

Erlaubte Spielinhalte:

- E-Sports Team Sets (Alle, einem Competitive Team, zuordenbare Skins.)
- Pro League Gold Sets
- E-Sports All Region Sets
- E-Sport Sets
- Sieges Animationen
- Operatoren Porträts
- Kartenhintergründe
- Default Skins
- Alle anderen Modifikationen sind nicht gestattet.

§2.2 - Mappool / Mapban

- Clubhouse
- Bank
- Chalet
- Kafe Dostoyevsky
- Oregon
- Konsulat
- Border
- Nighthaven Labs
- Skyscraper

BO1: Das Heimteam startet als Angreifer

BO2: Das Heimteam darf auf der Map des Gastteams die Startseite wählen.

Das Gastteam darf auf der Map des Heimteams die Startseite wählen.

BO3: Das Heimteam darf auf der Map des Gastteams die Startseite wählen. Das Gastteam darf auf der Map des Heimteams die Startseite wählen. Auf der Decidermap, gilt das Gegenteil von der zweiten Map.

Seitenwahl der Overtime: Das Heimteam wählt die Seite auf der Gastmap und das Gastteam auf der Heimmap. Sollte dies vor dem Start nicht gewählt werden, bleibt es auf zufällig

§2.3 - Lobbyeinstellungen

Zu erstellen ist ein „Benutzerspiel“ (Online) mit folgenden Settings:

Spielereinstellungen

- Spielmodus: Bombe
- Chat: Voicechat
- HUD-Einstellungen: Profiliga

Match-Einstellungen

- Anzahl der Bans: 4
- Ban-Timer: 20
- Anzahl der Runden: 12
- Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger: 6
- Runden in Verlängerung: 3
- Verlängerung-Punktedifferenz: 2
- Rollenwechsel Verlängerung 1
- Zielwechsel-Parameter: 2
- Zielwechseltyp: Gespielte Runden
- Pick-Phase-Timer: PC: 15 / PS & Xbox: 25
- Operator-TP: 100
- ‚Friendly Fire‘-Schaden: 100
- ‚Friendly Fire‘ in Vorbereitungsphase: Aus
- ‚Friendly Fire‘-Umkehr: Aus
- Verletzt: 20
- Sprinten: Ein
- Lehnen: Ein
- Todesdauer: 2
- Todwiederholung: Aus
- Verfügbare Anfragen pro Team: 1
- Anfragen erlauben von: Jedem
- Dauer der Auszeit: 45 Sekunden

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: Siehe §2.2
- Replay System: Ein

Alles, was nicht aufgeführt ist, muss auf der Standardeinstellung gelassen werden

§2.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit

- Vor Match-Start zeigen alle Spieler mittels Bereitstatus an, dass sie spielbereit sind.
- Der Status muss zeitnah gegeben werden. Bei Verzögerungen ist der Gegner zu informieren.
- Sollten binnen 5 Minuten nach Beitritt des letzten Spielers nicht alle Spieler bereit sein, darf das Spiel gestartet werden. Das Gastteam darf das Heimteam nach 5 Minuten darauf hinweisen, die Lobby zu starten. Sollte nach insgesamt 10 Minuten keine Antwort kommen, darf das Spiel verlassen werden. Ein Match Protest muss in beiden Fällen via Support Ticket mit den nötigen Beweisen eingereicht werden.
- Die Pausendauer zwischen den Maps darf nicht länger als 5 Minuten betragen.
- Ausnahmen müssen per Ingame-Chat oder Matchup-Bereich festgehalten werden.
- Die Privatsphäre-Einstellungen sind so vorzunehmen, dass das Erhalten einer Einladung gewährleistet ist. Bewusstes Blockieren von Spielern ist verboten und zieht entsprechende Konsequenzen nach sich, wenn dadurch gezielt Spieler ausgeschlossen werden oder Matches nicht stattfinden.

§2.6 - Spielerwechsel

- Es dürfen pro Map nur 2 spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden.
- Ausgewechselte Spieler dürfen beim nächsten Mapwechsel nicht wieder eingewechselt werden.
- Nach Beitritt der Lobby dürfen nur noch nicht spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden

Die Mindestspieleranzahl beträgt:

- Es wird 5vs5 gespielt
- Die Mindestspieleranzahl liegt bei 4 Spielern pro Team
- Wenn ein Team das Spiel mit in Unterzahl antritt, darf erst bei Mapwechsel ein weiterer Spieler hinzu geholt 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 das Match als verloren gezählt. Sollten MOSS Datei unvollständig sein, muss das Team uns kontaktieren.

Sollte das Team dies nicht nachkommen, wird das Match als Verloren gehandelt. Wenn das andere Team einem Rehost zustimmt, kann es zu einem ReHost führen. Sollten cheats Oder Andere Sache Benutzt werden die ein ein Vorteil geben wird der Spieler aus dem Turnier ausgeschlossen und darf an weiteren Turnier nicht Teilnehmen - Moss download bei (Problemen Ticket Aufmachen) Dateien Dürfen nicht Bearbeitet Werden

2.2 Match / gameplay

- Spawn picks sind Erlaubt - Runouts sind Erlaubt