



DACH-League Regelwerk Season 2024

(Last Updated - May 2024)

INHALTSVERZEICHNIS

1 Allgemeine Aussagen

- 1.1 Veranstalter
- 1.2 Privatsphäre und Datenschutz
- 1.3 Plattform: OPL
 - 1.3.1 OPL-spezifische Vorschriften
 - 1.3.2 Mindestalter und seine Durchsetzung
- 1.4 Preise
- 1.5 Unterstützung
 - 1.5.1 Wozu wir Support anbieten
 - 1.5.1 OPL-Support-Tickets
 - 1.5.2 Support über DACH-League Discord
- 1.6 Allgemeine Definitionen
- 1.7 Änderungen dieses Regelwerks während der Veranstaltung
- 1.8 „Außergewöhnliche Umstände“, die nicht im Regelwerk 7 behandelt werden

2 Aussehen und Verhalten

- 2.1 Allgemeiner Gesprächston
- 2.2 Verhalten während der DACH-League
 - 2.2.1 Verbindliche Vereinbarungen auf dem Discord-Server
 - 2.2.2 Manipulative Vereinbarungen
 - 2.2.3 Unsportliches Verhalten
- 2.3 Verhalten außerhalb der DACH-League
- 2.4 Veröffentlichung der liga internen Kommunikation

3 Pflichten der Mannschaften & Spieler

- 3.1 Teamanmeldung
 - 3.1.1 Mannschaftsplätze und deren Organisation verbindlich
 - 3.1.2 Spieler, die Mannschaften übernehmen
 - 3.1.3 Automatische Zuordnung von Slots zu Organisationen
 - 3.1.4 Übergangsphasen beim Beitritt zu Organisationen
 - 3.1.5 Maximale Anzahl von Teams einer Organisation
 - 3.1.6 Auflösung von Teams
 - 3.1.7 Team-Slots
 - 3.1.8 Spieler aus der DACH-Region
- 3.2 Spielberechtigung
 - 3.2.1 Anmeldung von Spielern & Mannschaften
 - 3.2.2 Spielerwechsel während der Saison / Transferphase
 - 3.2.3 OPL-Profil
 - 3.2.4 Uplay-ID / Ubisoft-Connect-Handle
 - 3.2.5 Mindestteilnehmerzahl für den Wettbewerb
 - 3.2.6 Obligatorische Nutzung von MOSS
 - 3.2.7 Defekte oder fehlende MOSS-Dateien
 - 3.2.8 RCS und VPS
- 3.3 Hard- & Software Anforderungen
 - 3.3.1 Allgemeine Anforderungen
 - 3.3.2 Unzulässige / verbotene Software
 - 3.3.3 Nutzung von Bugs, Glitches oder anderen Exploits
 - 3.3.4 Betrug
 - 3.3.5 (D)DoS-Angriffe

4 Der Ablauf einer DACH-League-Saison

- 4.1 Qualifikation
 - 4.1.1 Ablauf der Qualifikationsturniere
 - 4.1.2 Registrierung und Check-in für Qualifikanten
 - 4.1.3 Einschränkungen der Qualifikationsaufstellungen
- 4.3 Laufliga
 - 4.3.1 Ablauf der Laufliga
 - 4.3.2 Hinrunde
 - 4.3.3 Spieltage
 - 4.3.4 Termin Verschieben
 - 4.3.5 Abstiege
 - 4.3.6 Playoffs

4.3.7 Aufstieg & Abstieg

5 Allgemeine Spielregeln

- 5.1 Definitionen: Spiel / Karte
- 5.2 Kartenpool
- 5.3 Spieleinstellungen
- 5.4 Falsche Spieleinstellungen
- 5.5 Erlaubte und nicht erlaubte Spielinhalte
 - 5.5.1 Verbotene Operator
 - 5.5.2 Zulässige kosmetische Spielinhalte
 - 5.5.3 Strafen
- 5.6 Spawnpeeks & -Kills
- 5.7 Hoher Ping
- 5.8 Chat im Spiel
- 5.9 Spielabbruch
 - 5.9.1 Kündigung wegen Abwesenheit
 - 5.9.2 Spielabsage aufgrund von Serverproblemen

6 Spielverlauf

- 6.1 Kartenauswahl und -sperre
- 6.2 Das Gastgeberteam
- 6.3 Host durch einen Observer
- 6.4 Taktische Auszeiten
- 6.5 Technische Auszeiten
- 6.6 Pausen zwischen den Karten
- 6.7 Einreichen eines Nachweises des Spielergebnisses und anderer Aufzeichnungen
- 6.8 Rehost
 - 6.8.1 Rehost-Bedingungen
 - 6.8.2 Rehost-Prozess und Fortsetzung

7 Streaming von DACH-League-Spielen

- 7.1 Streaming-Rechte bleiben erhalten
- 7.2 Streaming-Rechte für Partner
- 7.3 Streaming-Rechte Dritter
- 7.4 First-Person-Streaming
- 7.5 Beobachter Plätze
 - 7.5.1 Reservierung des Beobachterplatzes
 - 7.5.2 Beobachter von Drittanbietern
- 7.6 Nichtöffentliche Video-Feeds

8 Spielproteste und Strafen

- 8.1 Entstehung und Ablauf eines Spielprotestes
- 8.2 Ungültige Spielproteste
- 8.3 Bestrafungen mit Karten
 - 8.3.1 Benachrichtigung über Strafen und Kartenwarnungen
 - 8.3.2 Ablauf von Kartenwarnungen
 - 8.3.3 Gelbe Karten für Spieler
 - 8.3.4 Rote Karten für Spieler
 - 8.3.5 Gelbe Karten für Teams
 - 8.3.6 Rote Karten für Teams
- 8.4 Disqualifikation / Besonders schwerwiegende Fälle

Änderungen an diesem Regelwerk werden farblich gekennzeichnet.
Ergänzungen oder Änderungen in **Gelb**.

1 Allgemeine Aussagen

1.1 Veranstalter:

Dieses Turnier, diese Liga oder Veranstaltung wird von Whisky organisiert.

1.2 Privatsphäre und Datenschutz

Da das Turnier auf der OPL-Plattform stattfindet, beachten Sie bitte auch deren Datenschutz- und Datenschutzerklärung unter: <https://www.OPL.com/privacy-policy>

1.3 Plattform: OPL

1.3.1 OPL-spezifische Vorschriften

Das OPL-Regelwerk gilt nicht für die DACH-League und OPL-Administratoren haben keine Autorität darüber es sei denn, die DACH-League weist ausdrücklich darauf hin.

Allerdings bleiben Plattformvorschriften wie die OPL ToS von dieser Regel unberührt.

1.3.2 Mindestalter und seine Durchsetzung

In Übereinstimmung mit der deutschen USK-16-Einstufung setzen wir ein Mindestalter durch, das dem beim Kauf des Spiels durchgesetzten Alterslimit entspricht. Dieses Mindestalter gilt auch für Teilnehmer der DACH-League. Die Teilnahme von Spielern unter 16 Jahren ist nicht gestattet.

1.4 Preise

Teilnehmer der DACH-League haben die Möglichkeit, Geld- und Sachpreise zu gewinnen. Die genaue Verteilung des Preisgeldes ist auf der OPL-Turnierseite aufgeführt. Preise werden stets an das gesamte Team vergeben und nicht an einzelne Spieler. Die Verteilung der Preise obliegt dem Teamvertreter, der entweder ein Mitglied des Teams oder seiner Organisation sein kann. Die Weitergabe der Preise an die tatsächlichen Spieler liegt in der Verantwortung dieses Vertreters.

Die Preisverleihung findet nach Abschluss des Turniers statt und sollte spätestens 48 Stunden nach dem Endspiel erfolgen. Für weitere Informationen oder Fragen steht Ihnen unser CEO, Whisky, über Discord (whisky7562) zur Verfügung.

Geldpreise werden per PayPal ausgezahlt. Bitte beachten Sie, dass internationale Überweisungen mitunter längere Bearbeitungszeiten in Anspruch nehmen können.

Sachpreise werden innerhalb der nächsten drei Werktage nach Turnierende verschickt, wobei die Lieferzeiten je nach Zielort variieren können. Individualisierte Sachpreise erfordern eine längere Herstellungszeit und sind von diesem Zeitrahmen ausgenommen.

Wir bevorzugen, dass der Teamvertreter volljährig ist (mindestens 18 Jahre in den meisten Ländern). Sollte der Vertreter diesem Kriterium nicht entsprechen, ist eine zusätzliche Zustimmung seiner Eltern oder gesetzlichen Vertreter erforderlich.

1.5 Unterstützung

1.5.1 Wofür wir Support anbieten

Wir unterstützen bei der Anmeldung zur Veranstaltung und organisieren die Spiele, übernehmen jedoch keine Verantwortung oder Haftung für die Fähigkeit der Spieler, am Turnier teilzunehmen. Das beinhaltet unter anderem die Installation oder Konfiguration des Spiels, die Einrichtung dedizierter Server sowie die Installation oder Konfiguration der verwendeten Anti-Cheat-Anwendungen. Die Spieler sind für ihre Hard- und Software selbst verantwortlich. (Siehe Abschnitt 3.3 zu den Hard- und Softwareanforderungen)

1.5.1 OPL-Supporttickets

Support ist über OPL-Supporttickets verfügbar. Bitte stellen Sie sicher, dass Sie eine passende Kategorie für Ihre Supportanfrage auswählen.

1.5.2 Support über DACH-League Discord

Alle Teilnehmer können Unterstützung über den offiziellen DACH-League Discord-Server erhalten (Einladung: <https://discord.gg/zcKZ6xPfd>), indem sie sich an die DACH-League-Administratoren wenden. Falls Sie den entsprechenden Abschnitt des Servers nicht sehen können, bitten Sie um die Zuweisung der DACH-League-Teilnehmerrolle und senden Sie Ihre Supportanfrage erst, nachdem Ihnen diese Rolle gewährt wurde.

Bitte beachten Sie: Während der Qualifikation und des neuen Supports ist der Discord-Bereich möglicherweise nicht verfügbar. Supportanfragen sollten die Rolle „@Support“ kennzeichnen.

1.6 Allgemeine Definitionen

- **DACH-League / Admin:** Dies bezieht sich auf das Führungs- und Administratorenteam der DACH-League.
- **DACH-League / Saison:** Diese Zeitspanne erstreckt sich vom Beginn des ersten Qualifikationsturniers bis zum Ende des letzten Spiels in den Playoffs.
- **Standard Sieg:** Ein Team erhält einen Standard-Sieg, wenn das gegnerische Team nicht in der Lage ist, das Match zu starten. Das Spiel wird als „W-L“ gewertet, wobei der Unterschied als 2:1 gilt.
- **Qualifikation:** Dies ist die Zeitspanne vom ersten Spiel des ersten Qualifikationsturniers bis zum letzten Spiel des letzten Qualifikationsturniers.
- **Division:** Die Divisionen 1, 2 und 3 bestehen aus jeweils 8 Teams, die in ihren entsprechenden Divisionen um Punkte kämpfen.
- **Laufliga:** Diese bezeichnet die Zeit vom ersten bis zum siebten Spieltag (einschließlich aller Verlängerungstage), in denen die Mannschaften der drei Divisionen gegeneinander antreten.
- **Relegationen:** Entscheidungsspiele, bei denen es in der Regel nur für einzelne Teilnehmer um den Abstieg in eine niedrigere Liga geht, für andere hingegen um einen Aufstieg.
- **Playoffs:** Dies ist das Endturnier, bei dem die vier besten Teams um die Preise der DACH-League kämpfen.

1.7 Änderungen dieses Regelwerks während der Veranstaltung

Die DACH-League behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk jederzeit zur Klarstellung oder Ergänzung bestehender Regeln zu ändern. Änderungen am Regelwerk werden durch farbliche Hervorhebung und eine deutliche Anmerkung der Redaktion unter Abschnitt 9 - Änderungen an diesem Regelwerk kenntlich gemacht.

Änderungen am Kartenpool, verbotenen Operatoren, erlaubten Kosmetika und anderen unzulässigen Spielinhalten sind auf bestimmte Zeitpunkte während der DACH-League beschränkt. Dies dient dazu, ein gleichmäßiges Spielfeld für alle Teams zwischen den einzelnen Änderungen sicherzustellen:

- Zwischen dem letzten Qualifikationsturnier und dem ersten Spieltag der laufenden Liga.
- Zwischen den Spieltagen 7 und 8 der Laufliga (Der erste Overtime-Spieltag gehört zu den ersten sieben Spieltagen. Daher gelten Änderungen erst ab dem Beginn des 8. Spiels.)
- Zwischen dem Abstiegsturnier und den Playoffs.

1.8 „Außergewöhnliche Umstände“, die im Regelwerk nicht behandelt werden

In Situationen, in denen dieses Regelwerk eine zu befolgende Regel nicht klar definiert oder die Regelung nicht eindeutig zutrifft, liegt die endgültige Entscheidung über das weitere Vorgehen bei der DACH-League. Die DACH-League behält sich das Recht vor, bestehende Regeln zu ändern, um der Situation besser gerecht zu werden, wenn nötig. Solche Änderungen können über den Discord-Server oder im Match-Chat bekannt gegeben werden und sind ebenso verbindlich wie dieses Regelwerk.

2 Aussehen und Verhalten

2.1 Allgemeiner Gesprächston

Die DACH-League möchte den Geist fairen, professionellen, respektvollen und offenen Austauschs im kompetitiven eSports fördern. Wir erwarten von allen Teilnehmern, dass sie sich an diesen Grundsatz halten und sich entsprechend verhalten, sowohl während der Spiele als auch in der Interaktion mit dem Personal der DACH-League. Diese Erwartung erstreckt sich nicht nur auf Gespräche während der Spiele oder mit dem DACH-League-Personal, sondern schließt insbesondere auch unsere Partner und unser Verhalten gegenüber der Öffentlichkeit mit ein.

2.2 Verhalten während der DACH-League

2.2.1 Verbindliche Vereinbarungen auf dem Discord-Server

Vereinbarungen, die auf dem DACH-League-Discord getroffen werden, sind ebenso verbindlich wie solche, die im OPL-Match-Chat dokumentiert worden wären. Dies betrifft insbesondere Vereinbarungen bezüglich Änderungen der Spielzeit, Toleranz Vereinbarungen bezüglich eingeschränkter Spieler und ähnliche Absprachen. Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass dies nicht für Spielproteste gilt, die stets im Spiel dokumentiert werden müssen, um offiziell zu sein. Bitte beachten Sie auch Abschnitt 2.2.2 zu manipulativen Absprachen.

2.2.2 Manipulative Vereinbarungen

Alle Vereinbarungen, die gegen das Regelwerk verstoßen, sind unzulässig und automatisch ungültig. Dazu gehören insbesondere Vereinbarungen über das Endergebnis eines Spiels. Mannschaften, die solche Vereinbarungen treffen, werden vom jeweiligen Spiel disqualifiziert und erhalten eine Gelbe-Karte-Verwarnung. In besonders schwerwiegenden Fällen kann dies zur vollständigen Disqualifikation aus der DACH-League führen.

Spieler, die solche Vereinbarungen treffen, erhalten nicht weniger als zwei Verwarnungen mit der Gelben Karte und können auch aus der Liga ausgeschlossen werden. Die DACH-League behält sich das Recht vor, Korrekturen an den Ergebnissen der betroffenen Spiele vorzunehmen, die sich auf den Verlauf der DACH-League auswirken können.

2.2.3 Unsportliches Verhalten

Sportliches Verhalten ist für alle Spieler der DACH-League verpflichtend, insbesondere im Umgang miteinander. Diese Verpflichtung erstreckt sich nicht nur auf den In-Game-Bereich, sondern auch darüber hinaus.

Unsportliches Verhalten kann mit einer Gelben Karte oder sogar mit einer Disqualifikation aus der DACH-League für die betreffenden Spieler geahndet werden. Nicht toleriertes Verhalten umfasst, ist jedoch nicht beschränkt auf:

- Diskriminierung aufgrund von Geschlecht, Rasse, ethnischer Zugehörigkeit usw.
- Verbreitung von Lügen und falschen Gerüchten über Spieler, Teams und Organisationen
- Hassrede/üble Rede
- Unnötige Provokationen (z. B. Teebeuteln)
- Spoiler (Spiele werden mit einer Verzögerung gestreamt, um Stream-Sniping während des laufenden Spiels zu verhindern. Bitte respektieren Sie die Erfahrung unserer Zuschauer, indem Sie keine Spielmomente verraten. Dazu gehört auch das plötzliche Erscheinen im Stream-Chat während eines laufenden Matches.)
- Verstöße gegen respektvolle Verhaltensregeln

2.3 Verhalten außerhalb der DACH-League

Unsere Verhaltensrichtlinien enden nicht mit dem Ende eines Spiels. Sie sollen eine unterhaltsame Gemeinschaft rund um die DACH-League fördern und erstrecken sich auf die Interaktionen zwischen allen Beteiligten und der Öffentlichkeit.

Jedes rechtswidrige Verhalten im Zusammenhang mit der DACH-League, das uns zur Kenntnis gebracht wird, kann bestraft werden. Die Art der Bestrafung liegt im Ermessen der DACH-League und erfolgt gemäß diesem Regelwerk. Diese Regelung gilt insbesondere für Spieler in folgenden Bereichen:

- die OPL-Plattform
- DACH-League- und OPL-Discord-Server
- Twitch-Chats auf der DACH-League oder anderen DACH-League-Streaming-Kanälen
- In-Game-Chats (einschließlich Scrimms, Ranglistenspiele usw.)
- Auftritte in sozialen Medien

2.4 Veröffentlichung der ligainternen Kommunikation

Sämtliche Kommunikation, die technisch gesehen nicht öffentlich ist, gilt als vertraulich und privat. Die Veröffentlichung von beispielsweise OPL-Spiel-Kommentaren, Discord-Chats (DMs und Server Nachrichten), Social-Media-DMs usw. ist strengstens verboten. Verstöße gegen diese Regel können mit einer Roten Karte geahndet werden. Bitte beachten Sie auch Abschnitt 1.3.2 zu den OPL-spezifischen Vorschriften.

3 Pflichten von Teams & Spielern

3.1 Teamregistrierung

3.1.1 Teamplätze und deren Organisationsverbindlichkeit

Registrierung Plätze von Teams sind standardmäßig an ihre Organisation gebunden. Sollten Spieler das Team oder die Organisation verlassen, kann die Organisation innerhalb von zwei Wochen neue Spieler für das Team ernennen.

3.1.2 Spieler übernehmen die Verantwortung für Teams

Teams, die keiner Organisation zugeordnet sind, oder Teams, die innerhalb der genannten zwei Wochen nicht neu besetzt wurden, können von jedem ihrer ehemaligen Spieler beansprucht werden. Diese Spieler können dann entweder einem neuen Organisation zugeordnet werden oder als ungebundene Spieler gelten. In diesem Fall bleibt der Spieler Eigentümer des Slots, bis er an eine Organisation gebunden wird.

3.1.3 Automatische Zuordnung von Slots zu Organisationen

Sobald ein Orgloses Team einer Organisation beitrifft, wird der Teamplatz automatisch an diese Organisation gebunden, unabhängig von etwaigen Vereinbarungen, die zwischen den Spielern und der neuen Organisation getroffen wurden.

3.1.4 Übergangsphasen beim Beitritt zu Organisationen

Innerhalb von zwei Wochen nach einer automatischen Bindung an eine Organisation können die Spieler dieser Mannschaft die Verbindung zur Organisation kündigen und weiterhin das Eigentum an ihrem Platz behalten. Dies basiert auf der Annahme, dass die Annahme des Teams erfolglos war und der Onboarding-Prozess vorzeitig abgebrochen wurde.

3.1.5 Maximale Anzahl von Teams einer Organisation

Jede Organisation darf nur ein Team pro Division stellen. Wenn eine Mannschaft zu einer höheren Division befördert wird, wird automatisch ein Aufstiegs-Stopp verhängt, falls bereits eine andere Mannschaft derselben Organisation für diese Division qualifiziert ist. Die aufsteigende Mannschaft verbleibt in ihrer alten Division, bis ein Platz frei wird oder eines der beiden Teams einer anderen Organisation zugewiesen wird. In diesem Fall wird der Aufstieg an die nächst platzierte Mannschaft der Division vergeben.

Qualifikanten sind von dieser Regel nicht direkt betroffen. Eine Organisation kann eine beliebige Anzahl von Mannschaften für die Qualifikationsturniere registrieren. Allerdings darf nur eine Mannschaft pro Division in der Laufliga weiterhin spielen.

3.1.6 Auflösung von Teams

Die Abschnitt 3.1.1 beschreibt die Bindung von Team-Slots an Organisationen und wie Organisationen teilweise oder aufgelöste Teams während der Veranstaltung wieder vollständig auffüllen können. Es gibt jedoch weiterhin Spielbeschränkungen für neue Spieler, wie sie in Abschnitt 3.2.2 Spielerwechsel während der Saison (Transferphase) definiert sind. Sollte sich ein Team in Division 1-2 auflösen und neu besetzt werden müssen, können die ersten 5 Spieler direkt entlassen werden. Alle anderen Spieler erhalten eine Sperre für 4 oder 2 Spieltage, abhängig davon, wann sich das Team aufgelöst hat.

Wenn Teams von ihrer Organisation nicht neu besetzt werden oder nicht von einem ihrer ehemaligen Spieler übernommen werden, gilt das Team als vollständig aufgelöst. Das bedeutet, dass alle Spiele (gespielt oder ausstehend) ihren Gegnern als Standard-Siege gutgeschrieben werden, als ob das Team nie teilgenommen hätte. Der Platz geht dann für immer verloren und steht in der nächsten Saison zur Qualifikation zur Verfügung. Solche freien Slots aus den Divisionen 1 und 2 werden durch weitere Aufstiege aus Division 3 besetzt, gemäß ihrer Rangfolge.

Gemäß Abschnitt 3.1.8 muss das Team mindestens 3 Personen mit Wohnsitz in der DACH-Region (Deutschland, Österreich oder Schweiz) enthalten.

3.2 Spielberechtigung

3.2.1 Registrierung von Spielern und Teams

Nur Spieler, die sich für das Team registriert haben und auf der OPL-Plattform als spielberechtigt angezeigt werden, dürfen an Spielen teilnehmen. Dies gilt auch für Ersatzspieler.

Beschränkte Spieler dürfen möglicherweise an einzelnen Spielen teilnehmen, solange sie noch für das Team registriert sind und das konkurrierende Team schriftlich seine Zustimmung zum OPL-Spiel erteilt. Eine solche Vereinbarung erstreckt sich nicht auf andere Spiele, auch nicht gegen denselben Wettbewerber.

Wenn eine Mannschaft mit einem Spieler ohne Spielerlaubnis oder ohne Erlaubnis spielt, wird die Mannschaft mit einer gelben Teamkarte bestraft und der nicht spielberechtigte Spieler wird mit einer roten Spielerkarte bestraft.

Smurfs und Account-Sharing sind ausdrücklich verboten und werden mit einer gelben Spieler- und Teamkarte bestraft, was zum Ausschluss aus der DACH-League führen kann!

3.2.2 Spielerwechsel während der Saison/Transferphase

Teilnehmende Mannschaften können während der Saison Spieler tauschen. Eingetauschte Spieler sind für die Teilnahme an **2 Spieltagen** eingeschränkt. Eine Teilnahme ist nur mit der oben genannten Einwilligung der konkurrierenden Mannschaft möglich.

Die erste Transferphase beginnt nach Abschluss des letzten Spiels der Playdays und endet am ersten Spieltag der Playoffs um 17:00 Uhr (Europa/Berliner Zeit).

Die zweite Transferphase beginnt nach Abschluss der Playoffs und endet am ersten Spieltag der Division um 17:00 Uhr (Europa/Berliner Zeit).

3.2.3 OPL-Profil

Alle Spieler und Teams müssen ein wahrheitsgetreues OPL-Profil vorlegen. Insbesondere das Alter, der Wohnort und das Ubisoft-Connect-Handle müssen korrekt eingegeben werden. Jedes Profil sollte auch mindestens eine Möglichkeit enthalten, den Spieler/die Mannschaft zuverlässig zu kontaktieren.

Alle Teams sind verpflichtet, Namensänderungen dem DACH-League-Personal mitzuteilen, damit wir unsere Aufzeichnungen aktualisieren können, um die Änderung widerzuspiegeln. Das Unterlassen der Bekanntgabe von Namensänderungen kann mit einer Gelbe-Karte-Verwarnung bestraft werden.

3.2.4 Uplay-ID / Ubisoft-Connect-Handle

Alle Spieler müssen ihre aktive Uplay-ID / Ubisoft-Connect-Handle in ihrem OPL-Profil hinterlegen, um teilnehmen zu dürfen. Es darf nur das hinterlegte Konto verwendet werden, um an DACH-League-Spielen teilzunehmen.

3.2.5 Mindestteilnehmerzahl für den Wettbewerb

Die Teams müssen zu Spielbeginn mit mindestens vier Spielern teilnehmen. Eingeschränkte Spieler, die in dieser Zählung enthalten sind, umfassen alle Personen, denen die Teilnahme gestattet wurde. Jede Mannschaft, die nicht in der Lage ist, mit genügend Spielern anzutreten, verliert das Spiel automatisch, und ihr Gegner gewinnt standardmäßig.

3.2.6 Obligatorische Nutzung von MOSS

Alle Spieler müssen ihre Spiele mit MOSS (<https://nohope.eu/>) aufzeichnen. Diese Aufnahmen müssen entweder pro Spiel oder pro Karte aufgezeichnet (und exportiert) werden. MOSS muss auf die „Regenbogen Six Siege“-Voreinstellung eingestellt sein, und die exportierten Dateien müssen nach Abschluss des Spiels in das OPL Matchup hochgeladen werden.

(Hinweis: Bitte warten Sie unbedingt, bis MOSS den Export abgeschlossen hat, bevor Sie die Datei hochladen. Wir akzeptieren keine unvollständigen MOSS-Archive!)

Bei Qualifikations-, Abstiegs- und Playoff-Turnieren muss der Upload innerhalb von 10 Minuten nach der ersten Ergebnisübermittlung im OPL-Matchup abgeschlossen sein.

Während der laufenden Liga ist diese Zeitspanne etwas länger. MOSS-Dateien müssen jedoch innerhalb von 24 Stunden nach der ersten Ergebnisübermittlung im OPL-Matchup hochgeladen werden.

3.2.7 Defekte oder fehlende MOSS-Dateien

Fehlende oder defekte MOSS-Dateien werden mit einer Gelben Karte geahndet. Die folgenden Beispiele zeigen, wann eine MOSS-Datei als defekt betrachtet wird:

- Dateien, die mehr als 33 % ungültige Screenshots enthalten (z. B. schwarze Bildschirme).
- Dateien, bei denen In-Game-Screenshots fehlerhaft/defekt sind oder ganz fehlen.
- Dateien, die ohne die in MOSS angewendete Voreinstellung „Rainbow Six Siege“ aufgenommen wurden.
- Dateien, bei denen nicht alle angeschlossenen Monitore aufgezeichnet wurden (wir empfehlen, alle Monitore zu deaktivieren, die während des Spiels nicht verwendet werden).
- Dateien, in denen Teile des Spiels fehlen (z. B. wenn die Aufzeichnung pro Karte erfolgt, aber nicht alle Aufnahmen hochgeladen wurden).

Die hochgeladenen Dateien müssen innerhalb des zuvor genannten Zeitraums vollständig und gültig sein. Andernfalls gelten sie als unvollständig und werden mit einer Gelben Karte geahndet.

Eine durch einen PC-Absturz verursachte Beschädigung der MOSS-Datei wird toleriert, wenn der Absturz rechtzeitig (idealerweise direkt zum Zeitpunkt des Absturzes) im OPL-Match-Chat angekündigt wird. Abstürze sind jedoch keine akzeptable Entschuldigung, nachdem die MOSS-Dateien als ungültig gekennzeichnet wurden.

3.2.8 RCS und VPS

RCS und VPNs sind bei der DACH-League strengstens untersagt und führen zur Disqualifikation des Teams. Die Benutzung eines Remote Control Systems muss einwandfrei nachgewiesen sein. Die Aufführung einer aktiven „Kernal Time“ oder „User Time“ in der MOSS-Systemdatei, die eine Zeit von 00:00:15 überschreitet, reicht dabei als Beweis aus.

3.3 Hard- und Softwareanforderungen

3.3.1 Allgemeine Anforderungen

Jeder Spieler ist für seine Hard- und Software selbst verantwortlich. Sie müssen sicherstellen, dass das Spiel spielbar (und aufzeichnenbar) ist, wenn sie an einem DACH-League-Spiel teilnehmen. Die Softwarekonfiguration muss auf dem neuesten Stand gehalten werden (Betriebssystem- und Sicherheitsupdates, Spieleupdates, Treiberupdates, MOSS-Updates usw.).

3.3.2 Unzulässige / verbotene Software

Die Nutzung der folgenden Anwendungen ist bei der Teilnahme an DACH-League-Spielen untersagt, einschließlich Hintergrundprozesse. Bitte stellen Sie sicher, dass Sie die entsprechenden Anwendungen schließen/beenden, bevor Sie an einem Spiel teilnehmen. Sollte festgestellt werden, dass eine der genannten Anwendungen auf dem Computer des Spielers ausgeführt wird, wird der Spieler mit einer Gelben Karte bestraft:

- Virtuelle private Netzwerke (VPNs) oder andere Tunneling-Software (Studenten können von dieser Regelung ausgenommen sein, wenn sie einen Studierendenausweis vorlegen können).
- Software zur Fernsteuerung oder Bildschirmfreigabe (TeamViewer, Anydesk, RDP, Zoom, Teams usw.)
 - Als einzige Ausnahme kann die ausführbare Datei „TeamViewer_Service.exe“ im MOSS-Bericht auftauchen, ohne bestraft zu werden, da der Hintergrunddienst keine Verbindungen zulässt, ohne dass zusätzliche Prozesse gestartet werden. Wir empfehlen dennoch dringend, den Dienst zu beenden, bevor Sie MOSS starten. (≡ „net stop TeamViewer“)

Wir erlauben die Nutzung von Discord für Videoanrufe, bei denen die Fernsteuerung deaktiviert ist. (Siehe 7.6 Nicht-öffentliche Video-Feeds)

3.3.3 Nutzung von Bugs, Glitches oder anderen Exploits

Die Liste der Bug-Exploits oder In-Game-Exploits, die in keinem Wettbewerb von DACH League verwendet werden dürfen, ist unten aufgeführt und wird von der DACH League von Zeit zu Zeit aktualisiert. Jeder Bug-Exploit oder In-Game-Exploit

Spiel-Exploits, die derzeit nicht in dieser Liste aufgeführt sind, müssen an der DACH League gemeldet werden, damit die DACH League prüfen kann, ob solche Bug-Exploits oder In-Game-Exploits Exploit von der Verwendung in einem Wettbewerb von R6 DACH League ausgeschlossen werden müssen.

Dies sind bekannte, unbeabsichtigte Mechanismen, die für die Verwendung in der DACH League genehmigt wurden, und sofern nicht eine neue Variante oder Änderung diese beeinträchtigt, können die Teams sie einsetzen.

- Verwendung von Ausrüstung oder Entschärfung durch eine zerstörbare Oberfläche
- Zerstören einer Luke mit dem Entschärfer darauf, damit sie herunterfällt und deaktiviert wird (was zu einem Sieg für das verteidigende Team)
- Durch Wände Smoken
- Hibanas Pellets, Aces SELMA-Ladungen und Thermites exotherme Ladungen können platziert werden überall

Dies sind bekannte, unbeabsichtigte Mechanismen, die für die Verwendung in der DACH League verboten wurden und mindestens, einen sofortigen Rundenverlust und/oder weitere Sanktion(en) nach sich ziehen werden.

- Jede Position, zu der Spieler ihren Operator, ihre Drohnen oder Gadgets bringen und aus der sie herauskommen können, indem sie durch ein Objekt, eine Wand oder eine Oberfläche hindurchgehen, was dazu führt, dass der Operator, die Drohne oder das Gadget nicht so gesehen wird, wie es normalerweise sein sollte.
- Jede Position, zu der ein Spieler seinen Operator, seine Drohnen oder Gadgets nur mit Hilfe eines oder mehrerer Teamkollegen, die sich um ihn herum versammeln (durch Kollisionen mit 3D-Modellen), bringen und verlassen kann
- Jedes Verhalten oder jede Aktion, die Spieler ausführen können, um eine Situation zu schaffen, in der sie einen Gegner sehen oder auf ihn schießen können, ohne dass der Gegner sie sehen oder angreifen/auf sie schießen kann, wie es normalerweise der Fall wäre.
- Unbemerkt auf einem Fenstersims stehen
- Blockieren eines Fenstersprungs mit einem zerstörbaren Schild
- Schießen durch nicht zerstörbare Gegenstände wie Wände, Böden, Decken und andere Objekte oder Oberflächen.
- Platzieren von Ausrüstung oder Geräten an einem Ort, an dem sie nicht zerstört werden können
- Springen auf Vorsprünge und Pronieren, um normalerweise unzugängliche Stellen zu erreichen
- Springen auf Oberlichtfenster

Die absichtliche oder unfreiwillige Nutzung solcher Bugs und Glitches kann mit einer Verwarnung des Spielers durch eine gelbe Karte bestraft werden. Die endgültige Entscheidung darüber, was als ausbeuterisch gilt und was nicht, liegt im alleinigen Ermessen der DACH-League.

3.3.4 Betrug

•Bei der Austragung von Spielen sind alle Anwendungen verboten, die den Ausgang des Spiels beeinflussen können. Beispiele für solche Anwendungen sind Makros, Wallhacks, Aimbots und Apps/Skripte zur Rückstoßkompensation.

Der Einsatz solcher Tools wird streng geahndet, mit Strafen von einer Gelben Karte bis hin zur Disqualifikation und einem lebenslangen Verbot von allen DACH-League-Veranstaltungen. Das Team des Spielers kann auch von der aktuellen Veranstaltung disqualifiziert werden. Übereinstimmungen, bei denen die Spieler beteiligt waren, können untersucht und ihre Ergebnisse nachträglich angepasst werden.

Dem Spieler kann für die Dauer einer solchen Untersuchung ein Teilnahmeverbot erteilt werden. Alle gefundenen Betrug Nachweise werden an die OPL-Plattform und Ubisoft weitergeleitet, um Untersuchungen einzuleiten.

3.3.5 (D)DoS-Angriffe

DoS- und DDoS-Angriffe gegen Spieler, Teams oder die DACH-League gelten als Betrug und werden entsprechend bestraft. Darüber hinaus sind solche Angriffe international gesetzlich verboten und werden als Cyberangriffe betrachtet, die ein Verbrechen darstellen. Meldungen über solche Angriffe können zur strafrechtlichen Untersuchung weitergeleitet werden.

4 Der Verlauf einer DACH-League-Saison

4.1 Qualifikation

4.1.1 Ablauf der Qualifikationsturniere

Die Teams müssen sich durch die Teilnahme an den Qualifikationsturnieren für die Divisionen der Liga qualifizieren. Die genauen Termine dieser Turniere sind auf den OPL-Turnierseiten der jeweiligen Events aufgeführt. Es finden zwei Qualifikationsturniere pro Woche statt, bei denen die Teams um Punkte kämpfen, um sich für die DACH-League zu qualifizieren. Alle qualifizierten Teams werden nach Abschluss der Qualifikation von DACH-League-Mitarbeitern kontaktiert. Sollte ein Team seine Teilnahme an der Liga nicht bestätigen, rückt das nächste Team in der Rangliste einen Platz nach oben. Der letzte Platz wird dann von der ersten, üblicherweise nicht qualifizierten Mannschaft aus den Qualifikationsspielen eingenommen.

4.1.2 Registrierung und Check-in für Qualifikanten

Jedes Qualifikationsturnier wird in ein Single Elimination Bracket gespielt. Die Spiele beginnen um 18:00 Uhr (Europa-/Berliner Zeit), und Änderungen am Zeitplan sind in der entsprechenden Turnierbeschreibung ersichtlich. Die Qualifikationsspiele können von den Teams nicht verschoben werden. Alle Qualifikationsrunden werden im "Single-Elimination"-Modus mit "Best-of-1" gespielt.

4.1.3 Einschränkungen der Qualifikationsaufstellungen

Spieler aus bereits qualifizierten Teams dürfen nicht an Qualifikationsturnieren teilnehmen. Wenn ein Spieler an der Qualifikation teilnehmen möchte, muss er das bereits qualifizierte Team verlassen. Es ist ihm nicht gestattet, dieser Mannschaft in derselben Saison wieder beizutreten oder für sie zu spielen.

4.3 Laufliga

4.3.1 Verlauf der Laufliga

Nach Abschluss der Qualifikation beginnt die Laufliga mit Spieltag 1. Die Liga wird in einer Hinrunde gespielt, wobei jede Mannschaft einmal gegeneinander antritt. Jedes Spiel wird im "Best-of-1"-Format gespielt, wobei der Gewinner 3 Punkte erhält und der Verlierer keine Punkte. Gleichstände sind nicht möglich. Sollte jede Mannschaft mindestens 6 Runden gewinnen, erhalten beide Teams jeweils 1 Punkt, wobei der Gewinner für seinen Sieg einen zusätzlichen Punkt erhält.

Wenn eine Mannschaft an mindestens 3 aufeinanderfolgenden Spieltagen durch Nichtanwesenheit auffällt, wird sie von der aktuellen League-Saison disqualifiziert.

4.3.2 Hinrunde

Wie oben erwähnt, trifft jedes Team insgesamt einmal an 7 Spieltagen auf seinen Gegner.

4.3.3 Spieltage

Jede Woche gibt es insgesamt zwei Spieltage, die wie folgt auf die Divisionen verteilt sind:

- League 1: Freitags
- League 2: Samstags

Jeder Spieltag beginnt mit dem ersten Spiel um 17:00 Uhr (Europa-/Berliner Zeit). Die anderen Spiele werden automatisch nacheinander geplant.

4.3.4 Termin verschieben

League 1: Terminverschiebungen sind nur mit Zustimmung des Admin-Teams und/oder mit dem gegnerischen Team möglich. Die Ankündigung einer Verschiebung muss mindestens 24 Stunden vor dem geplanten Spielbeginn erfolgen. Ausnahmen sind S/A/B-Tier bereiche. EUL, GSA, EU Open Qualifier, South Breach.

League 2: Terminverschiebungen sind nur mit Zustimmung des gegnerischen Teams möglich. Die Ankündigung einer Verschiebung muss mindestens 24 Stunden vor dem geplanten Spielbeginn erfolgen.

4.3.5 Abstiege

Nach Abschluss der laufenden Liga steigt Platz 7-8 ab. Neue Open Qualifier finden am **04.06.2024, 06.06.2024** und **11.05.2024** statt.

4.3.6 Playoffs

Die Playoffs werden vom **07.06.2024 bis 08.06.2024** im Double-Elimination-Format „Best-of-3“ zu viert gespielt teilnehmenden Mannschaften. Das große Finale wird „Best-of-5“ gespielt.

An den Playoffs nehmen folgende Teams teil:

-
-
-
-

4.3.7 Aufstieg und Abstieg

Die Auf- und Abstiegspunkte für die Ligen sind wie folgt definiert:

- Die Teams auf den Plätzen 1 - 6 der League 1 sind automatisch für die Stage 2 qualifiziert.
- Die Mannschaften auf den Plätzen 7 und 8 der League 1 steigen in die League 2 ab.
- Die Teams, die die Plätze 1 und 2 in der League 2 belegen, steigen in die League 1 auf.
- Die Teams auf den Plätzen 3 - 6 der League 2 sind automatisch für die Stage 2 qualifiziert.
- Die Teams auf den Plätzen 7 bis 8 der League 2 müssen sich erneut über das offene Qualifikationsturnier für die Stage 2 qualifizieren.

5 Allgemeine Spielregeln

5.1 Definitionen: Match/Map

Eine Begegnung oder ein Match ist der ununterbrochene Kampf zwischen zwei Teams innerhalb der Veranstaltung.

Eine Begegnung kann eine oder mehrere gespielte Karten umfassen. Eine Karte wird durch die in Rainbow Six Siege gespielte Karte definiert und endet mit den angezeigten Ergebnissen des Spiels. Eine Karte kann durch Re-Hosts oder ähnliche Unterbrechungen angehalten werden, ist aber nicht durch sie abgeschlossen.

5.2 Kartenpool

Es dürfen nur folgende Karten gespielt werden:

- Bank
- Chalet
- Club House
- Kafe Dostoyevsky
- Oregon
- Nighthaven Labs
- Consulate
- Border
- Skyscraper

5.3 Game Settings

	Best of 1 Match Format	Best of 2 Match Format	Best of 3 Match Format	Best of 5 Match Format
Game Mode	TEAM DEATHMATCH BOMB			
Plant duration	7	7	7	7
Defuser 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	0 or 3	0 or 3	3	3 or Infinite
Overtime score difference	2	2	2	2
Overtime change	1	1	1	1
Objective rotation parameter	2	2	2	2
Objective type for rotation	Rounds Played	Rounds Played	Rounds Played	Rounds Played
Pick Phase timer	15	15	15	15
Operator HP	100	100	100	100
Friendly fire damage	100	100	100	100
Friendly fire in Prep Phase	Off	Off	Off	Off
Reverse Friendly Fire	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

5.4 Falsche Spieleinstellungen

Falsche Spieleinstellungen müssen bis zur dritten Vorbereitungsphase gemeldet oder beanstandet werden. Nach diesem Zeitpunkt gelten sie als vom Teilnehmer akzeptiert und dürfen im weiteren Verlauf, selbst bei einem Re-Host, nicht mehr geändert werden.

Sollten vor Spielbeginn ungültige Karteneinstellungen vereinbart werden, betrachten wir dies als manipulative Vereinbarung und es kann gemäß 2.2.2 Manipulative Vereinbarungen bestraft werden.

Wenn falsche Spieleinstellungen rechtzeitig gemeldet werden, muss das Spiel erneut gehostet werden, diesmal jedoch mit den korrigierten Spieleinstellungen. Der aktuelle Kartenstand wird zurückgesetzt, und die Karte wird von Anfang an neu gestartet.

Falls das gastgebende Team oder der Spieler sich weigert, die Spieleinstellungen zu ändern, wird diese Karte als Verlust gewertet.

5.5 Erlaubte und unzulässige Spielinhalte

5.5.1 Verbotene Operator

Wenn bestimmte Operator gesperrt werden, werden sie an dieser Stelle aufgeführt. Operator können während der Zwischensaison in folgenden Fällen gesperrt werden:

1. Falls erhebliche Fehler oder Exploits auftreten, die den Operator unspielbar oder übermächtig (OP) machen.
2. Wenn neue Operatoren dem Spiel hinzugefügt werden, dies jedoch nicht offiziell als erlaubt anerkannt ist. Dies könnte beispielsweise bei einer regelmäßigen Aktualisierung des Regelwerks zwischen den beiden Hälften der Laufzeit der Fall sein.

5.5.2 Zulässige kosmetische Spielinhalte

Die folgenden Operator-Skins können in der DACH-League gespielt werden:

- Standard-Skin(s)
- Profilig-Gold-Skin(s)
- Pilotprogramm-Skin(s)
- Kaid Six Major EU
- E-Sports-Set(s) für alle Regionen
- R6-Share-Skins
- Skins aus den eSports-Paketen

Alle anderen Uniformen, Kopfbedeckungen und Gadet-Skins dürfen nicht verwendet werden. Waffe Skins und Charms sind uneingeschränkt.

Aus Gründen der Klarheit, sind in ANHANG A zulässige Kampfuniformen und Kopfbedeckungen der Operators aufgeführt, bei denen es sich weder um die Standardskins der Operators noch um das Logo von Profiteams handelt.

Waffen-Skins, Waffen-Charms und Operator-Hintergrundkarten unterliegen keiner Einschränkung.

Die DACH League behält sich das Recht vor, die Liste der verbotenen Kosmetika zu jedem Zeitpunkt der Saison zu aktualisieren.

5.5.3 Strafen

Jeder Spieler, der verbotene Operatoren oder Skins verwendet, muss vom eigenen Team zu Beginn der Aktionsphase (für angreifende Teams) oder zu Beginn der Vorbereitungsphase (verteidigende Mannschaften) ausgeschaltet werden. Geräte verbotener Operatoren dürfen nicht verwendet und müssen zerstört werden.

Wenn der betreffende Spieler länger als 15 Sekunden überlebt oder Schaden an einem Gegner verursacht, wird die Runde von seinem Team als verloren betrachtet. Das Spiel muss erneut gehostet werden, diesmal mit einer aktualisierten Punktzahl.

Proteste, die nach dem Spiel eingehen, werden berücksichtigt, haben jedoch keinen Einfluss auf das Spielergebnis. Der betreffende Spieler erhält eine Gelbe-Karte-Verwarnung.

5.6 Spawnpeeks & -Kills

Das Töten von Gegnern innerhalb der ersten zwei Sekunden der Aktionsphase gilt als Spawn-Kill und ist nicht erlaubt. Falls Verteidiger in diesem Zeitrahmen Schaden an Angreifern verursachen, wird die Runde von den Verteidigern als verloren betrachtet und muss mit einer aktualisierten Punktzahl erneut ausgetragen werden.

5.7 Hoher Ping

Spieler sollten ihre Internetverbindung optimal halten, um ein gutes Spielerlebnis für alle zu gewährleisten. Pings sollten idealerweise 100 ms nicht überschreiten. Sollte ein Spieler dennoch einen Ping über dieser Grenze haben, kann er aus dem Spiel ausgeschlossen werden, und seine Mannschaft muss für den Rest des Spiels in Unterzahl spielen. Dies dient dazu, eine faire und reibungslose Spielerfahrung für alle Beteiligten sicherzustellen.

5.8 Chat im Spiel

Der In-Game-Chat sollte nur für organisatorische Kommunikation wie Anfragen verwendet werden
Technischer Timeout oder Re-Host.

Wir erlauben folgende Formulierungen:

- Viel Glück (kurz: GL)
- Spaß haben (kurz: HF)
- Gutes Spiel (kurz: GG)
- Well Played (kurz: WP)
- Rehost (kurz: RH; für die Anforderung, die Lobby neu zu erstellen)
- Technical Timeout (kurz: TechT; zum Pausieren der Lobby aus technischen Gründen)
- Taktischer Timeout (kurz: TacT und „Timeout“)

○ Verfalls Warnung! Unsere Beobachter werden diesen Forderungen nicht länger nachkommen.
Bitte nutzen Sie die native taktische Timeout-Option, die jedem Team im Spiel zur Verfügung steht. Spieler, die unerlaubte Phrasen verwenden oder den In-Game-Chat spammen, können mit einer Verwarnung durch die Gelbe Karte bestraft werden.

5.9 Spielabbruch

5.9.1 Beendigung wegen Abwesenheit

Teams verlieren automatisch das Spiel (Standardgewinn für den Gegner), wenn sie nicht innerhalb von 10 Minuten nach dem auf der OPL-Spielseite geplanten Spielbeginn spielbereit sind. Das abwesende Team erhält zudem eine Gelbe-Karte-Verwarnung. Wenn ein Team eine Begegnung nach 16:00 Uhr (Europa/Berliner Zeit) am Spieltag absagt, wird diese Absage als Abbruch wegen Abwesenheit gewertet.

Im Falle von Serverproblemen, die den Beginn oder den ordnungsgemäßen Abschluss des Spiels verhindern, müssen die Teams die DACH-League über die Probleme informieren und die Probleme im OPL-Match-Chat dokumentieren. Die DACH-League wird dann über das weitere Vorgehen entscheiden.

6 Verlauf eines Spiels

6.1 Kartenauswahl und -sperre

Kartenpicks und -Bans werden über die OPL-Plattform durchgeführt.

- BO1: Abwechselnd sperrt jedes Team eine Karte, bis nur noch eine Karte übrig ist.
- BO3: Karten werden in der folgenden Reihenfolge ausgewählt/gesperrt, wobei jedes Team eine durchführt
Aktion nacheinander: Ban (4x) – Pick (2x) – Ban (2x) – Decider
- BO5: Karten werden in der folgenden Reihenfolge ausgewählt/gesperrt, wobei jedes Team eine durchführt
Aktion nacheinander: Pick (2x) – Ban (2x) – Pick (2x) – Ban(2x) – Decider

Das erste (ganz links stehende) Team der Begegnung beginnt immer mit dem ersten Pick/Ban mit dem
Das zweite Team wählt immer die gewünschte Seite auf der Entscheidungskarte.

6.2 Das Hosting-Team

Das erste (ganz linke) Team der Begegnung kümmert sich immer um die Ausrichtung der Lobby. Das Linke Team ist immer auf der blauen Seite.

6.3 Host durch einen Observer

Einige Spiele werden von der DACH-League oder externen Beobachtern überwacht. Die Information darüber wird vor dem Spiel im OPL-Match-Chat bekannt gegeben. In solchen Fällen wird die Lobby vom Beobachter geöffnet.

Der Beobachter wählt mindestens einen Spieler pro Team aus und startet das Spiel, sobald alle Spieler als „bereit“ markiert sind. Falls das Spiel noch nicht begonnen hat, kann der Beobachter den Start verzögern, bis die Besetzung abgeschlossen ist.

6.4 Taktische Auszeiten

Beide Teams haben die Möglichkeit, einmal pro Karte eine taktische Auszeit ("TactT") über die native Pause im Spiel zu beantragen. Taktische Auszeiten können bis zu 45 Sekunden dauern.

Es sei nochmals betont, dass die Beobachter nicht für die Inanspruchnahme taktischer Auszeiten verantwortlich sind.

6.5 Technische Zeitüberschreitungen

Technische Timeouts können für kurze Unterbrechungen der Karte aufgrund von technischen Problemen im Spiel genutzt werden. Sie müssen von den Teams über den In-Game-Chat angefordert werden und stehen daher nur bei Spielen zur Verfügung, bei denen ein Beobachter anwesend ist.

Technische Auszeiten können beliebig oft beantragt werden, dürfen jedoch insgesamt nicht länger als 10 Minuten pro gespielter Karte dauern. Jeder Timeout muss im OPL im Match-Chat dokumentiert werden, auf Anfrage und spätestens fünf Minuten nach dem Ende des Spiels. (Dies kann normalerweise erfolgen, während auf die Rückkehr des betroffenen Spielers gewartet wird.)

Bei Spielen, die ohne Beobachter ausgetragen werden, können Re-Hosts für taktische Auszeiten genutzt werden.

6.6 Pausen zwischen Karten

Zwischen den Karten können Teams Pausen von 5 bis 15 Minuten beantragen. Längere Pausen sind nur zulässig, wenn beide Teams und die Mitarbeiter der DACH-League der Pause zustimmen. Diese Pausen müssen im OPL-Match-Chat dokumentiert werden.

Die DACH-League kann auch längere Pausen gewähren, beispielsweise wenn das Match gecastet wird und eine ausgedehnte Pause erforderlich ist. Diese Regel gilt aus offensichtlichen Gründen nur, wenn mehrere Karten in einer einzigen Begegnung gespielt werden.

6.7 Einreichen eines Nachweises des Spielergebnisses und anderer Aufzeichnungen

Zusätzlich zu den MOSS-Dateien müssen alle Matchups einen Spielnachweis haben, um die Ergebnisse überprüfbar zu machen. Nach jeder Karte und jedem erneuten Hosten ist ein Screenshot erforderlich, um die Spielergebnisse zu dokumentieren. Falls nur ein Team diese Datensätze hochlädt, wird automatisch davon ausgegangen, dass sie vom anderen Team akzeptiert werden.

Diese Regel gilt sowohl für Spiele mit als auch ohne Beobachter!

6.8 Rehost

6.8.1 Rehost-Bedingungen

Vorbereitungsphase

Vor und während der Vorbereitungsphase bei folgenden Problemen:

- Alle technischen Probleme, einschließlich Spiel und Server, Verbindungsabbruch des Spielers und/oder autorisierter Software oder Hardwareprobleme.

Aktionsphase

Bis zu den ersten dreißig (30) Sekunden der Aktionsphase und wenn kein Spieler Schaden erlitten hat, bei folgenden Problemen:

- Beobachterbezogene Probleme.
- Der Spieler kann den Operator nicht kontrollieren oder bewegen.
- Probleme mit der Spielmechanik, einschließlich Schießen, Nachladen, Bewegung, Gadgets oder Ausrüstung.

6.8.2 Rehost-Prozess und Fortsetzung

Teams fordern einen Rehost an, indem sie „rehost“ im In-Game-Chat eingeben.

Allgemein gilt: Ein Rehost/Pausentimer darf nur einmal pro Team und Map durchgeführt werden. In beidseitigem Einvernehmen sind mehrfache Rehosts/Pausentimer erlaubt

- Der Rehost darf nur bis zum Ende der Drohnenphase durchgeführt werden.

Ein geschlossenes Verlassen der Lobby durch ein Team zählt als

Ankündigung eines Rehost. Das hostende Team hat unverzüglich eine neue Lobby zu starten.

- Nach Beginn der Aktionsphase ist die Runde zu Ende zu spielen.
- Sollten beim Start einer neuen Runde nicht alle Spieler auf dem Server sein, so ist die Karte beim aktuellen Ergebnis neu zu starten.
- Bei erneutem Verbindungsverlust muss das Team in Unterzahl die Map zu Ende spielen.
- Nach einem Rehost ist der bisherige Spielverlauf durch die exakten Einstellungen vorzunehmen (gewonnene Runden und Orte sowie gebannte Operator).

- Die Benutzung der Taktischen Auszeit wird nicht als Rehost/Benutzen des Pausentimers gewertet und darf nur einmal pro Map und Team genutzt werden.

Im Falle einer Neuausrichtung müssen die Teams die Bedingungen des vorherigen Spiels/der vorherigen Karte/Runde genau wiederholen

einschließlich Operatoren (für das verteidigende Team), Ausrüstung, Gadgets, Ausrüstung, Bombe und Startplätze.

7 DACH-League-Spiele streamen

7.1 Streaming-Rechte verbleiben bei der DACH-League

Vielen Dank für die Information. Zusammengefasst bedeutet dies:

Die DACH-League hat das alleinige Recht, Spiele der DACH-League live oder zeitverzögert zu streamen und Aufnahmen nachträglich zu veröffentlichen. Die Teams müssen akzeptieren, dass die Priorität auf den Casts liegt, und entsprechend handeln.

Des Weiteren wird erwartet, dass die Teams akzeptieren, dass sich ein Caster mindestens 24 Stunden vor Beginn des Spieltags meldet, um die Besetzung für den Spieltag zu ermöglichen. Diese Regel gilt für alle Ligen, die an diesem Tag spielen, und dient als Ersatzregelung für den Fall, dass ein geplantes Spiel abgesagt wird, um eine Übertragung zu ermöglichen.

7.2 Streaming-Rechte für Partner

Die DACH-League kann seinen Partnern nach Maßgabe der jeweiligen Bestimmungen entsprechende Berechtigungen erteilen.

7.3 Streaming-Rechte Dritter

Alle Dritten müssen vor der Veröffentlichung von Inhalten eine schriftliche Genehmigung von der DACH-League einholen, die aus DACH-League-Spielen stammen.

Es ist wichtig zu beachten, dass diese Genehmigung zum Streamen des Inhalts des DACH-League-Spiels nicht das Urheberrecht an der In-Game-IP umfasst. Dieses Urheberrecht muss separat von Ubisoft erworben werden.

7.4 First-Person-Streaming

Spieler und Teams können ihre Spiele aus der First-Person-Perspektive streamen unter folgenden Bedingungen:

- Das Match wird nicht von der DACH-League oder einer anderen Partei gecastet, das heißt, es ist kein Beobachter anwesend.
- Der Stream ist so konfiguriert, dass das Ausgangssignal um mindestens drei Minuten verzögert wird.
- Der Name der Liga wird im Stream-Titel erwähnt.

7.5 Observer-Slots

7.5.1 Reservierung des Beobachters Platzes

Die DACH-League beansprucht für sich und ihre Partner vorrangigen Zugang zu verfügbaren Beobachter Plätzen. (Unabhängig davon, wie viele Slots das Spiel zur Verfügung stellt.)

7.5.2 Beobachter von Drittanbietern

Beobachter Dritter (wie Trainer oder Analysten) sind nur dann zugelassen, wenn beide Teams dem zustimmen und der Beobachterplatz noch nicht belegt ist.

7.6 Nichtöffentliche Video-Feeds

Spieler dürfen ihr Spiel aus der First-Person-Perspektive auf private Empfänger streamen (zum Beispiel über eine Discord-Bildschirmfreigabe), auch wenn das Spiel live und ohne Verzögerung übertragen wird. Die einzige Bedingung ist, dass der Stream nur von einem privaten Publikum gesehen werden darf und ausschließlich für teaminterne Zwecke genutzt wird, beispielsweise zur Analyse des Spielgeschehens durch einen Trainer.

Es ist zu beachten, dass der Stream sicher sein muss, um sicherzustellen, dass Dritte keinen Zugriff auf das Filmmaterial haben. Streams zu Discord-Serverkanälen gelten im Allgemeinen als öffentlich verfügbar und sind daher nicht erlaubt. Verstöße gegen diese Regel können mit einer Gelben Karte geahndet werden.

8 Spielproteste und Strafen

8.1 Erstellung und Ablauf eines Spielprotestes

Alle teilnehmenden Teams haben die Möglichkeit, über die Schaltfläche "Protestieren" auf der OPL-Plattform Spielproteste zu erstellen. Diese Proteste müssen eingereicht werden, bevor das Ergebnis des Spiels bestätigt wird, da das Spiel geschlossen wird, sobald die Bestätigung erfolgt ist. Wenn ein Team Zeit benötigt, um zu entscheiden, ob ein Protest eingereicht werden soll, wird darum gebeten, das andere Team/Personal über den Match-Chat zu informieren. Alternativ können sie einen Administrator kontaktieren, um Unterstützung bei ihren Überlegungen zu erhalten.

Wenn ein Protest eröffnet wird, wird automatisch ein Administrator hinzugezogen, der die Angelegenheit untersucht und die Ansprüche des protestierenden Teams prüft. Der Administrator kann über den Protest entscheiden oder ihn eskalieren, indem er andere Mitarbeiter hinzuzieht.

8.2 Ungültige Spiel Proteste

Alle Proteste, die nach der Bestätigung der Spielergebnisse eingereicht werden, werden sofort abgelehnt und geschlossen. Ausnahmen werden nur in besonders wichtigen Fällen wie Betrug gemacht. In solchen Fällen können die Ergebnisse des Spiels auch nachträglich geändert werden. Die Entscheidung darüber liegt im Ermessen der DACH-League.

Nachdem ein Protest geklärt oder abgelehnt wurde, kehren die Mannschaften zu den bevorstehenden Spielen zurück und setzen ihre Teilnahme fort. Eventuell verbleibende Konflikte können im Nachhinein besprochen werden, und die Ergebnisse können entsprechend aktualisiert werden.

Proteste, bei denen beide Teams dieselben Anschuldigungen vorbringen, können komplett zurückgewiesen werden, damit der Konflikt nicht weiter eskaliert. Die Proteste werden jedoch möglicherweise noch untersucht und können immer noch zu Strafen führen

8.3 Bestrafungen mit Karten

8.3.1 Benachrichtigung über Strafen und Kartenwarnungen

Spieler und Teams können als Strafe Kartenverwarnungen erhalten, entweder eine Rote Karte oder eine Gelbe Karte, wie an verschiedenen Stellen dieses Regelwerks erwähnt. Über diese Strafen wird das Team in den Spielkommentaren oder auf Discord informiert.

8.3.2 Ablaufwarnungen für Karten

Kartenwarnungen verfallen je nach Art der ausgegebenen Warnung:

- Gelbe Karten verfallen nach 3 Monaten
- Rote Karten verfallen nach 6 Monaten

8.3.3 Gelbe Karten für Spieler

Spieler, die gelbe Karten erhalten, werden mit folgenden Strafen belegt:

- Eine einzelne gelbe Karte dient als Verwarnung und hat keine unmittelbare Wirkung
- Eine zweite gelbe Karte führt dazu, dass ein Spieler vorübergehend von der Teilnahme an den nächsten 4 Spieltagen ausgeschlossen wird (oder ähnlich, wenn nicht in der Laufliga).
- Eine dritte gelbe Karte führt zu einer weiteren vorübergehenden Sperre für weitere 8 Spieltage (oder ähnlich, wenn nicht in der Laufliga).

8.3.4 Rote Karten für Spieler

Spieler, die rote Karten erhalten, werden mit folgenden Strafen belegt:

- Die erste rote Karte führt dazu, dass der Spieler während der nächsten 6 Spieltage vorübergehend von der Teilnahme ausgeschlossen wird.
- Eine zweite Rote Karte führt dazu, dass der Spieler von allen Spielen dieser Saison ausgeschlossen wird. Dieses Verbot wird sich auf die nächste Saison erstrecken, wenn es während der Abstiegs- oder Playoffs ausgestellt wird.

8.3.5 Gelbe Karten für Mannschaften

Gelbe Karten für Mannschaften haben folgende Auswirkungen:

- Eine einzelne gelbe Karte dient als Verwarnung und hat keine unmittelbare Wirkung.
- Eine zweite gelbe Karte führt dazu, dass der Mannschaft 25 Punkte von der Qualifikationsspiel-Punktzahl abgezogen werden. Während der laufenden Liga werden 6 Punkte abgezogen.
- Die Bestrafung für die dritte gelbe Karte hängt von der Schwere des Regelverstoßes ab. Nach dem Ermessen der DACH-League kann die Strafe von Einzelspielverlusten bis hin zur Disqualifikation von der gesamten Veranstaltung reichen. Es können auch Auswirkungen auf andere DACH-League-Ereignisse möglich sein. Spieler und die Organisation des Teams werden über die endgültige Entscheidung informiert.

8.3.6 Rote Karten für Mannschaften

Teams erhalten keine roten Karten. Verstöße, die über die Strafen hinausgehen, werden mit gelben Karten bestraft und im Einzelfall beurteilt, ähnlich wie bei der dritten Gelben Karte.

8.4 Disqualifikation / Besonders schwerwiegende Fälle

Spieler und Teams, die bereits von der OPL-Plattform ausgeschlossen wurden, sind ebenfalls von der Teilnahme an den DACH-League-Events ausgeschlossen, die auf der Plattform stattfinden.

Die DACH-League behält sich das Recht vor, Teams und Spieler in besonders schwerwiegenden Fällen sofort zu sperren oder zu disqualifizieren, wie beispielsweise, aber nicht beschränkt auf, rassistische Äußerungen oder kriminelle Handlungen. In solchen Fällen werden keine Karten ausgestellt.



ANHANG A

ESPORTS-PROGRAMME UND PRO LEAGUE BATTLE-SKINS-UNIFORMEN UND KOPFBEDECKUNGEN SIND ZULÄSSIG WETTBEWERBSSPIEL

Die folgende Liste der Kampfuniformen und Kopfbedeckungen der Operators ist für die Verwendung im Wettbewerbsspiel in der zulässig DACH League. Alle neuen Operator-Kampfuniformen oder Kopfbedeckungen sind Teil der Kosmetika und Kosmetika von E-Sport-Programmen. Änderungen, die nach der letzten Aktualisierung dieser Liste veröffentlicht werden, werden von Fall zu Fall behandelt.

Ace; Heyday (Y6S4)
Alibi; Sharp Adversary (2021 North America League), Outstanding Performance (Y6S2)
Bandit; Resilient Entrant (2021 APAC League), Ultimate Competitor (Y5S4)
Blackbeard; Septentrion (2020 NAL Bundle), Hardy Candidate (2021 LATAM Bundle)
Blitz; Eastern Sunrise (2020 APAC League Bundle), Beyond Terrific (Y6S2), Competitor Blitz (SI 2020)
Buck; Elated Prodigy (2021 NAL Bundle)
Capitão; Athletics Professional (2021 LATAM Bundle)
Castle; NA Major (2021)
Caveira; Golden Courage (2020 LATAM League), Competitor Caveira (SI 2020)
Doc; Disciplined Contestant (2021 EUL Bundle)
Ela; Assiduous Venture (2020 APAC League), Art Explosion (SI 2022)
Finka; Unfailing Perseverance (2021 EUL Bundle), Nano Revolution (SI 2022)
Flores; Talented Strategist (2021 LATAM Bundle)
Frost; Sturdy Aspirant (2022 NAL Bundle)
Gridlock; Arduous Hardship (Y5S4)
Hibana; Triumphant Challenger (Y5S4), Competitor Hibana (SI 2020)
Iana; SI 2022
IQ; Doyenne (Y6S3)
Jager; Herculean (2020 EUL)
Kaid; One of a Kind (2020 EU Major Set)
Kali; SI 2022 Battlepass
Kapkan; Eminent Unity (2021 EUL)
Lesion; Dedicated Athletics (2021 APAC), APAC Major (2021)
Maestro; Studious Player (2021 EUL Bundle)
Maverick; Record Breaking Stamina (2020 NAL Bundle)
Melusi; Unending Endurance (2021 LATAM Bundle)
Mira; Wild Exuberance (2021 LATAM Bundle)
Mozzie; Competitor Mozzie (SI 2020), Split Squatter (SI 2022)
Nomad; Spirited Victor (2020 LATAM League Bundle)
Osa; Tough Partaker (2021 EUL Bundle)
Pulse; Seasoned Contender (Y5S4), Beating Heart (SI 22)
Sledge; Road to SI 2021, SI 2020 Attendee, Competitor Sledge (SI 2020)
Smoke; Orbes & Maples (2020 NAL League Bundle), Mortal Cloud (SI 22)
Tachanka; SI 2021 VIP
Thermite; Competitor Thermite (SI 2020)
Thunderbird; SI 2022 VIP
Twitch; Fierce Alliance (2020 EUL Bundle), Preeminent (Y6S4)
Valkyrie; SuperJock (2021 NAL Bundle)
Ying; Prestigious Heritage (2021 APAC Bundle)
Zofia; Soaring Flame (SI 22)