



**DACH LEAGUE**  
**Regelwerk Season 2024**

**(Last Updated - July 2024)**

# Inhaltsverzeichnis

## **1. Allgemeines/Präambel**

- 1.1 Veranstalter
- 1.2 Privatsphäre, Datenschutz
- 1.3 Disclaimer (außergewöhnliche Umstände)
- 1.4 Allgemeine Definitionen
- 1.5 Änderungen dieses Regelwerks während der Veranstaltung
- 1.6 Preise

## **2. Teilnahmebedingungen**

- 2.1 Netiquette
  - 2.1.1 Allgemeiner Umgang
  - 2.1.2 Verhalten innerhalb und ausserhalb der Liga
- 2.2 Vertraulichkeiten
- 2.3 Alter und Herkunft
  - 2.3.1 Alter
  - 2.3.2 Spielerherkunft
- 2.4 Technische Voraussetzungen

## **3. Liga-Betrieb**

- 3.1 Anmeldung
- 3.2 Spielberechtigung
  - 3.2.1 Spielberechtigte Teilnehmer
  - 3.2.2 Spielerwechsel während der Season/Transferphase
  - 3.2.3 OPL
  - 3.2.4 Mindestteilnehmer pro Team
- 3.3 Slot
  - 3.3.1 Definition
  - 3.3.2 Inhaber
  - 3.3.3 Wechsel/Übertragung/Auflösung
- 3.4 Nutzung von Bugs, Glitches oder anderen Exploits
- 3.5 MOSS
  - 3.5.1 Obligatorische Nutzung von MOSS
  - 3.5.2 Defekte, fehlerhafte oder fehlende MOSS-Dateien
- 3.6 Verbotene Hard- und Software

## **4. Season-Ablauf**

- 4.1 Allgemeine Definitionen
- 4.2 Liga-Ablauf
  - 4.2.1 Qualiphase
  - 4.2.2 Gruppenphase

- 4.2.3 Playoffs
- 4.2.4 Relegation

## **5. Match-Ablauf**

### 5.1 Maps

- 5.1.1 Mappool
- 5.1.2 Mapban

### 5.2 Game Settings

### 5.3 Host

- 5.3.1 Host mit Observer
- 5.3.2 Host ohne Observer

### 5.4 Match-Start

### 5.5 Verspätung/Nichterscheinen des Gegners

### 5.6 Line Up

- 5.6.1 Mindestanzahl Spieler/Spielerwechsel
- 5.6.2 Line Up Überprüfung

### 5.7 Ingame Chat

### 5.8 Time-Outs

- 5.8.1 Tactical Time-Out
- 5.8.2 Technical Time-Out

### 5.9 Rehost

- 5.9.1 Bedingungen
- 5.9.2 Rehost-Prozess und Match Fortsetzung

### 5.10 Falsche Servereinstellungen

### 5.11 Spawnpeek

### 5.12 Highping

### 5.13 Pausen zwischen den Maps

### 5.14 Match-Abschluss

### 5.15 Verbotene Spielinhalte

## **6. Proteste und Strafen**

### 6.1 Ablauf eines Protestes

### 6.2 Ungültige Proteste

### 6.3 Kartensystem

- 6.3.1 Übersicht
- 6.3.2 Karten für Spieler
- 6.3.3 Karten für Teams
- 6.3.4 Verfallen der Karten

### 6.4 Disqualifikation / Besonders schwerwiegende Fälle

## **7. Streaming**

### 7.1 Geltungsbereich Liga

### 7.2 Geltungsbereich Spieler

### 7.3 Casts

## **8. Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen**

# Regelwerk

## 1. Allgemeines/Präambel

### 1.1 Veranstalter

Die Ligen und Turniere werden von der DACH-League und ihrem Team veranstaltet. Zweck ist es, Rainbow 6 Siege Spielern aus der DACH-Region eine Plattform für Competitiv-Gaming zu bieten.

### 1.2 Privatsphäre, Datenschutz

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

### 1.3 Disclaimer (außergewöhnliche Umstände)

Sollte sich ein Absatz dieses Regelwerks als ungültig, unrechtmäßig oder als nicht durchsetzbar herausstellen, so bleibt der Rest des Regelwerks trotzdem gültig. Sollten einzelne Absätze dieses Regelwerk gegen geltendes lokales Recht verstossen, so behält sich der Veranstalter das Recht vor, die entsprechenden Absätze so anzupassen, dass sie nicht länger gegen geltendes Recht verstoßen, jedoch der Charakter der Regel bestehen bleibt.

### 1.4 Änderungen dieses Regelwerks während einer laufenden Veranstaltung

Die DACH-League behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk jederzeit zur Klarstellung oder Ergänzung bestehender Regeln zu ändern. Die aktuellen Änderungen am Regelwerk werden durch farbliche Hervorhebung kenntlich gemacht.

### 1.5 Preise

Allfällige Geld- und Sachpreise und deren Verteilung sind 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 und vor Beginn eines Wettbewerbs bestimmt werden muss. 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.

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

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

Der Teamvertreter muss volljährig sein.

## **2. Teilnahmebedingungen**

### **2.1 Netiquette**

#### **2.1.1 Allgemeiner Umgang**

Die DACH-League möchte fairen, professionellen, respektvollen und offenen Austausch im eSport fördern. Wir erwarten von allen Teilnehmern, dass sie sich an diesen Grundsatz halten und sich entsprechend respektvoll verhalten.

#### **2.1.2 Verhalten innerhalb und ausserhalb der Liga**

Die Erwartungen von 2.1.1 erstrecken sich nicht nur auf das Verhalten innerhalb der DACH-League, sondern schließen insbesondere auch jedes öffentliches Verhalten in Bezug auf die DACH-League ein.

### **2.2 Vertraulichkeiten**

Der Inhalt von internen/nicht öffentlichen Inhalten und Konversationen innerhalb der DACH-League ist vertraulich zu behandeln und darf nicht veröffentlicht werden. Eine Veröffentlichung bedarf der schriftlichen Genehmigung des DACH-League-Staffs. Bei Zuwiderhandlung behält sich der DACH-League-Staff das Recht vor, entsprechende Strafen zu verhängen.

### **2.3 Alter und Herkunft**

#### **2.3.1 Alter**

Spieler aus Deutschland müssen das 16. Lebensjahr vollendet haben. Spieler aus allen anderen Ländern müssen das 18. Lebensjahr vollendet haben.

#### **2.3.2 Spielerherkunft**

Das Team muss aus mindestens 3 Spielern mit Wohnsitz in der DACH-Region (Deutschland, Österreich oder Schweiz) bestehen.

### **2.4 Technische Voraussetzungen**

Jeder Spieler ist für die ordnungsgemäße Funktion seiner Internetverbindung sowie Hard- und Software selbst verantwortlich.

## **3. Liga-Betrieb**

### **3.1 Anmeldung**

Die Anmeldung erfolgt über die OPL-Seite der DACH-League. Die Teams müssen sich durch die Teilnahme an den Qualifikationsturnieren für die Liga qualifizieren. Die genauen Termine dieser Turniere sind auf den OPL-Seiten der jeweiligen Events aufgeführt. Alle qualifizierten Teams werden nach Abschluss der Qualifikation vom DACH-League-Staff kontaktiert. Sollte ein Team seine Teilnahme an der Liga nicht bestätigen, rückt das nächste Team in der Rangliste nach.

### **3.2 Spielberechtigung**

#### **3.2.1 Spielberechtigte Teilnehmer**

Nur Spieler, welche einem Team beigetreten sind und auf OPL als spielberechtigt angezeigt werden, dürfen an Spielen teilnehmen. Dies gilt auch für Ersatzspieler. Jedes Teammitglied, welches als Spieler an

Matches teilnimmt, darf nur Bestandteil eines Teams der DACH-League sein. Teammanager o.Ä. dürfen in mehreren Teams vertreten sein.

### 3.2.2 Spielerwechsel während der Season/Transferphase

Teams können während der Saison Spieler transferieren. Neue Spieler sind für die Teilnahme an 2 Spieltagen nicht spielberechtigt. Eine Teilnahme ist nur mit Einwilligung des gegnerischen Teams 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

Alle Spieler und Teams müssen über ein wahrheitsgetreues OPL-Profil verfügen. Insbesondere das Alter, der Wohnort und das Ubisoft-Connect-Profil müssen korrekt eingegeben werden. Jedes Profil sollte auch mindestens eine Möglichkeit enthalten, den Spieler/das Team zu kontaktieren. Die Teams sind verpflichtet, Namensänderungen dem DACH-League-Staff mitzuteilen.

### 3.2.4 Mindestteilnehmer pro Team

Die Teams müssen zu Seasonbeginn mindestens vier spielberechtigte Spieler umfassen. Jedes Team, das nicht in der Lage ist, mit genügend Spielern anzutreten, verliert ein Match automatisch. Wenn ein Team mehr als 2x pro Season (inkl. Playoffs/Relegation) aufgrund von zu wenigen Spielern nicht zu einem Match antreten kann, wird es für die laufende Season von der DACH-League ausgeschlossen.

## 3.3 Slot

### 3.3.1 Definition

Der Slot gilt als die Teilnahmeberechtigung für die DACH-League, welcher sich durch die Teilnahme an Qualifiers und/oder aufgrund der Platzierung in der letzten Season der DACH-League gesichert wurde.

### 3.3.2 Inhaber

Bei Teams, welche einer Orga angehören und sich für die DACH-League anmelden, gehört der Slot automatisch der Orga und verbleibt auch da nach einer allfälligen Auflösung des Seasontams der Orga.

Bei Teams, welche keiner Orga angehören und sich für die DACH-League anmelden, gehört der Slot automatisch dem Teamcaptain und verbleibt auch da nach einer allfälligen Auflösung des Seasontams. Sollte das Team einer Orga beitreten bleibt der Slot bis Seasonende beim Teamcaptain und wird zum Start der nächsten Season auf die Orga übertragen.

### 3.3.3 Wechsel/Übertragung/Auflösung

Jegliche Wechsel und Übertragungen eines Slots müssen mit dem DACH-League-Staff abgesprochen werden. Aufgelöste Slots sind verfallen und können im Nachhinein nicht wieder beansprucht werden.

### 3.4 Nutzung von Bugs, Glitches oder anderen Exploits

Das Ausnutzen von Bugs/Glitches/Exploits gilt als unfairer Vorteil und ist verboten. Beispiele für solche Fälle:

- Verteidiger klettern halb aus den Fenstern, ohne dass sie als spottet gelten.
- Schießen durch undurchdringliche Wände, Böden, Decken oder andere Objekte.
- Durchqueren unpassierbarer Wände, Oberflächen oder Gegenstände.
- Blockieren von Fenstern mit secondary Gadget Schilden.
- Valkyrie-Cams, die so platziert sind, dass sie nicht zerstört werden können.
- Evil Eyes auf Alibi-Hologrammen anbringen.

Diese Liste ist nicht abschließend und die endgültige Entscheidung darüber, was als Bug/Glitch/Exploit gilt, liegt im alleinigen Ermessen des DACH-League-Staffs.

### 3.5 MOSS

#### 3.5.1 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 werden. MOSS muss auf den „Rainbow Six Siege“-Parameter eingestellt sein, die Moss-File muss nach beendigung des Spiels / der Map auf OPL hochgeladen werden. Der Upload der Moss-Files muss innerhalb von 15 Minuten nach der ersten Ergebnisbestätigung im OPL-Matchup abgeschlossen sein.

#### 3.5.2 Defekte, fehlerhafte oder fehlende MOSS-Dateien

Fehlende oder defekte MOSS-Dateien werden 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.. Eine durch einen PC-Absturz verursachte Beschädigung der MOSS-Datei wird toleriert, wenn der Absturz rechtzeitig zum Zeitpunkt des Absturzes im Discord-Match-Chat angekündigt wurde. Abstürze sind jedoch keine akzeptable

Entschuldigung, nachdem die MOSS-Dateien als ungültig gekennzeichnet wurden.

### 3.6 Verbotene Hard- und Software

Die Nutzung der folgenden Anwendungen ist bei der Teilnahme an DACH-League-Spielen untersagt, einschließlich Hintergrundprozesse.

- Jegliche Hard- und Software welche allgemeingültig zum Cheaten verwendet wird.
- 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 etc.).

Als einzige Ausnahme darf die ausführbare Datei „TeamViewer\_Service.exe“ im MOSS-File 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 MOSS gestartet wird.

## 4. Season-Ablauf

### 4.1 Allgemeine Definition

Eine Season beinhaltet die Qualiphase, die Gruppenphase, die Playoffs und die Relegation.

### 4.2 Liga-Ablauf

#### 4.2.1 Qualiphase

Die Teams müssen sich durch die Teilnahme an den Qualifiers für die Divisionen der Liga qualifizieren. Die genauen Termine dieser Turniere sind auf den OPL-Turnierseiten der jeweiligen Events aufgeführt. Es finden mehrere Qualifikationsturniere statt, bei denen die Teams um Punkte kämpfen, um sich für die DACH-League zu qualifizieren. Alle qualifizierten Teams werden nach Abschluss des Qualifiers vom DACH-League-Staff kontaktiert. Sollte ein Team seine Teilnahme an der Liga nicht bestätigen, rückt das nächste Team in der Rangliste nach.

Jeder Qualifier wird als Single Elimination Bracket gespielt. Die Qualifikationsspiele können von den Teams nicht verschoben werden. Alle Qualifikationsrunden werden im Format Best-of-1 gespielt.

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

#### 4.2.2 Gruppenphase

Nach Abschluss der Qualifier beginnt die Gruppenphase mit Spieltag 1. Jede Mannschaft tritt innerhalb der Division einmal gegeneinander an. Jedes Spiel wird im Best-of-2 Format gespielt. Gewinnt ein Team beide Maps erhält es 3 Punkte, gewinnt es eine Map erhält es 1 Punkt, gewinnt es keine Map erhält es 0 Punkte.



Wenn eine Mannschaft an mindestens 3 aufeinanderfolgenden Spieltagen nicht zum Match antritt, wird sie von der aktuellen League-Season disqualifiziert.

#### 4.2.3 Playoffs

Die Playoffs werden im Double-Elimination-Format als Best-of-3 gespielt. Das große Finale wird als Best-of-5 gespielt.

#### 4.2.4 Relegation

Die Auf- und Abstiege sind wie folgt definiert:

- Die Teams auf den Plätzen 1 - 6 der League 1 sind automatisch für die nächste Season 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 nächste Season qualifiziert.
- Die Teams auf den Plätzen 7 bis 8 der League 2 müssen sich erneut über die Qualifiers qualifizieren.

## 5. Match-Ablauf

### 5.1 Maps

#### 5.1.1 Mappool

Der aktuelle Map-Pool besteht aus folgenden Maps:

- BANK
- BORDER
- CHALET
- CLUBHOUSE
- CONSULATE
- KAFE
- NIGHTHAVEN LABS
- OREGON
- SKYSCRAPER

#### 5.1.2 Mapban

Mapbans und Picks werden über die OPL-Seite durchgeführt.

- BO1: Ban (8x) – Decider
- BO3: Ban (4x) – Pick (2x) – Ban (2x) – Decider
- BO5: Pick (2x) – Ban (2x) – Pick (2x) – Ban(2x) – Decider

Das links stehende Team des Matches beginnt immer mit dem ersten Pick/Ban. Auf gewählten Maps des links stehenden Teams darf das rechts stehende Team die Startseite (Akt/Def) wählen und umgekehrt. Das Team, das nicht die Startseite zum Matchbeginn gewählt hat, darf über die

Startseite in der Overtime entscheiden. Das links stehende Team wählt bei Decider-Maps immer die gewünschte Startseite.  
 Der Mapban muss pünktlich und zügig durchgeführt werden und darf nicht zur Zeitverzögerung missbraucht werden.

## 5.2 Game Settings

	Best of 1 Match format	Best of 2 Match format	Best of 3 Match format	Best of 5 Match format
<b>Game Mode</b>	TEAM DEATHMATCH BOMB			
<b>Plant duration</b>	7	7	7	7
<b>Defuse duration</b>	7	7	7	7
<b>Fuse time</b>	45	45	45	45
<b>Preparation</b>	45	45	45	45
<b>Action</b>	180	180	180	180
<b>Time of day</b>	Day	Day	Day	Day
<b>HUD settings</b>	Pro League	Pro League	Pro League	Pro League
<b>Number of bans</b>	4	4	4	4
<b>Ban Timer</b>	20	20	20	20
<b>Number of rounds</b>	12	12	12	12
<b>Attack/Defense swap</b>	6	6	6	6
<b>Overtime Rounds</b>	0 or 3	0 or 3	3	3 or Infinite
<b>Overtime score difference</b>	2	2	2	2
<b>Overtime 210le change</b>	1	1	1	1
<b>Objective rotation parameter</b>	2	2	2	2
<b>Objective type for rotation</b>	Rounds played	Rounds played	Rounds played	Rounds played
<b>Pick Phase timer</b>	15	15	15	15
<b>Operator HP</b>	100	100	100	100
<b>Friendly fire damage</b>	100	100	100	100
<b>Friendly fire in Prep Phase</b>	Off	Off	Off	Off
<b>Reverse Friendly Fire</b>	Off	Off	Off	Off
<b>Injured</b>	20	20	20	20
<b>Sprint</b>	On	On	On	On
<b>Lean</b>	On	On	On	On
<b>Death Replay</b>	Off	Off	Off	Off
<b>Death Duration</b>	2	2	2	2

## 5.3 Host

### 5.3.1 Host mit Observer

Einige Spiele werden von der DACH-League gestreamt. Die Information darüber wird vor dem Spiel im Discord-Matchchannel bekannt gegeben. In solchen Fällen wird die Lobby vom Observer gehostet.

### 5.3.2 Host ohne Observer

Das linke Team des Matches ist für das Hosten der Lobby verantwortlich. Das linke Team ist immer das blaue Team.

## 5.4 Match-Start

- Vor Match-Start fragt der Lobbyhost resp. Spectator via In-Game-Chat (r? oder ready?) ob die Teams spielbereit sind. Bei Bestätigung ist die Lobby sofort zu starten. Ausnahmen können dann auftreten, wenn ein Match gestreamt wird.

- Sollten innerhalb von 5 Minuten nach Beitritt des letzten Spielers nicht beide Teams bereit sein, kann das Spiel gestartet werden. Das Gastteam darf das Heimteam nach 5 Minuten darauf hinweisen, die Lobby zu starten. Sollte nach weiteren 5 Minuten keine Antwort kommen, darf das Spiel verlassen werden. Ein Protest muss in beiden Fällen mit den nötigen Beweisen eingereicht werden.

#### 5.5 Verspätung/Nichterscheinen des Gegners

Teams, welche nicht innerhalb von 10 Minuten nach dem auf der OPL-Seite geplanten Spielbeginn spielbereit sind, verlieren das Match forfait. Dazu sind Screenshots als Beweise zu erstellen und anschließend ist ein Protest zu eröffnen.

#### 5.6 Line Up

##### 5.6.1 Mindestanzahl Spieler/Spielerwechsel

Die Mindestspieleranzahl liegt bei 4 Spielern pro Team. Wenn ein Team das Spiel in Unterzahl beginnt, darf einmalig via Rehost ein weiterer spielberechtigter Spieler hinzugeholt werden. Pro Map darf ein Spieler via Rehost gegen einen anderen spielberechtigten Spieler ausgewechselt werden. Ausgewechselte Spieler dürfen bei einem Mapwechsel nicht wieder eingewechselt werden.

##### 5.6.2 Line Up Überprüfung

Jedes Team ist verpflichtet, das Lineup des Gegners zu überprüfen. Sollte sich im Gegnersteam ein nicht spielberechtigter Spieler befinden, muss das betroffene Team via In-Game-Chat darüber informiert werden. Vor Spielstart (in der Lobby) ist das Auswechseln von nicht spielberechtigten Spielern erlaubt. Wird das Spiel mit mindestens einem nicht spielberechtigten Spieler gestartet, führt dies zu einer sofortigen Forfait-Niederlage des Teams des nicht spielberechtigten Spielers. Das Team, welches den Protest aufgrund nicht spielberechtigter Spieler erstellt, steht in der Pflicht, uns die benötigten Beweise zukommen zu lassen. Zustimmungen/Ablehnungen, ob nicht spielberechtigter Spieler am Match teilnehmen dürfen, müssen im Match-Channel auf dem DACH-League Discord-Server festgehalten werden.

#### 5.7 Ingame Chat

Der In-Game-Chat darf nur für die organisatorische Kommunikation verwendet werden.

Folgende Formulierungen sind erlaubt:

- Have Fun (HF)
- Good Game (GG)
- Well Played (WP)
- Rehost (RH)
- Technical Timeout (TechT)
- Tactical Timeout (TacT oder Timeout)

## 5.8 Time-Outs

### 5.8.1 Tactical Time-Out

Beide Teams haben die Möglichkeit, einmal pro Karte ein Tactical Timeout (TakT) von 45 Sekunden Länge zu beantragen. Sollte die Lobby von einem Observer gehostet werden, ist dieser nicht für die Beanspruchung von Tactical Timeouts verantwortlich, dies obliegt den Teams selbst.

### 5.8.2 Technical Time-Out

Technical Time-Outs sind ausschließlich für Matches mit Spectator und können auch nur von diesem ausgesprochen werden. Sie werden bei technischen Problemen ausgesprochen und können unterschiedlich lange dauern. Die Spieler haben sich im Falle eines Technical Time-Outs bereithalten solange vom DACH-League-Staff nicht anderes kommuniziert wurde.

## 5.9 Rehost

### 5.9.1 Bedingungen

Prep Phase:

Alle technischen Probleme, sowohl Client- sowie Serverseitig, Verbindungsabbruch des Spielers und/oder Software-/Hardwareprobleme.

Action Phase:

Bis zu den ersten 30 Sekunden der Action Phase wenn kein Spieler Schaden erlitten hat, bei folgenden Problemen:

Probleme mit der Spielmechanik, einschließlich Schießen, Nachladen, Bewegungen, Gadgets o.Ä

### 5.9.2 Rehost-Prozess und Matchfortsetzung

Teams fordern einen Rehost an, indem sie "Rehost" im In-Game-Chat schreiben. Ein Rehost darf nur einmal pro Team und Map durchgeführt werden.

- 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 mit den richtigen Spielverlauf neu zu starten.
- Bei erneutem Verbindungsverlust muss das Team den betroffenen Spieler auswechseln. Sollte der Rehost schon benutzt worden sein muss die Map in Unterzahl zu Ende gespielt werden.
- Nach einem Rehost ist der bisherige Spielverlauf durch die exakten Einstellungen vorzunehmen (gewonnene Runden und Spots sowie gebannte Operator).
- Die Benutzung des Tactical Timeouts wird nicht als Rehost gewertet.

### 5.10 Falsche Servereinstellungen

Falsche Servereinstellungen müssen bis zum Schluss der dritten Prepsphase beanstandet werden. Nach diesem Zeitpunkt gelten sie als akzeptiert und dürfen im weiteren Verlauf, selbst bei einem Re-Host, nicht mehr geändert werden. Wenn falsche Servereinstellungen rechtzeitig beanstandet werden, muss das Match mit korrigierten Servereinstellungen bei 0:0 neu gestartet werden, die Operator-Bans bleiben bestehen.

### 5.11 Spawnpeek

Das Verursachen von Schaden am Gegner innerhalb der ersten zwei Sekunden der Aktionsphase gilt als Spawnpeek und ist nicht erlaubt. Falls Verteidiger in diesem Zeitrahmen Schaden an Angreifern verursachen, wird die Runde als verloren für die Defense betrachtet. Das Defense-Team muss sich entweder selber töten oder die Lobby muss mit dem richtigen Spielverlauf neu gestartet werden.

### 5.12 Highping

Das Ping-Limit ist 100ms. Sollte ein durchgehend (mehrere Sekunden/Minuten) zu hoher Ping festgestellt werden, muss das protestierende Team auf diesen Umstand hinweisen, darf das laufende Match aber nicht beenden. Der betroffene Spieler muss den Fehler umgehend (notfalls mittels Rehost) beheben. Sollte sich der Fehler nicht beheben lassen, muss der Spieler das Match verlassen und darf zu den Bedingungen aus diesem Regelwerk ausgewechselt werden. Für einen gültigen Protest müssen mindestens 3 Screenshots aus mindestens 2 Runden von unterschiedlichen Zeiten und Runden eingereicht werden.

### 5.13 Pausen zwischen den Maps

Zwischen den Maps können Teams in gegenseitiger Absprache Pausen von bis zu 10 Minuten beantragen. Die DACH-League kann auch längere Pausen bestimmen, wenn das Match gecastet wird und eine längere Pause erforderlich ist.

### 5.14 Match-Abschluss

Zusätzlich zum Upload der MOSS-Dateien auf der OPL-Seite muss bei allen Matches in den Discord-Matchchannels ein Screenshot des Scoreboards mit allen Spielern ersichtlich gepostet werden. Nach jeder Karte und jedem Rehost ist ein Screenshot erforderlich, um die Spielergebnisse zu dokumentieren. Falls nur ein Team Screenshots hochlädt, wird davon ausgegangen, dass sie vom anderen Team akzeptiert werden. Diese Regel gilt sowohl für Spiele mit als auch ohne Spectator.

### 5.15 Verbotene Spielinhalte

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

- Standard-Skin(s)
- Profiligen-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, Gadget- und Drohnen-Skins sind verboten und dürfen nicht verwendet werden. Waffenskins und -Charms sind uneingeschränkt nutzbar.

## 6. Proteste und Strafen

### 6.1 Ablauf eines Protestes

Alle teilnehmenden Teams haben die Möglichkeit, Spielproteste einzureichen. Diese Proteste müssen eingereicht werden, bevor das Ergebnis des Spiels bestätigt wird, da das Spiel sonst geschlossen wird, sobald die Bestätigung erfolgt ist. Ein Protest ist über den jeweiligen Button auf der OPL-Seite zu aktivieren und anschließend muss ein Support-Ticket auf dem DACH-League Discordserver erstellt werden.

Wenn ein Protest eröffnet wird, werden automatisch Admins der DACH-League hinzugezogen, die die Angelegenheit untersuchen und die Ansprüche des protestierenden Teams prüfen. Die Admins entscheiden über den Protest, diese Entscheidung ist endgültig.

### 6.2 Ungültige Proteste

Alle Proteste, die nach der Bestätigung der Spielergebnisse eingereicht werden, werden abgelehnt. Ausnahmen werden nur in besonders wichtigen Fällen (z.B. Betrug) gemacht. In solchen Fällen können die Ergebnisse des Spiels auch nachträglich geändert werden. Die Entscheidung darüber liegt alleine im Ermessen des DACH-League-Staffs. Proteste, die auf anderen Wegen als in Punkt 6.1 beschrieben, eingereicht werden (z.B. Discord PN), sind ungültig.

### 6.3 Kartensystem

#### 6.3.1 Übersicht

Spieler und Teams können als Strafe Kartenverwarnungen erhalten, entweder eine Gelbe Karte oder eine Rot Karte. Über diese Strafen wird das Team auf dem DACH-League-Discord informiert.

#### 6.3.2 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 dem nächsten Spieltag ausgeschlossen wird.
  - Eine dritte gelbe Karte führt zu einer weiteren vorübergehenden Sperre für weitere 2 Spieltage.
  
- **Spieler**, die **rote Karten** erhalten, werden mit folgenden Strafen belegt:
  - Die erste rote Karte führt dazu, dass der Spieler während der nächsten 2 Spieltage vorübergehend von der Teilnahme ausgeschlossen wird.
  - Eine zweite Rote Karte führt dazu, dass der Spieler von allen Spielen dieser Saison ausgeschlossen wird.

#### 6.3.3 Karten für Teams

- **Gelbe Karten für Teams** haben folgende Auswirkungen:
  - Eine einzelne gelbe Karte dient als Verwarnung und hat keine unmittelbare Wirkung.
  - Eine zweite gelbe Karte führt dazu, dass der Mannschaft 5 Punkte von der Qualifikationsspiel-Punktzahl abgezogen werden.
  - Die Bestrafung für die dritte gelbe Karte hängt von der Schwere des Regelverstoßes ab. Nach dem Ermessen der DACH-League kann die Strafe bis zur Disqualifikation von der gesamten Veranstaltung reichen.
- **Rote Karten für Teams:**

Teams erhalten keine roten Karten. Verstöße, die über die Bestrafung mit gelben Karten hinausgehen, werden vom DACH-League-Staff im Einzelfall beurteilt und geahndet.

#### 6.3.4 Verfallen der Karten

Kartenwarnungen verfallen je nach Art der ausgegebenen Warnung:

- Gelbe Karten verfallen nach 1 Monat, jedoch spätestens zum Ende der Season
- Rote Karten verfallen nach 2 Monaten und sind seasonübergreifend gültig.

#### 6.4 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 OPL-Plattform stattfinden.

Die DACH-League behält sich das Recht vor, Teams und Spieler in besonders schwerwiegenden Fällen sofort zu sperren und zu disqualifizieren. Dies kann beispielsweise, aber nicht beschränkt, auf rassistische Äußerungen oder kriminelle Handlungen zutreffen.

### 7. Streaming

#### 7.1 Geltungsbereich Liga

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 Geltungsbereich Spieler

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 Spectator / Caster anwesend.
- Der Stream muss 180 Sekunden verzögert sein..
- Der Name der Liga wird im Stream-Titel erwähnt.

### 7.3 Casts

Nur offizielle Caster der DACH-LEAGUE dürfen den Spectator Slot Ingame in Anspruch nehmen.

Zudem werden die betroffenen Teams zeitnah davon in Kenntnis gesetzt, dass sie gecastet werden. Die Casts werden auf dem Hauptchannel der DACH-LEAGUE auf Twitch gestreamt.

### 8. Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen

Was eine nicht erfasste Situation ist und wie diese bewertet wird, unterliegt allein der Entscheidung des DACH-League-Staffs. Diese Entscheidungen und allfällige Konsequenzen müssen akzeptiert werden.

