

# Regelwerk der DR6L

Letzte Änderung 30.04.2022

## Inhalt:

### §1 Allgemeines:

- 1.1 Gültigkeit des Regelwerks
- 1.2 Definition Teilnehmer
- 1.3 Zeitzone
- 1.4 Definition Saison
- 1.5 Region
- 1.6 Spielertransfer
- 1.7 Änderung des Regelwerkes
- 1.8 Disclaimer
- 1.9 Spieler-/Team Naming
- 1.10 Streamen von Spielen
- 1.11 Spectator-Plätze

### §2 Plattform OPL/Orga

- 2.1 Disclaimer
- 2.2 Alterskontrolle / Regionskontrolle
- 2.3 Bugs im Ligaablauf
- 2.4 Upheav.E

### §3 Regelwerk für Spiele

- 3.1 vorausgesetzte Software
- 3.2 Ping
- 3.3 Cheating
- 3.4 erlaubte Cosmetics
- 3.5 gebannte Operatoren
- 3.6 Bugusing
- 3.7 Spiellobby verlassen
- 3.8 Unsportliches Verhalten
- 3.9 Rejoins
- 3.10 Spielstartverzögerung
- §3.11 Verbotene Software

## §4 Ligasystem

- 4.1 Ligasystem
- 4.2 Qualifier
- 4.3 Relegationsspiele
- 4.4 Lobby Settings
- 4.5 Maps
- 4.6 Mapban
- 4.7 Tactical Timeout
- 4.8 Punktesystem
- 4.9 Season 0 Auf/Abstieg
- 4.10 Liga verlassen
- 4.11 Spieler-Doppelbelegung
- 4.12 Spieländerungen

## §5 Strafen

- 5.1 Definition der Strafen
- 5.2 Verwarnung
- 5.3 Strafpunkte
- 5.4 Disqualifikation durch Strafpunkte
- 5.5 Strafen nach nicht hochladen der Moss-Dateien
- 5.6 Sperrung von Spielern und Organisationen

## Regelwerk Updates

## **§1 Allgemeines**

### **§1.1 Gültigkeit des Regelwerks**

Dies ist das einzige Regelwerk, welches für die Deutsche Rainbow 6 League, ihre Teilnehmer und alle dazugehörigen Spiele gültig ist. Mit der Teilnahme an der Deutschen Rainbow 6 League erklären alle Teilnehmer, dass sie das Regelwerk akzeptiert und verstanden haben. Dieses Regelwerk ist dauerhaft in Bearbeitung. Jeder Spieler ist dafür zuständig, das Regelwerk dauerhaft einzuhalten, und dementsprechend regelmäßig dieses zu lesen. Größere Änderungen werden jedoch im Discord bekannt gemacht. Alle anderen Änderungen werden im letzten Abschnitt des Regelwerkes festgehalten

### **§1.2 Teilnehmer**

Ein Teilnehmer der DR6L ist ein Spieler oder ein Team, welches in der Deutschen Rainbow 6 League teilnimmt. Aus organisatorischen bitten wir, alle Teilnehmer sich auf unseren Discord Server zu begeben, da dies vieles für uns einfacher macht. Dies ist als „Teilnehmer“ aber keine Pflicht. Der Teamleader ist aber dazu verpflichtet. Ist dieser nicht auf unserem Server, wird das Team entfernt.

### **§1.3 Zeitzone**

Alle offiziellen Zeitangaben sind in CET oder CEST verfasst.

### **§1.4 Definition Saison**

Die Saison beginnt mit dem ersten Spieltag und endet mit dem letzten Spieltag bzw. dem Relegationsspiel. Die Länge einer Saison ist nicht festgelegt.

### **§1.5 Region**

In der Deutschen Rainbow 6 League dürfen Organisationen teilnehmen, dessen Mitglieder in folgenden Ländern wohnhaft sind:

- Deutschland
- Österreich
- Schweiz

Ausnahme ist die **3/5 Regel**:

d.h. max 2 von 5 Spielern im Aktiven Lineup dürfen außerhalb dieser festgelegten Region sein. Daher ist die mindest Anzahl von 3 Spielern aus DACH vorgegeben. Trotzdem wird empfohlen, noch Subs aus DACH zu haben, da falls nicht min. 3 DACH Spieler an einem Spiel teilnehmen können, ist das Team nicht Spielberechtigt. Jedoch müssen diese Spieler aus der EU sein, und beim OPL Portal ihr Land angegeben haben.

### **§1.6 Spielertransfer**

Spielertransfers während der Saison sind „in Maßen“ gestattet. Alle Änderungen eines Teams müssen dem Liga-Team gemeldet werden. – Spieler ohne Permit (roter Kreis) im OPL Match sind **NICHT** fürs Spiel zugelassen.

### **§1.7 Änderung des Regelwerkes**

Die DR6L behält sich das Recht vor, Straftaten zu bestrafen, die nicht im Regelwerk aufgeführt sind. Dies wird getan um sicherzustellen, dass ein sportlicher und fairer Wettbewerb weiterhin stattfinden kann. Sollte während einer Veranstaltung eine Änderung notwendig werden, wird dies allen Teams mitgeteilt.

### **§1.8 Disclaimer**

Wenn ein Teil dieses Regelwerks für ungültig, rechtswidrig oder nicht durchsetzbar befunden wird, wird der Rest des Regelwerks nicht für ungültig erklärt. Wenn irgendwelche Absätze dieses Regelwerkes gegen geltendes lokales Recht verstoßen, behält sich die Orga das Recht vor, solche Paragraphen so zu ändern, dass sie nicht mehr gegen geltendes Recht verstoßen, aber der Charakter der Regel bleibt. Die DR6L nimmt sich frei, das Regelwerk während der Season 0 frei zu ändern.

### **§1.9 Spieler-Naming**

Jeder Spieler hat die Wahl seinen Namen frei zu wählen. Clantags sind sehr willkommen, da sie eine einfachere Orientierung ermöglichen. Ausgenommen sind Beleidigende, Rassistische, Politisch Anstiftende und allgemein aufhetzende Namen. Das Team hat jederzeit die Möglichkeit eine Umbenennung eines Spielers zu fordern. Sollte dieser das nicht wahrnehmen, ist er für das betroffene Spiel ausgeschlossen.

Für Teamnamen gelten gleiche Regeln. Zudem nimmt sich das Staff frei, Teams die eindeutige „Spaß-Namen“ haben, aus dem Liga-Betrieb zu entfernen, um die Professionalität der Liga beizubehalten.

### **§1.10 Streaming von Spielen**

Jeder Spieler hat selbst die Möglichkeit seine Sicht des Spiels auf Plattformen zu streamen oder aufzunehmen. Ein Stream-Delay ist durchaus von Vorteil, da wir als Team nicht kontrollieren können, ob Stream-Sniping betrieben wird. Falls eine Person den DR6L Stream selbst kommentiert auf seinem Account streamen möchte, bitten wir vorher um einfache Anmeldung im Discord. Dafür einfach ein Ticket öffnen und uns über den geplanten Cast informieren.

### **§1.11 Spectator-Plätze**

Grundsätzlich sind alle Spectator-Plätze für Mitglieder des DR6L Staffs reserviert. Sollte ein Platz frei sein, kann dieser frei belegt werden, solange beide Teams dessen zugestimmt haben.

## **§2 Plattform OPL**

### **§2.1 Disclaimer**

Das Turnier wird allein durch die DR6L veranstaltet. Die Opportunity League (<https://opleague.eu>) bietet lediglich ihre Plattform für die Organisation und Durchführung des Turniers an. Die Verantwortlichkeit für dieses Event liegt nur bei DR6L. Fehler und Bugs der Plattform müssen umgehend dem Team der DR6L gemeldet werden.

### **§2.2 Alterskontrolle / Regionkontrolle**

Da bei Erwerb des Spieles bereits eine USK-16 Beschränkung kontrolliert wird, geht die DR6L davon aus, dass alle Spieler dieses Alter auch erreicht haben. Sollte herausgefunden werden, dass ein Spieler dieses Alter unterschreitet, wird dieser Umgehend permanent aus unserem Ligabetrieb ausgeschlossen. Gleiches gilt für Angeben von einer falschen Wohnregion.

### **§2.3 Bugs auf der OPL Plattform**

Die DR6L übernimmt keine Haftung für jegliche Fehler auf der OPL Plattform. Sobald uns Fehler bekannt sind, werden diese an das Team der OPL weitergeleitet. Sollte ein Spieler einen Fehler finden, muss dieser umgehend gemeldet werden. Sollte der Bug zum Vorteil genutzt werden, folgen Strafen siehe §3.6.

## §2.4 Upheav.E

Upheav.E ist die Organisation hinter der DR6L und organisiert somit deren Ligabetrieb. Dennoch ist das Staff der DR6L der Ansprechpartner für allerlei Kommunikationen.  
– Upheav-e.de

## §3 Regelwerk für Spiele

### §3.1 vorausgesetzte Software

Für jeden Spieler wird die Software Moss **vorausgesetzt**. (Settings auf: Parameter = Rainbow Six) Download: <https://nohope.eu/>

Die jeweiligen Moss-Dateien müssen innerhalb von einer Stunde nach dem Spiel auf der OPL Seite des jeweiligen Matches hochgeladen sein. Dafür zuständig ist jeder einzelner Spieler. Strafen fürs nicht hochladen der Dateien siehe §5.5.

### §3.2 Ping

Innerhalb der DR6L ist das Ingame Ping-limit 100ms. Wenn ein Spieler während eines Matches nachweislich einen konstanten Ping von mehr als 100ms hat, muss der Spieler mit einem hohen Ping nach einem Hinweis des gegnerischen Teams das Match verlassen. Das Spiel muss in Unterzahl beendet werden. Nach Ende der Map kann der Spieler durch einen Ersatzspieler ersetzt werden.

### §3.3 Cheating

**3.3.1** Cheating ist in jeder Hinsicht verboten!

**3.3.2** Sollte ein Team den begründeten Verdacht haben, dass ein Gegner cheatet so ist dies sofort nach Abschluss bzw. während des Matches bei dem zuständigen Game Manager oder einem Supporter zu melden. Erfolgt dies nicht, wird der Verdacht nicht verfolgt. Verdachte werden über die Dateien der Moss Software überprüft. (Siehe §4.1)

**3.3.3** Strafen für das Cheaten:

Sofortiger Ausschluss von der Liga bis auf weiteres egal in welchem Team der jeweilige Spieler sich befindet. Dies gilt auch für Nachfolgende Teams des Spielers!

Auch das ganze Team kann durch einen solchen Vorfall vom Liga Betrieb ausgeschlossen werden. (Dies liegt in der Entscheidungsfreiheit des Teams.)

### §3.4 erlaubte Cosmetics

Jede Art von Charakter verändernde Cosmetic ist untersagt.

**Davon ausgenommen:**

|                                |
|--------------------------------|
| alle Waffen Skins incl. Charms |
| Default Skins                  |
| Proleague Skins                |
| R6 Share Skins                 |
| Pilot Program Phase 1/2 Skins  |

**Bei Nutzung von Verbotener Cosmetics gilt die Runde für das betroffene Team automatisch als verloren.**

### §3.5 Gebannte Operatoren

Gebannt für Season 0 ist Azami.

Das Team hat jederzeit die Möglichkeit, einen oder mehrere andere Operatoren dieser gesperrten Liste hinzuzufügen.

### §3.6 Bugusing

Als

Bug wird jeder im Spiel vorhandene Fehler bezeichnet. Sobald dieser für (eigene) Vorteile genutzt wird, handelt es sich um Bugusing. Jede Art von Bugusing wird mit einer Strafe behandelt. Die Stärke dieser Strafe wird vom Team je nach Stärke des geschafften Vorteils entschieden.

### §3.7 Spiellobby verlassen

Jeder Spieler muss bis zum Ende (nach dem Final-Scoreboard) in der Lobby bleiben. Frühzeitiges verlassen wird durch Strafpunkte geahndet.

### §3.8 Unsportliches Verhalten

Während der Livestreams des eigenen Spiels, dürfen die Spieler nicht das Spiel im Livechat mit Tipps oder Vorschlägen stören. Dies gilt auch für Nicht am Spiel teilnehmende Mitglieder der Teams im Stream sowie für Spieler innerhalb des Matches. Beleidigende oder andere Wortwechsel sind untersagt, und werden ohne Verwarnung mit Strafpunkten geahndet

### §3.9 Rejoin

Falls ein Spieler durch technische Schwierigkeiten das Match verlassen hat, liegt die alleinige Schuld beim betroffenen Team/Spieler. Das Team muss bis zu einem Rehost in der 6. Runde (Roleswap) in Unterzahl spielen, und der Spieler darf erst im Rehost wieder beitreten. Es darf kein neuer Spieler genommen werden, es muss der vorherige Spieler wieder teilnehmen.

### §3.10 Spielstart verzögern

Falls ein Team nicht dem Match rechtzeitig beitrifft, werden Strafpunkte für die fehlenden Spieler verhängt. Daher liegt es in der Verantwortung des Leaders, rechtzeitig alle Spieler einzuladen. Als „Rechtzeitig“ gilt bis max. 5 min. nach angesetzter Matchzeit. (Ausgenommen bei Verschiebungen des Matches.

### §3.11 Verbotene Software

Folgende Softwares sind verboten und vor dem Match zubeenden:

- VPNs
- Jegliche Makrosoftware
- Software, die den Fernzugriff erlaubt (z.B. Teamviewer, MS Teams)

## **§4 Ligasystem**

### **§4.1 Ligasystem**

Die DR6L beruht auf nur einer Division mit maximal 8 Teams. Ab Season 1 wird die Liga im Double Round Robin bespielt, und die 2 Niedrigsten Teams steigen ab/aus (Ausgenommen von S0 -> S1 Siehe §4.9). Diese zwei Teams erhalten aber automatisch einen Platz im Qualifier der kommenden Season. Zugenommen wird der Relegationsplatz. Dieser wird am Ende der Season speziel ausgetragen – Siehe §4.3

### **§4.2 Qualifier**

Die Season 1 beginnt mit einem Qualifier, für die 4 letzten Teams der DR6L. Für kommende Seasons wird es je nach Auslastung 1 bzw 2 Qualifier geben. Jeweils die bzw. der Gewinner wird in die DR6L aufgenommen. Max. 2 Teams. Der dritte Platz setzt sich entweder im Spiel um den dritten Platz in einem Qualifier oder im Spiel der beiden zweit Platzierten bei zwei Qualifiern fest. – siehe §4.3 Relegationsspiel

### **§4.3 Relegationsspiel**

Im Relegationsspiel wird um den drittletzten Platz der DR6L gekämpft. Dieser Kampf findet zwischen dem 6. Platzierten der DR6L Season und dem 3. Platzierten des Qualifiers der kommenden Season statt. Dieses Spiel ist ein Bo3 und findet zu den normalen Matchregeln statt.

### **§4.4 Lobby Settings**

|                              |            |
|------------------------------|------------|
| Daytime                      | Day        |
| HUD-Settings                 | Pro League |
| Ban-Timer                    | 20         |
| Number of Rounds             | 12         |
| Attacker/Defender Role swap  | 6          |
| Overtime Rounds              | 3          |
| Overtime Score Difference    | 2          |
| Overtime Role Change         | 1          |
| Objective Rotation Parameter | 2          |
| Objective Type Rotation      | Played     |
| Attacker Unique Spawn        | On         |
| Pick Phase Timer             | 15         |
| Reveal Phase Timer           | 5          |
| Damage Handicap              | 100        |
| Friendly Fire Damage         | 100        |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| Reverse Friendly Fire      | Off       |
| Injured                    | 20        |
| Sprint                     | On        |
| Lean                       | On        |
| Death Replay               | Off       |
| Defuse Duration            | 7         |
| Plant Duration             | 7         |
| Fuse Time                  | 45        |
| Defuser Carrier Selection  | On        |
| Preparation Phase Duration | On        |
| Action Phase Duration      | 180       |
| Data center                | EU- west  |
| Chat                       | Only Team |

#### §4.5 Maps

Folgende Maps werden in der DR6L gespielt

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



#### §4.6 Mapban

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

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

#### §4.7 Tactical Timeout

Jedes Team kann **einen** tactical Timeout ziehen.

Dieser ist 60 sec lang und muss während der Pickphase rechtzeitig gecallt werden.

Sonst verschiebt er sich auf die nächste Pickphase.

#### §4.8 Punkte System

Generell gilt das Punktesystem der OPL. Das Team, welches die Begegnung gewinnt, erhält 3 Punkte, das Verlierer-Team erhält keine Punkte. Es gibt kein Unentschieden. Erspielen beide Teams während des Matches im Spiel 6 Punkte, so erhalten beide Teams einen Punkt für die Begegnung und spielen in der Overtime weiter. Das Team, das die Overtime gewinnt, erhält einen zweiten Punkt für diese Begegnung.

#### §4.9 Season 0 Auf/Abstieg

Die vier besten Teams der Season 0 bekommen automatisch einen Platz in der Season 1 der DR6L gesichert, und umgehen somit den Qualifier. Die restlichen 4 Plätze werden durch den ersten Qualifier belegt.

#### §4.10 Liga verlassen

Das Verlassen der Liga während des laufendes ist **nicht** möglich.

#### §4.11 Spieler-Doppelbelegung

Grundsätzlich sind Spieler-Doppelbelegungen (Wenn ein Spieler in mehreren Teams angemeldet ist) nicht erlaubt. Ausgenommen sind Vertretungen innerhalb der Teams, diese müssen natürlich mit der Ligaleitung abgesprochen werden.

#### §4.12 Spieländerungen

Grundsätzliche Matchänderungen sind **bis MAX 3 Tage** vor Matchday möglich, und müssen rechtzeitig mit dem gegnerischen Teamleader abgesprochen werden. Sollte dann ein Team nicht vollständig auftreten kommt gilt... Pech gehabt und in Unterzahl spielen.

### §5 Strafen

#### §5.1 Definition der Strafen

Strafen werden für Regelverstöße innerhalb der German Rainbow 6 League vergeben. Es gibt Verwarnungen, nachrangige oder vorrangige Strafpunkte, Sperrung von Spielern und Organisationen oder die Disqualifikation. Die Teilnehmer werden über die Entscheidung informiert und es wird ihnen die Möglichkeit gegeben, Widerspruch einzulegen. Nur die Vertreter der Organisationen sind berechtigt, Widerspruch einzulegen.

#### §5.2 Verwarnung

Offizielle Verwarnungen werden für erstmalige kleinere Vorfälle vergeben. Beispielsweise:

Nichteinhaltung von Spielterminen und Verzögerung eines Broadcast. Jede Verwarnung wird mit einem Strafpunkt notiert, und können daher durch mehrmalige Aufkommen zu einer Disqualifikation durch Strafpunkte führen.

### **§5.3 Strafpunkte**

Kleinere Verstöße werden durch Strafpunkte geahndet. Wie Strafen geahndet werden, (mit Strafpunkten oder mit Direktausschluss,) ist des Teams freigestellt, jedoch werden alle Strafpunkte offiziell im Discord festgehalten. Alle Strafpunkte sind gültig für ein Jahr, und verfallen nach diesem Zeitraum. Dies gilt nicht für den dauerhaften Ausschlusses aus der Liga.

Diese Strafpunkte gelten für gesamte Teams und Spieler, aber jeweils nicht getrennt. Bsp.: Spieler 1 in Team A hat 1 Strafpunkt. Nun kriegt Team A einen Strafpunkt. Stand Team A – 2 Strafpunkte und alle anderen jeweils einen.

### **§5.4 Disqualifikation durch Strafpunkte**

Folgen für Spieler-Strafpunkte sind:

- 1 Strafpunkt = Keine Folgen
- 2 Strafpunkte = Spielerverbot fürs nächste Spiel
- 3 Strafpunkte = Spielerverbot fürs nächste Spiel
- 4 Strafpunkte = Ausschluss aus der laufenden Saison (darf nächste Saison wieder Teilnehmen)
- 5 Strafpunkte = Dauerhafter Ausschluss aus der Liga

### **§5.5 Strafen nach nicht hochladen der Moss-Dateien**

Falls die Moss-Dateien eines Spielers nicht innerhalb von einer Stunde nach Match Ende, wird dem Spieler ein Strafpunkt erteilt. Das Spiel wird automatisch als Verloren gewertet, falls ein eindeutiger unklärbarer Cheating Verdacht vorliegt. Daher bitten wir, jeden Coach vor Start des Spiels mehrfach an Moss (§3.1 vorausgesetzte Software) zu erinnern.

### **§5.6 Disqualifikation von Spielern und Organisationen**

Eine Sperrung findet in schweren Fällen des Regelverstoßes statt. Beispielsweise: Verzerren der Stimme oder Benutzung eines unerlaubten Spielers. Es können Spieler und Organisationen gesperrt werden. Diese Sperren können sowohl saison begrenzt als auch dauerhaft ausgesprochen werden.

## Regelwerkänderungen

+ - hinzugefügt; - = entfernt; ¶ = geändert

| Zeitpunkt  | Änderung  |
|------------|---|
| 12.04.2022 | -Eigenes Ligaregelwerk hochgeladen.<br>+ §4.6 Mapban hinzugefügt<br>Falscher § in §4.2 bezüglich Maps   |
| 15.04.2022 | + §4.7 Tactical Timeout geaddet<br>§5.5 hat auf falschen § hingewiesen  |
| 17.04.2022 | + §4.8 Punktesystem<br>+ §3.4 Erlaubte Cosmetics – Gadgetskins  |
| 18.04.2022 | + §3.10 Spieler-Doppelbelegung  |
| 25.04.2022 | + §2.4 Upheav.E<br>+ §1.5 Regionen  |
| 28.04.2022 | ¶ §1.5 Regionen 3/5 Regel begrenzt auf EU – Land muss angegeben werden  |
| 29.04.2022 | - §4.1 – §4.3 Liga System und Qualifier<br>+ §4.1 Ligasystem<br>+ §4.2 Qualifier<br>+ §4.3 Abstieg/Relegation<br>+ §4.9 Season 0 Auf/Abstieg<br>¶ §1.6 Spielertransfere – Spieler ohne Permit |
| 30.04.2022 | Mehrere Formulierungen geändert.<br>¶ § 5.3 Strafpunkte geändert , Teampunkte entfernt<br>§3.9 und §3.10 moved to §4<br>+ §3.9 rejoin<br>+ §3.10 Spielstart<br>¶ §3.8 Unsportliches Verhalten |
| 02.05.2022 | + §3.11 Verbotene Software  |
| 10.05.2022 | + §4.12 Spieländerungen   |