzt. Re-Hosts, die durch ein Team gefordert wurden, können von der Ligaleitung übernommen werden und gelten dann nicht mehr als Re-Host des Teams.

(4) InGame-Pause Funktion (Technical Time-Out)

Der Hoster der Lobby kann das Spiel zwischen den Runden pausieren. Dies kann von jedem Team aus technischen Gründen jederzeit angefordert werden (beispielsweise wenn ein Spieler aus der Lobby fliegt).

Die Pause Phasen dürfen ein Limit von 10 Minuten nicht überschreiten, sollten danach nicht alle Spieler wieder vollständig bereit sein, so kann ein Re-Host (siehe Punkt (3)) angefordert werden oder die Map ist ggf. in Unterzahl weiterzuspielen.

(5) Pausen zwischen Maps

Während einer Begegnung dürfen zwischen zwei Maps 5-10 Minuten Pause eingelegt werden. Eine Überschreitung dieses Zeitwertes ist in gegenseitigem Einverständnis der Teams gestattet, wenn die Ligaleitung dem zustimmt. Dies ist im Matchup zu vermerken. Eine längere Pause kann außerdem durch die Ligaleitung (z.B. bei Matches, die gecastet werden) festgelegt werden.

Diese Regelung ist ausschließlich für die Qualifikations-Turniere sowie das Season-Finale gültig, da in der Season nur je eine Map gespielt wird.

(6) Spielnachweise

Nach Spielen jedes Spiels in Qualifikation, Season und Season-Finale sind unverzüglich von jedem am Spiel beteiligten Spieler die MOSS-Dateien im Matchup hochzuladen.

Screenshots vom Scoreboard sind ebenfalls hochzuladen, wenn das Spiel nicht gecastet wird. Lädt in diesem Fall eines der Teams keinen Screenshot hoch, das andere hingegen schon, so gilt der hochgeladene Screenshot als akzeptiert.

5. Übertragung von Spielen

5.1 Übertragungsrechte

(1) Vorbehalt des Übertragungsrechtes für FearNixx

FearNixx behält sich das alleinige Recht vor, die Spiele dieser Veranstaltungen live oder mit Verzögerung zu übertragen.

(2) Übertragungsrechte Dritter

Dritte müssen sich von FearNixx das Recht für eine Spielübertragung schriftlich geben lassen. Ohne eine solche Erlaubnis ist die Übertragung eines Spiels der Veranstaltung nicht gestattet.

Hinweis: Dies bezieht sich auf das Recht, die gespielten Spiele der Veranstaltung zu übertragen. Das Übertragungsrecht beinhaltet nicht eine urheberrechtliche Lizenz für die Übertragung und Nutzung von Spielinhalten. Diese muss nach wie vor durch Ubisoft vergeben werden.

(3) Übertragungsrecht für Partner

FearNixx behält sich außerdem vor, Übertragungsrechte an ihre Partner weiterzugeben.

(4) Egoperspektive

Spielern ist das Übertragen des Spiels aus der Egoperspektive unter folgenden Bedingungen gestattet:

- Die Map wird nicht als Livecast übertragen (d.h. es gibt keinen Spielbeobachter).
- Es ist eine Streamverzögerung von mindestens drei Minuten eingestellt.
- Der Name der Liga ist im Streamtitel anzugeben.

Abweichungen von diesen Regeln sowie Ausnahmen sind beim Veranstalter schriftlich vor Beginn der Übertragung anzufragen.

(5) Nicht öffentliche Übertragungen

Spielern ist das Übertragen des Matches (z.B. über eine private Discord-Bildschirmübertragung) auch während eines Live-Casts und ohne Streamverzögerung dann gestattet, wenn dies nicht öffentlich ist und nur zu privaten Zwecken (darunter fällt z.B. Analyse des Gameplays durch einen Coach) genutzt wird. Spieler haben hierbei sicherzustellen, dass der Stream nicht von Dritten eingesehen werden kann (Achtung: Discord-Streams im Channel eines Servers sind in der Regel öffentlich!).

Verstößt ein Spieler gegen diese Regelungen (wenn z.B. der Stream öffentlich ist), so bekommt der Spieler eine gelbe Karte.

5.2 Spectator-Modus

(1) Slot(s) für Spielbeobachter

Für die Übertragung der offiziellen Livestreams besitzen FearNixx und seine Partner einen priorisierten Anspruch auf die Slots für Spielbeobachter. (Zum aktuellen Zeitpunkt gibt es dafür in Rainbow Six nur einen.)

(2) Dritte Spielbeobachter

Spielbeobachter der teilnehmenden Teams oder Dritter dürfen das Spiel nur beobachten, wenn beide teilnehmenden Teams der Spielbeobachtung zugestimmt haben.

6. Strafen

6.1 Ablauf eines Matchprotest

(1) Ablauf und eröffnen von Protesten

Jedes Team hat auf der OPL-Website die Möglichkeit, einen Protest zu eröffnen. Dazu ist in jedem Matchup der Button "Open Protest" zu benutzen. Der Protest muss vor der Eintragung bzw. Bestätigung des Ergebnisses erfolgen.

Falls die Teams für die Überprüfung des Vergehens Zeit benötigen, so ist dies rechtzeitig in den Kommentaren vermerken. Im Zweifel ist ein Protest zu eröffnen.

Bei Eröffnung des Protests wird ein Admin automatisch dazu gerufen und wird sich den Fall genau ansehen und im Zweifel eine zweite Meinung einholen.

(2) Ungültige Proteste

Sollte ein Protest nach Eintragung bzw. Bestätigung des Ergebnisses eröffnet werden, wird dieser direkt abgewiesen. Ausgenommen davon sind Härtefälle, wie z.B. Cheating-Vorwürfe. Diese können auch im Nachhinein Einfluss auf das Match-Ergebnis haben, werden aber ausschließlich durch die Ligaleitung entschieden.

Sollten beide Teams einen Protest eröffnen und ein gleichwertiges Vergehen vorweisen welches das Matchergebnis verändern würde, werden beide Proteste abgewiesen. Die Bestrafung anhand des Kartensystems (Punkt 6.2) gegen Spieler oder Teams bleibt davon unberührt.

6.2 Modifikationen, illegale Programme und andere Fehlverhalten

(1) Nicht erlaubte Tools / Software

Folgende Arten von Programmen dürfen von den Spielern während des Events nicht verwendet werden:

- Virtual Private Networks (VPNs) oder andere Tunneling-Software
- Software zur Fernsteuerung oder Bildschirmübertragung (TeamViewer, Anydesk, RDP, Zoom, Teams etc.)
- Die TeamViewer Service.exe wird nicht bestraft, falls diese alleine läuft, da hierbei das eigentliche Programm nicht läuft

Ausdrücklich erlaubt ist Discord zur reinen Nutzung als Bildschirmübertragung ohne Möglichkeit zur Fernsteuerung (siehe dazu auch Punkt 5.1 (5)).

Läuft bei einem Spieler eines der oben genannten Programme und ist dies in den MOSS-Dateien zu sehen (siehe Punkt 2.3 (3)), so wird der Spieler mit einer gelben Karte bestraft.

(2) Bug und Glitchusing

Das Ausnutzen von Spielfehlern ist nicht gestattet. Folgende Situationen sind in der Vergangenheit aufgetreten und dienen als Beispiel für solche Fehler/Situationen. Die letzte Entscheidung darüber, was als Spielfehler gilt, obliegt der Ligaleitung.

- Laufen mit dem Mira-Fenster in der Hand.
- Stehen auf dem Fensterrahmen, ohne als entdeckt zu gelten.
- Stehen auf dem Fensterrahmen mit Schild, ohne als entdeckt zu gelten.
- Schießen durch undurchdringbare Wände/Böden/Decken/Objekte.
- Glitchen durch Wände, Objekte, Oberflächen u.ä. in jedem Moment.
- Blockieren von Fenstern mit zerstörbaren Schilden.
- Platzieren von Valkyre-Cams an Orten, wo diese nicht zerstört werden können.
- Platzieren von Maestros Evil-Eyes an Alibi's Attrappen.

Nutzt ein Spieler Bugs und Glitches vorsätzlich, wird der Spieler mit einer gelben Karte bestraft und zudem führt es zum Verlust der Runde. Versehentliches ausnutzen kann genauso bestraft werden.

(3) Cheating

Alle Programme, welche eine spielverändernde Auswirkung haben sind in der FireLeague nicht gestattet. Dies umfasst unter anderem, aber nicht ausschließlich, Macros, Wallhacks, Aimbot, Kein-Rückstoß-Modifikationen. Das Verwenden solcher oder anderer Tools, die einen ähnlichen Vorteil bringen, wird in der FireLeague als Cheaten gewertet und entsprechend bestraft.

Bewiesenes Cheating innerhalb der FireLeague führt zu einem lebenslangen Bann für alle Veranstaltungen der FearNixx UG.

Das Team des Spielers kann für das laufende Event disqualifiziert werden. Alle Spiele, an denen der Spieler teilgenommen hat, können für ungültig erklärt und überprüft werden.

Die Ligaleitung kann einem Spieler, der unter Cheating-Verdacht steht, bis zur endgültigen Klärung die Spielberechtigung entziehen.

Zudem wird bewiesenes Cheating an die OPL weitergeleitet und kann auch Konsequenzen auf der Plattform nach sich ziehen.

(4) (D)DOS

Eine DOS / DDOS-Attacke wird als Cheating gewertet und entsprechend bestraft. Die FearNixx UG hat das Recht DOS/DDOS-Attacken strafrechtlich zu verfolgen.

(5) manipulierende Absprachen

Vereinbarungen, welche gegen das Regelwerk verstoßen, sind nicht gestattet und daher automatisch ungültig. Dies betrifft unter anderem, aber nicht ausschließlich, manipulierende Absprachen.

Sollte einem Team nachgewiesen werden, dass es in manipulierender Weise in den Ablauf eines Events eingegriffen hat (zum Beispiel durch den absichtlichen Verlust von Matches), so wird das Team disqualifiziert und erhält mindestens eine gelbe Karte.

Sollte die Absprache einem Spieler direkt nachgewiesen werden können so wird der Spieler mit nicht weniger als 2 gelben Karten belegt.

Ein Eingriff in das laufende Event (zum Beispiel durch Anpassung von Ergebnissen) bleibt der FearNixx UG vorbehalten.

(6) Fehlerhafte oder fehlende MOSS-Dateien

Reicht ein Spieler keine MOSS-Dateien nach der in Regelung 2.3 (2) geltenden Zeitspanne ein, so erhält dieser eine rote Karte. Darüber hinaus erhält das Team eine gelbe Karte.

Sollte nach Auswertung der MOSS-Dateien ein Spieler mehr als 33% ungültige (z.B. schwarze) Screenshots vorweisen, so werden diese als fehlerhaft angesehen.

Sollte nach Auswertung der MOSS-Dateien ein Spieler keine InGame Screenshots vorweisen, so werden diese als fehlerhaft angesehen.

Sollte MOSS nicht mit den Rainbow-Six-Siege-Settings gestartet werden, so werden die MOSS-Dateien als fehlerhaft angesehen.

Sollte MOSS einzelne Monitore nicht aufzeichnen (bspw. von 4 erkannten Monitoren werden nur 3 durch MOSS aufgezeichnet), so werden die MOSS-Dateien als fehlerhaft angesehen.

Sollten MOSS-Dateien nur teilweise hochgeladen werden (z.B. wenn durch einen Spielneustart mehrere MOSS-Dateien existieren, davon aber nur eine hochgeladen wird), so werden die MOSS-Dateien als fehlerhaft angesehen. Der Spieler hat nach der geltenden Regelung aus 2.3 (2) entsprechend Zeit ggf. seine fehlenden Dateien hochzuladen.

Sind bei einem Spieler MOSS-Dateien fehlerhaft, erhält dieser eine gelbe Karte.

(7) Unsportliches Verhalten

Jeder Spieler und jede Orga, die an der FireLeague teilnehmen, haben sich sowohl während der Matches als auch außerhalb davon (z.B. im Twitch Chat) sportlich gegenüber Anderen zu verhalten. Auch unsportliches Verhalten außerhalb der FireLeague kann je nach Schwere des unsportlichen Verhaltens bis zum Ausschluss von Spielern / Teams aus der FireLeague führen. Ob etwas als unsportliches Verhalten gewertet wird und wie dies geahndet wird, liegt im Ermessen der Admins.

Unsportliches Verhalten beinhaltet unter anderem (aber nicht ausschließlich!):

- Diskriminierungen / Rassismus jeglicher Art
- Verbreiten von Unwahrheiten
- Beleidigungen
- Provokationen (z.B. Teabagging)
- Spoiler (u.a., aber nicht ausschließlich des Match-Ergebnisses)
- Generelles respektloses Verhalten
- etc.

6.3 Kartensystem

(1) Karten für Spieler und Teams

Gegen Spieler und Teams können Strafen in Form von Karten verhängt werden. Die Härte und Dauer sind den jeweils zugehörigen Punkten im Regelwerk definiert. Ausgesprochene Karten (gelbe und rote Karten) gegen Spieler oder Teams verfallen automatisch nach 3 Monaten. Falls Strafen ausgesprochen werden, wird das Team über die Matchupkommentare oder Discord informiert.

(2) Gelbe Karten

Gelbe Karten für Spieler haben folgende Auswirkungen:

- Eine gelbe Karte kommt einer Verwarnung gleich und hat darüber hinaus keine Sperre zur Folge.
- Erhält ein Spieler eine zweite gelbe Karte, so wird er für 4 Events (Qualifier-Turniertage, Liga-Spieltage, etc.) gesperrt.
- Erhält ein Spieler eine dritte gelbe Karte, so wird er weitere 8 Events (Qualifier-Turniertage, Liga-Spieltage, etc.) gesperrt.

Gelbe Karten für Teams haben folgende Auswirkungen:

- Eine gelbe Karte kommt einer Verwarnung gleich und hat darüber hinaus keine Sperre zur Folge.
- Erhält ein Team eine 2. gelbe Karte, so werden dem Team während eines laufenden Qualifier 25 Punkte abgezogen. Während des Ligabetriebes werden 6 Punkte abgezogen.
- Erhält ein Team eine 3. gelbe Karte, so entscheidet die Ligaleitung über die Strafe und das weitere Vorgehen. Dies kann von einzelnen Spielsperren bis hin zur Disqualifikation in der laufenden Liga führen.

(3) Rote Karten

Rote Karten für Spieler haben folgende Auswirkungen:

- Erhält ein Spieler eine rote Karte, so wird er für 6 Events (Qualifier-Turniertage, Liga-Spieltage, etc.) gesperrt.
- Erhält ein Spieler eine 2. rote Karte, wird der Spieler für die gesamten verbleibenden Events (Qualifier-Turniertage, Liga-Spieltage, etc.) der aktuellen Liga gesperrt. Wird die 2. rote Karte während des FireLeague Season-Finals ausgesprochen, so ist der Spieler auch für die darauffolgende FireLeague Season gesperrt.

Gegen Teams werden keine roten Karten vergeben. Härtere Vergehen von Teams, welche nicht mit gelben Karten bestraft werden, können je nach Härte des Vergehens bestraft werden und die Ligaleitung entscheidet über das weitere Vorgehen. Dies kann von einzelnen Spielsperren bis hin zur Disqualifikation in der aktuellen Liga führen.

6.4 Ausschluss aus Events

(1) Härtefallregelung

Spieler, die in der OPL aufgrund von Vergehen gebannt werden, sind auch von allen Events der FearNixx UG auf der OPL-Plattform von der Teilnahme ausgeschlossen.

Zudem können in Härtefällen (z.B. rassistische oder diskriminierende Äußerungen) Spieler oder Teams von allen FireLeague Events ausgeschlossen werden. Das Kartensystem (6.2) findet in diesem Fall keine Anwendung. Entscheidungen hierüber werden ausschließlich von der Ligaleitung getroffen.



Regelwerk-Änderungen

08.03.2021	Gebannte Operator hinzugefügt
17.03.2021	1.1.6 Ungeklärte Situationen während des Matches ersetzt
17.03.2021	1.2.1 Disclaimer ergänzt
17.03.2021	1.2.2 OPL spezifische Regularien entfernt
17.03.2021	2.2.2 Spielerwechsel hinzugefügt
17.03.2021	2.3.1 Spielberechtigung angepasst
17.03.2021	2.3.2 MOSS-Pflicht ergänzt
17.03.2021	3.2.3 Ligafinale ergänzt
17.03.2021	4.1.3 Mapban hinzugefügt
17.03.2021	4.1.4 Nicht einreichen des Mapbans hinzugefügt
17.03.2021	4.1.7 Fehlerhafte Lobbyeinstellungen hinzugefügt
17.03.2021	4.1.10 Gesperrte Spielinhalte hinzugefügt
17.03.2021	4.1.11 Spawnkilling hinzugefügt
17.03.2021	4.1.12 High Ping hinzugefügt
17.03.2021	4.1.13 Ingame chat hinzugefügt
17.03.2021	4.1 Bug und Glitchusing verschoben nach 6.2.2
17.03.2021	4.1.14 Matchabbruch durch nichtantritt eines Teams ergänzt
17.03.2021	6.1 Ablauf eines Matchprotest hinzugefügt
17.03.2021	6.2 Modifikation, illegale Programme und andere Fehlverhalten hinzugefügt
17.03.2021	6.3 Kartensystem hinzugefügt
17.03.2021	6.4 Ausschluss aus Events hinzugefügt
17.03.2021	Gebannte Operator hinzugefügt
04.04.2021	2.1.4 Spielerwechsel während einer laufenden FireLeague-Season hinzugefügt
04.04.2021	3.4.1 Startzeit der Spieltage aktualisiert
04.04.2021	4.1.2 (Competitive) Mappool aktualisiert
04.04.2021	4.1.8 Gesperrte Operatoren aktualisiert
09.06.2021	4.1.8 Gesperrte Operatoren aktualisiert

10.06.2021	1.2.3 Altersbegrenzung formulierung angepasst
10.06.2021	3.1.1 Formulierung ergänzt
10.06.2021	3.1.2 Uhrzeit angepasst
10.06.2021	3.2.4 Gewinn und Ausschüttung Angepasst
10.06.2021	3.2.5 Auf- und Abstiegsregelung hinzugefügt
10.06.2021	3.4.1 Liga Spieltage angepasst
10.06.2021	4.1.16 Tactical Time-Out hinzugefügt
10.06.2021	5.1.4 Stream Egoperspektive angepasst
10.06.2021	6.3.1 Karten für Spieler und Teams ergänzt
10.06.2021	4.1.17 R6 Analyst hinzugefügt
10.06.2021	3.2.6 Mehrere Team je Orga hinzugefügt
10.06.2021	3.2.3 Ligafinale aktuell in Bearbeitung
10.06.2021	2.1.4 Spielerwechsel während einer laufenden FireLeague-Season angepasst
25.09.2021	4.1.2 (Competitive) Mappool aktualisiert
25.09.2021	4.1.8 Gesperrte Operatoren aktualisiert
25.09.2021	2.1.4 Ansatz ergänzt, Spielerwechsel Regelung
25.09.2021	3.1.1 Absatz aktualisiert
25.09.2021	3.4.1 Änderung Verlegung von Spielen
25.09.2021	3.4.2 Hinzugefügt Verlegung von Spielen
25.09.2021	4.1.13 Regelung konkretisiert
25.09.2021	4.1.16 Regelung konkretisiert
25.09.2021	4.1.17 Entfernt
18.01.2022	2.3.4 Absprachen außerhalb der Matchkommentare
18.01.2022	3.1.1 Regelung konkretisiert
18.01.2022	3.1.3 Lineup / Spieler Einschränkung während der Qualifer
18.01.2022	3.2.3 Final Ablauf angepasst
18.01.2022	3.4.1 Spieltage geändert
18.01.2022	4.1.8 gesperrte Operator angepasst

18.01.2022	6.2.7 Unsportliches Verhalten ergänzt
13.02.2022	4.1.9 Skins aus Esports Packs ergänzt
13.02.2022	4.1.17 Regelwerksänderungen während der laufenden Season hinzugefügt
13.02.2022	5.1.5 Nicht öffentliche Übertragungen hinzugefügt
13.02.2022	6.2.1 Discord als Ausnahme ergänzt
17.02.2022	2.3.2 MOSS Regelung konkretisiert und erweitert
17.02.2022	6.2.6 MOSS Regelung konkretisiert und erweitert
27.03.2022	6.2.1 TeamViewer Service.exe Regelung hinzugefügt
27.03.2022	4.1.8 gesperrte Operator angepasst
27.03.2022	4.1.9 Gadget Skins hinzugefügt
27.03.2022	4.1.2 (Competitive) Mappool aktualisiert
03.04.2022	4.2.1 MapBan aktualisiert
03.04.2022	4.1.5 6th Pick entfernt (wird ersetzt durch Attacker-Repick)
03.04.2022	3.4.2 Verschieben von Spielen angepasst

