

# Regelwerk SETROPY eSports

Dieses Regelwerk Überschreibt das OPL Regelwerk

## §1 Support

Bei Fragen Zum Turnier, Regelwerk, Ablauf des Spiel Tages und Weitem fragen.

Bieten wir ein support über unsern Discord Server <https://discord.gg/setropyesports> an sowie ein Support

über das OPL ticket System <https://www.opleague.pro/supportticket>

## §1.1 Admins

Unsere Admins Haben immer das letzte wort

Je nach stärke des Vergehens Können Admins in Rücksprache die Regeln außerkraft Setzen

## §2 Maps / lobby

### §2.1 Mappool

- Clubhouse
- Bank
- Chalet
- Kafe Dostoyevsky
- Oregon
- Villa
- Border
- Themepark
- Skyscraper

### §2.1 Lobby Einstellungen

Die Lobby Einstellungen sind Pflicht

#### Match-Einstellungen

- Anzahl der Bans: 4
- Ban-Timer: 15
- Anzahl der Runden: 12
- Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger: 6
- Runden in Verlängerung: 3
- Verlängerung-Punktendifferenz: 2
- Rollenwechsel Verlängerung 1
- Zielwechsel-Parameter: 2
- Zielwechseltyp: Gespielte Runden
- Einzigartiger Angreifer-Spawn: Ein
- Pick-Phase-Timer: 15
- Attacker Repick: Ein
- Aufdeckphase-Timer: 5
- Schaden-Handicap: 100
- Friendly Fire-Schaden: 100
- Friendly Fire-Umkehr: Aus
- Friendly Fire in Prephase: Aus
- Verletzt: 20
- Sprinten: Ein
- Lehnen: Ein
- Todwiederholung: Aus

## Spiel Modus: Bombe

- Platzierungsdauer: 7
- Entschärfungsdauer: 7
- Zünderzeit: 45
- Entschärfer-Träger wählen: Ein
- Dauer der Vorbereitungsphase: 45
- Dauer der Aktionsphase: 180

## Match Anfangsbedingungen

- Bans
- Team beginnt Match als Angreifer
- Erstes Team beim Angriff in der Verlängerung: Zufällig
- Replay System: Ein
- Tactical Timeout: Ein
- Tactical Timeout Dauer: 60 Sec

## 2.2 Match / gameplay

Sollte ein match nicht angetreten werden dar das Gegner Team noch in einem match ist Wird solange ge wartet bis das team Fertig ist.

Nach dem abschluss de

- Spawn picks sind Erlaubt
- Runouts sind Erlaubt
- 

## §3 Falsche Einstellungen

Sind Die Lobby Einstellungen Falsch eingestellt, Ist das Heimteam dazu verpflichtet die Einstellungen zu korrigieren.

Werde die Einstellungen nicht unverzüglich korrigiert verliert das Heimteam jede Runde was es weiter spi elt.

## §4 Rehost

Ein Rehost darf nur einmal pro Map durchgeführt werden

Nach einem Rehost müssen die identischen Einstellungen wie zuvor verwendet werden. Das bedeutet, d ass der Spielstand, die Spots und die gebannten Operator gleich bleiben müssen, um den vorherigen Spi elverlauf fortzusetzen.

Sollte ein Spieler während des Spiels die Verbindung zur Lobby verlieren, gibt es zwei mögliche Optionen . Einerseits kann der Timer nach Ablauf einer bereits laufenden Runde pausiert werden, damit der Spieler wieder in die Lobby gelangen und weiter spielen kann. Andererseits besteht auch die Möglichkeit, einen Rehost anzufordern und das Spiel komplett neu zu starten, um sicherzustellen, dass alle Spieler wieder b ei Null beginnen und Chancengleichheit herrscht.

## §4.1 Spieler wechseln

Während eines Matches im Turniermodus Bo1 ist es nicht erlaubt, teilnehmende Spieler auszutauschen. Das bedeutet, dass die ursprünglich nominierten Spieler das Spiel von Anfang bis Ende durchspielen müs sen.

Im Spielmodus Bo3 hingegen ist es erlaubt, zwischen den einzelnen Maps Spieler auszutauschen. Ein W echsel der Spieler benötigt hierbei keine Zustimmung des Gegners und kann frei von den Teams entschie den werden

## §5 Moss

Das verwenden von MOSS ist Pflicht

MOSS (My Own ScreenShot) muss für die Verwendung mit Rainbow Six Siege konfiguriert werden.

Wenn das Team/Spieler Kein MOSS verwendet wird die Match als verloren gezählt

Sollten MOSS Dateien unvollständig sein muss das Team uns kontaktieren,

Sollte das Team Dies nicht nach kommen wird das Match als Lose Gehandelt.

Wenn das Andere Team ein Rehost zu Stimmt kann es zu ein ReHost Führen.

Sollten cheats Oder Andere Sachen Benutzt werden die ein ein vorteil geben wird der Spieler aus dem Turnier ausgeschlossen und darf an weitem Turnier nicht teilnehmen

- Moss download bei (Problemen Ticket Aufmachen)
- Moss upload bei OPL ist Pflicht (Bei problemen an ein admin wenden)
- Tracker sollen Deaktiviert sein
- Dateien dürfen nicht Bearbeitet Werden (Spieler ausgeschlossen)

### §5.1 Bugusing

Jede Runde in der Bugusing Benutzt werden Wird als verloren gezählt.

Werden in Einem Match öfter Bugs/gliches Ausgenutzt Kann das ganze Match verloren gezählt

### §6 Verhalten

Als Organisatoren von Turnieren und Events tun wir unser Bestes, um sicherzustellen, dass alles reibungslos und fair abläuft.

Wir nehmen sportlichen Wettkampf und gegenseitigen Respekt sehr ernst, sowohl im Spiel als auch im Online-Chat. Diesbezüglich weisen wir darauf hin, dass wir uns vorbehalten, unsportliches, feindseliges oder beleidigendes Verhalten von Spielern zu beanstanden,

den Gläubigen oder Sünder bestrafen.

Je nach Schwere des Verstoßes kann dies eine Verwarnung, einen Punktabzug oder sogar die Disqualifikation vom Turnier zur Folge haben.

Wir bitten alle Teilnehmer um einen angemessenen Tonfall im Gespräch und untereinander.

### §6.1 Protest

- Persönliche Probleme werden Abgelehnt
- Mit dem Spiel start Erlaubt man das alle in der Lobby Spielen dürfen
- Ein ausgeschlossenes Team kann kein Protest einlegen

### §7 Karten system

- Fehlende, Unvollständige oder nicht korrekte Moss Dateien -- Gelbe Karte für den jeweiligen Spieler
- Benutzen Von Bugs, Glicht; Spielfehler -- Gelbe Karte für den jeweiligen Spieler
- Toxisches Verhalten Ingame, Stream -- Gelbe bzw. Rote Karte (je nach schwere) für den jeweiligen Spieler
- Toxisches Verhalten Gegen Admins, Organisatoren -- Gelbe Karte
- Nicht Erlaubte Software (Spiel Verändere programe) -- Ausschluss aus dem Cup - Team Rote Karte
- Absprachen Mit dem Gegnerischen Team -- Gelbe kartebv - Match wird wiederholt

### §7.1

Gelbekarte -- verwarnung

Rotekarte -- Sperre für den nächsten Spiel tag

Nach dem ersten vergehen Bekommt man eine Gelbe karte. Bei dem 2 Vergehn Bekommt man eine Rote karte

