

WINTERSEASON 2024/25

Version 01.11.2024

Regeländerungen

§ 2.1.1. Verschiebungen

Verschiebungen in die Folgewoche sind für Ligen möglich, wenn ein Round-Robin-Format gespielt wird. Dabei muss der neue Spieltermin bis zum Default-Termin feststehen und das Match mittels der OPL-Verschiebungsoption verschoben werden.

§ 3.2.1 Best-of-2

Mapbansystem: A Ban – B Ban – A Ban – B Ban – A Ban – B Ban – A Pick – B Pick – die letzte Map wird ignoriert.

Inhaltsverzeichnis

[Regeländerungen](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

[§1 Allgemeines](#)

[§1.1 Definitionen](#)

[§ 1.1.1 Wettbewerb](#)

[§ 1.1.2 Veranstalter](#)

[§ 1.1.3 Natürliche Personen](#)

[§ 1.1.4 Institution](#)

[§ 1.1.4.1 Institutionen einer Stadt zusammenlegen](#)

[§ 1.1.4.2 Kleinere Institutionen zusammenlegen](#)

[§ 1.1.4.3 Spielrechte für alleinstehende Spieler*innen in ortsfremden Vereinigungen](#)

[§ 1.1.5 Matches](#)

[§ 1.1.6 Spiel](#)

[§ 1.1.7 Best-of-X](#)

[§1.2 Beteiligte](#)

[§ 1.2.1 Organisation](#)

[§ 1.2.1.1 Ligaleitung](#)

[§ 1.2.1.2 Stream](#)

[§ 1.2.1.3 Schiedsrichter*innen](#)

[§ 1.2.2 Teilnehmer*innen](#)

[§ 1.2.2.1 Spieler*innen](#)

[§ 1.2.2.2 Vereinigungen](#)

[§ 1.2.2.2.1 Angehörigkeit](#)

[§ 1.2.2.3 Clubs, Vereine und Hochschulgruppen](#)

[§ 1.2.2.4 Team](#)

[§ 1.2.2.5 Captain](#)

[§ 1.2.2.6 Manager](#)

[§ 1.2.2.7 Unangemessene Team- und Spielernamen](#)

[§ 1.2.2.7 Unangemessene Profilbilder](#)

[§ 1.2.2.7 Unangemessene Teamlogos](#)

[§1.3 Gültigkeit](#)

[§1.4 Regeländerungen](#)

[§1.5 Nicht definierte Regeln](#)

[§1.6 Unvorhersehbare Ausnahmefälle](#)

[§1.7 Grundlegende Verpflichtungen](#)

[§ 1.7.1 Verhalten](#)

[§ 1.7.2 Spielversion](#)

[§ 1.7.3 Datenschutz](#)

[§ 1.7.4 Öffentliches Auftreten / Spieler- und Teamnamen / Sponsoren](#)

[§ 1.7.5 Betrug](#)

[§1.8 Kommunikation](#)

[§1.9 Anmeldung](#)

[§2 Die Liga](#)

[§ 2.1 Termine](#)

§ 2.1.1	Verschiebungen
§ 2.2	Aufgaben der Captains
§ 2.2.1	Standard-Roster
§ 2.2.2	Teamaufstellung
§ 2.2.3	Matchmedia
§ 2.3	Turnierplattform: "OPL"
§ 2.3.1	Organisation
§ 2.4	Wettbewerbsstruktur
§ 2.4.1	Erste Liga
§ 2.4.2	Zweite Liga
§ 2.4.3	Playoffs/Relegation
§ 2.4.3.1	Playoffs der ersten Liga
§ 2.4.3.2	Playoffs der zweiten Liga
§ 2.4.3.3	Platzierungsturnier
§ 2.4.4	Ausscheiden eines Teams
§ 2.4.5	Open Qualifier
§ 2.4.6	Sonderfall Offline-Event
§ 2.4.7	Limitierung der Spots für eine Vereinigung
§ 2.5	Preise
§ 2.6	Teamzusammensetzung
§ 2.6.1	Änderung der Teamzusammensetzung
§ 2.6.2	Leihspieler*innen
§ 2.6.3	Transfers
§ 3	Ablauf eines Matches
§ 3.1	Vor Matchbeginn
§ 3.1.1	Nichtantreten
§ 3.1.2	Matcheinstellung / Erstellen einer Lobby
§ 3.1.3	Verantwortlichkeit für Matchmedia
§ 3.1.4	Benennung für Matchmedia
§ 3.1.5	Cheating und Anticheat
§ 3.1.5.1	MOnitor System Status (MOSS)
§ 3.1.5.2	Benutzung von MOSS
§ 3.1.5.3	Absturz von MOSS
§ 3.1.6	Zuschauer*innen
§ 3.2	Seitenwahl
§ 3.2.1	Best-of-1
§ 3.2.1	Best-of-2
§ 3.2.2	Best-of-3 / Best-of-5
§ 3.3	Operator Bans & Gesperrte Operator
§ 3.3.1	Skins
§ 3.4	Spawnpeek
§ 3.5	Verbindungsprobleme
§ 3.5.1	Serverprobleme
§ 3.6	Rehost, Pause und Timeout
§ 3.7	Zwischen Spielen eines Matches
§ 3.8	Pausenzeit
§ 3.9	Sportliches Verhalten
§ 3.10	Nach dem Match
§ 3.11	Proteste
§ 4	Sonderregelungen Stream
§ 4.1	Allgemeines
§ 4.2	Gestreamte Matches
§ 4.3	Zeitige Anwesenheit
§ 4.4	Verhalten beim Stream
§ 4.5	Fremdstreamen
§ 5	Mögliche Sanktionen
§ 5.1	Admin-Entscheidungen
§ 5.2	Strafpunkte
§ 5.3	Einzelspieler/innen
§ 5.4	Teamstrafen
§ 5.5	Anhang
§ 6	Rechtsweg

§1 Allgemeines

§ 1.1 Definitionen

§ 1.1.1 Wettbewerb

Die "Uniliga Rainbow Six Siege" („Wettbewerb") ist eine Liga, in der nur Studierende deutscher Hochschulen um den Titel "Uniliga Hochschulmeister" spielen (siehe §1.2.2.1 Spieler). Die Teilnahme an der Liga hat insbesondere den Zweck, eSports an deutschen Hochschulen zu etablieren.

§ 1.1.2 Veranstalter

Uniliga ist alleiniger Veranstalter des Wettbewerbs.

§ 1.1.3 Natürliche Personen

Eine natürliche Person ist der Mensch in seiner Rolle als Rechtssubjekt, d. h. als Träger von Rechten und Pflichten.

§ 1.1.4 Institution

Eine Institution ist im Allgemeinen eine staatlich anerkannte Hochschule mit Sitz in der Bundesrepublik Deutschland. Eine Liste aller teilnahmeberechtigten Institutionen sind hier aufgelistet: [Auflistung der Hochschulen nach dem statistischen Bundesamt](#)

§ 1.1.4.1 Institutionen einer Stadt zusammenlegen

Institutionen können auf Antrag zusammengelegt werden, wenn es der Standortentwicklung dienlich ist. Dies ist insbesondere der Fall, wenn:

1. diese Institutionen bereits demselben Hochschulsport angehören.
2. Institutionen mit weniger als 10.000 Studierenden einer größeren Institution beitreten wollen.

Wird die Zusammenlegung beantragt, soll nur eine Vereinigung an den betroffenen Institutionen bestehen.

Der Antrag muss per Email an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix "[R6]" haben) gestellt werden und die Institutionen müssen mit vollem Namen genannt werden.

Die Zusammenlegung muss semesterweise aufrechterhalten werden. Dies geschieht durch erneuten Antrag an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix "[R6]" haben).

Wird dem Veranstalter seitens einer Institution mitgeteilt oder bestehen sonstige wichtige Gründe, dass eine Zusammenlegung insbesondere aus Gründen des Hochschulrechts nicht zulässig ist, können bereits bestehende Zusammenlegungen aufgelöst werden.

§ 1.1.4.2 Kleinere Institutionen zusammenlegen

Kleinere Institutionen (<5000 Studierende) können darüber hinaus vorübergehend zusammengelegt werden, wenn eine eigenständige Organisation eines eSports Bereich für die entsprechende(n) Hochschule(n) nicht (mehr) möglich ist. Ob eine Hochschul-Vereinigung die notwendigen Voraussetzungen erfüllt, orientiert sich an den Maßstäben des "§ 1.1.4. Institutionen". Insbesondere muss dargelegt werden, dass sich die einzelnen Institutionen darum bemühen, zum darauffolgenden Semester eine eigenständige Organisation wiederherzustellen. Studentische Standortvertreter*innen und offizielle Vertreter*innen der Hochschule sollen die Erforderlichkeit der Maßnahme begründen. Die Zusammenlegung gilt für sechs Monate und kann auf Antrag verlängert werden. Die Zusammenlegung liegt im Ermessen der Ligaleitung.

§ 1.1.4.3 Spielrechte für alleinstehende Spieler*innen in ortsfremden Vereinigungen

(1) Sollte ein*e Spieler*in an einer Institution studieren, die nicht über ein eigenes Potenzial für einen eSports Bereich verfügt (beispielsweise wegen der Größe) oder wird die Teilnahme an einem bestimmten Wettbewerb von einem bestehenden eSports Bereich nicht angeboten, so kann diese*r Spieler*in per Mail an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix "[R6]" haben) beantragen, für einen anderen Hochschulstandort

im Wettbewerb anzutreten. Er*sie wird durch Genehmigung seitens der Ligaleitung als Spieler*in dieser Hochschule behandelt. Die Genehmigung liegt im Ermessen der Ligaleitung. Folgendes gilt zu beachten:

1. Der*die Spieler*in muss in seinem*ihrem Antrag belegen können, dass es an seinem*ihrem Standort (noch) nicht möglich ist, einem eSports Bereich beizutreten oder diesen zu gründen. Geeignete Bestrebungen zur Verbreitung des eSports an der eigenen Hochschule sind nachzuweisen.
2. Sind der Hauptwohnsitz sowie der Studienort des*r Spielers*in identisch, kann der*die Spieler*in nur für einen nächstgelegenen Standort antreten. Kommen mehrere Standorte in Frage, besteht kein Wahlrecht des*r Spielers*in. Die Zugehörigkeit wird von der Ligaleitung unter Würdigung aller Umstände des Einzelfalls bestimmt.
3. Sollte der*die Spieler*in seinen*ihren Hauptwohnsitz an einem anderen Ort als seinem Studienort haben, so ist maßgeblich, ob es an diesem Hochschul-Standort einen eSports Bereich gibt, sodass sich der*die Spieler*in diesem anschließen kann.
4. Die Genehmigung gilt für sechs Monate und kann jederzeit durch die Ligaleitung zurückgenommen werden. Die Rücknahme erfolgt immer, wenn die Förderung und der Aufbau von Hochschulstandorten oder der Bestand der bereits geformten Hochschul-Organisationen gefährdet ist.
5. Der*die betroffene Spieler*in hat alle entsprechenden Nachweise zu führen und einzureichen.

§ 1.1.5 Matches

Ein Match bezeichnet einen einzelnen Wettkampf im Turnier zwischen zwei Teams und kann aus mehreren Spielen bestehen.

§ 1.1.6 Spiel

Ein Spiel wird zwischen zwei Teams ausgetragen und endet sobald die Siegbedingungen erfüllt sind.

§ 1.1.7 Best-of-X

Ein Best-of-X ist ein Match, das X Spiele hat und bei dem das Team gewinnt, das die meisten Spiele gewinnt. Sobald ein Team die benötigten Spiele gewonnen hat, endet das Best-of-X. Beispielsweise ist ein Team, das die ersten zwei Spiele in einem Best-of-3 für sich entscheidet, sofort der Gewinner des Matches.

§ 1.2 Beteiligte

§ 1.2.1 Organisation

Zur Organisation gehören alle natürlichen Personen ("Organisatoren") der Uniliga, welche den Wettbewerb ausrichten. Diese sind von der Teilnahme am Wettbewerb ausgeschlossen.

§ 1.2.1.1 Ligaleitung

Die Ligaleitung ist für den Ablauf des Wettbewerbs verantwortlich und steht für alle Fragen zur Verfügung. Zur Ligaleitung gehören:

- Keno „Blu“ Meyer

§ 1.2.1.2 Stream

Der Stream besteht aus den natürlichen Personen, welche an der Übertragung des Wettbewerbs beteiligt sind.

§ 1.2.1.3 Schiedsrichter*innen

Schiedsrichter*innen sind natürliche Personen, welche von der Organisation dazu autorisiert sind, die Einhaltung und Umsetzung dieses Regelwerks zu überwachen.

Die Schiedsrichter*innen können während den regulären Spieltagen über Teamspeak (ip: Uniliga Teamspeak Server) und [Discord](https://discord.gg/eTNmNhX) (<https://discord.gg/eTNmNhX>) kontaktiert werden. Es ist gewährleistet, dass zu dieser Zeit immer mindestens ein*e Schiedsrichter*in anzutreffen ist.

§ 1.2.2 Teilnehmer*innen

§ 1.2.2.1 Spieler*innen

Jede natürliche Person, die an einer deutschen Hochschule eingeschrieben ist, ist berechtigt am Wettbewerb teilzunehmen. Ab dem Zeitpunkt der Anmeldung zum Wettbewerb wird diese Person als Spieler*in bezeichnet und mit seinem angemeldeten Account assoziiert. Der*die Spieler*in hat dafür Sorge zu tragen, dass sein*ihr Account stets einsatzbereit ist. Die Nutzung eines anderen Accounts ist ausgeschlossen.

Sollte ein angemeldeter Account während der Saison von Ubisoft gesperrt werden und somit nicht einsatzbereit sein, wird der*die damit assoziierte Spieler*in bis zum Ende der Saison oder bis zum Zeitpunkt der Entsperrung des Accounts durch Ubisoft, von allen Wettbewerben ausgeschlossen. Eine erneute Anmeldung zu Wettbewerben ist somit zur nächsten Saison mit einem neuen Account möglich.

Bei besonders schwerwiegenden Gründen oder bei wiederholten Sperrungen behält sich die Ligaleitung das Recht vor, den Spieler für einen längeren Zeitraum zu sperren.

Ein*e Spieler*in darf nur in einem Team angemeldet sein.

§ 1.2.2.2 Vereinigungen

Vereinigungen sind ein Zusammenschluss von verschiedenen Institutionen, die ein oder mehrere Teams verwalten. Eine Gründung als eingetragener Verein ist zur Anerkennung als Vereinigung nicht erforderlich.

Eine Vereinigung muss nach §1.1.4.1 – §1.1.4.3 beantragt und von der Ligaleitung genehmigt werden.

§ 1.2.2.2.1 Angehörigkeit

Ein*e Spieler*in kann nur einer Vereinigung angehören, wenn er bei einer Institution eingeschrieben ist, die dieser Vereinigung angehört.

§ 1.2.2.3 Clubs, Vereine und Hochschulgruppen

Clubs, Vereine und Hochschulgruppen können ein oder mehrere Teams derselben Vereinigung verwalten. Eine Verwaltung mehrerer Vereinigungen ist nicht gestattet. Eine Gründung als eingetragener Verein ist zur Anerkennung nicht erforderlich.

§ 1.2.2.4 Team

(1) Ein Team besteht aus bis zu neun, aber mindestens fünf Spielern*innen. Spieler*innen können zu einem neuen Match oder einer neuen Map ausgetauscht werden.

(2) Als aktive Spieler*innen werden solche bezeichnet, die im Spiel eingesetzt werden.

(3) Eine*r der Spieler*innen fungiert als Captain des Teams.

(4) Mindestens drei aktive Spieler*innen müssen der gleichen Vereinigung angehören. *(Mit eingeschlossen sind Spieler*innen die nach §1.1.4.3. zur Vereinigung gehören)*

(5) Sollte sich ein Team an einer Hochschule bilden, ist es nicht notwendig einem bestehenden Club, Verein oder Hochschulgruppe an dieser Hochschule beizutreten. Das Team kann eigenständig an der Uniliga teilnehmen.

§ 1.2.2.5 Captain

Der Captain ist einer der Spieler*innen und fungiert als Ansprechpartner*in des Teams für die Organisation. Er*sie muss die Mitteilungen der Organisation entgegennehmen. Er*sie ist dafür verantwortlich, dass sein*ihr Team Weisungen der Organisation befolgt. Mitteilungen der Organisation erfolgen per E-Mail an die vom Captain hinterlegte Adresse, die von diesem aktuell gehalten werden muss. Fällt der Captain aus, muss das Team die Organisation informieren und Ersatz organisieren. Ist weder der Captain noch ein*e andere*r Spieler*in eines Teams für die Organisation erreichbar, kann dies zu Strafen bis hin zur Disqualifikation des Teams führen.

§ 1.2.2.6 Manager

Die Rechte und Pflichten des Captains können auch von einer eingetragenen, nicht spielenden natürlichen Person übernommen werden; diese wird fortan als Manager bezeichnet. Diese Person wird nicht zu der Höchstgrenze von acht Spielern*innen gezählt.

§ 1.2.2.7 Unangemessene Team- und Spielernamen

Sollte uns ein unangebrachter Spieler- oder Teamname auffallen, werden Teilnehmer im Regelfall abgemahnt und zur Namensänderung aufgefordert. Darüber hinaus könnt ihr jederzeit an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix "[R6]" haben) melden, wenn ihr euch von einem Namen beleidigt fühlt oder ihn für unangemessen haltet.

Hier ist eine grobe Liste dessen, was wir für unangemessen halten:

- Namen, die Hassreden, Schimpfwörter oder Obszönitäten entweder implizit oder explizit vorschlagen
- Namen, die sich auf historische, ethische oder politisch unangemessene Zusammenhänge schließen lassen
- Namen, die Beleidigungen, groteske Bilder und starke Vulgarität enthalten

Spieler- und Teamnamen können von uns jederzeit abgemahnt werden und müssen anschließend abgeändert werden. Bei Regelverletzung oder Nichteinhaltung dieser Auflagen, behalten wir uns die Disqualifikation des*der Spielers*innen oder Teams vor. Einzelfallentscheidungen werden von Uniliga Admins oder der Ligaleitung getätigt und sind für alle Teilnehmer*innen bindend.

§ 1.2.2.7 Unangemessene Profilbilder

Profilbilder der Spieler*innen auf Ubisoft Connect und Discord dürfen gemäß der Richtlinien in §1.2.2.7 nicht beleidigend oder verletzend sein. Verstöße werden mit nicht weniger als 15 Strafpunkten geahndet.

§ 1.2.2.7 Unangemessene Teamlogos

Teamlogos müssen entsprechend der [Team Logo Policy von Liquipedia](#) eingereicht werden. Falls Logos eingereicht werden, die nicht die Voraussetzungen erfüllen, behält sich die Ligaleitung vor die Logos zu ändern, sodass diese erfüllt werden oder sie abzulehnen. Bis ein regelkonformes Logo eingereicht wurde, verwendet die Organisation einen Platzhalter.

§ 1.3 Gültigkeit

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerks unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, bleibt davon die Wirksamkeit des Regelwerks im Übrigen unberührt. An die Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der Zielsetzung am nächsten kommen, die mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Bestimmung verfolgt wurde.

§ 1.4 Regeländerungen

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, das Regelwerk in dringenden Fällen zu ändern oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teams per Discord übermittelt.

§ 1.5 Nicht definierte Regeln

Sollten während des Wettbewerbs Probleme auftreten, welche im Regelwerk nicht definiert sind, entscheidet die Ligaleitung.

§ 1.6 Unvorhersehbare Ausnahmefälle

In unvorhersehbaren Ausnahmefällen behält sich die Ligaleitung das Recht vor, Teile des Regelwerks außer Kraft zu setzen, deren Anwendung eine ordentliche Weiterführung des Wettbewerbs für alle Beteiligten (i.S.d. § 1.2) in erheblichem Maße erschweren oder unmöglich machen würde.

§ 1.7 Grundlegende Verpflichtungen

Mit der Teilnahme am Wettbewerb erkennen alle Teilnehmer*innen dieses Regelwerk und den Strafenkatalog (siehe Anhang) an und verpflichten sich, Anweisungen der Schiedsrichter*innen und der Organisation zu folgen.

Die Auslegung des Regelwerkes liegt alleine im Ermessen der Schiedsrichter*innen, der Organisation und als höchste Instanz der Ligaleitung. Solche Ermessensentscheidungen können die nachfolgenden Regeln ersetzen, wenn diese dem Erhalt des Wettbewerbsgedanken entsprechen.

Regelverstöße werden entsprechend des Strafenkatalogs geahndet und können im schlimmsten Fall zur Disqualifikation führen.

§ 1.7.1 Verhalten

Jeder Spieler hat anderen Spielern, Schiedsrichtern und der Organisation gebührenden Respekt entgegenzubringen. Beleidigungen, unfaires und/oder respektloses Verhalten gegenüber Spielern, Schiedsrichtern und der Organisation innerhalb wie außerhalb des Turniers wird nicht toleriert. Hierunter fallen auch eventuelle wettbewerbsverzerrende Maßnahmen, beispielsweise Messer-Runden. Leichte Verstöße werden mit bis zu 10 Strafpunkten bestraft. Schwere Beleidigungen und respektloses Verhalten, insbesondere Rassismus, Sexismus etc. werden mit nicht unter 90 Strafpunkten geahndet.

Der Inhalt von Supporttickets, Protesten, Korrespondenz mit der Ligaleitung/Schiedsrichtern/ähnlichen Positionen ist vertraulich zu behandeln, die Veröffentlichung bedarf einer schriftlichen Einverständnis.

Verstöße werden mit nicht weniger als 25 Strafpunkten geahndet.

§ 1.7.2 Spielversion

Jede*r Spieler*in muss die aktuellste Version von "Tom Clancy's Rainbow Six Siege" installiert haben und hat dafür Sorge zu tragen, sich frühzeitig über neue Updates zu informieren und diese auf sein*ihre System aufzuspielen. Die aktuelle Version des Spiels bestimmt Ubisoft durch den Launcher.

Patches ist unter normalen Umständen keine gültige Begründung, um ein Spiel zu verzögern. Die aktuellste Version darf durch Patches oder Drittprogramme und dergleichen nicht verändert werden, soweit dies nicht durch dieses Regelwerk als zulässig gilt.

§ 1.7.3 Datenschutz

Alle Teilnehmer*innen sind damit einverstanden, wenn Daten (z.B. Spielernamen, Teamlogos und Vergleichbares) auf den Webpräsenzen der Uniliga und deren Partner zum Zwecke der Präsentation des Turniers veröffentlicht werden. Das gleiche gilt für Social-Media-Kanälen und vergleichbare Kanäle. Des Weiteren können die Datenschutzrichtlinien der Uniliga unter diesem Link eingesehen werden:

<https://www.uniliga.gg/datenschutzerklaerung/>

§ 1.7.4 Öffentliches Auftreten / Spieler- und Teamnamen / Sponsoren

Alle Teams sind dafür verantwortlich, dass ihre Sponsoren, Spieler- und Teamnamen, Logos und öffentliches Auftreten nicht gegen geltende Gesetze, Rechte Dritter oder das generelle Anstandsgefühl, insbesondere den Sportsgeist, verstoßen.

§ 1.7.5 Betrug

Es gilt der [Code of Conduct von Ubisoft](#). Darüber hinaus sind insbesondere die folgenden Verstöße verboten:

a) Weitergabe des Spielaccounts

Wer es einem anderen ermöglicht im Rahmen des Turniers unter einem anderen Account als dem eigenen zu spielen wird mit mindestens 90 Strafpunkten bestraft. Wer unerlaubt auf einem Account spielt, dessen Eigentümer er nicht ist, wird mit mindestens 29 Strafpunkten bestraft und das entsprechende Match wird als verloren gewertet. Alle Teammitglieder, die dieses Verhalten wissentlich tolerieren, werden mit nicht weniger als 20 Strafpunkten bestraft.

b) Bestechung

Wer versucht ein Mitglied der Ligaleitung, der Produktion oder der Turnierverwaltung zu bestechen, wird mit nicht weniger als 60 Strafpunkten bestraft.

c) Absprachen zur Wettbewerbsverzerrung

Wer Versuche unternimmt den Wettbewerb durch Absprache mit anderen Teams, Spielern oder Organisatoren unfair zu beeinflussen wird mit nicht weniger als 45 Strafpunkten bestraft. Betreffende Spiele werden als verloren gewertet.

d) Unerlaubte Programme

Wer unerlaubte Programme innerhalb und außerhalb des Turniers verwendet oder verbreitet, wird mit nicht weniger als 20 Strafpunkten bestraft. Der Versuch ist strafbar. Betreffende Spiele werden als verloren gewertet.

Unerlaubte Programme sind alle Programme, die Fernzugriff auf den PC ermöglichen, eine IP markieren oder verstecken. Diese schließen ein beschränken sich aber nicht auf:

- Remote Control Tools (beispielsweise, TeamViewer, Microsoft Teams, Parsec)
- Virtual Machine (oder ähnliche Programme)
- VPN

e) Cheating

Alle Zusatzprogramme, die, auf unerwünschte Art und Weise, verändernd ins Spielgeschehen eingreifen sind verboten. Neben Nutzung wird auch der Besitz, sowie deren Verbreitung geahndet. Beispiele sind Makros, Wallhacks, Aim- oder Triggerbots. Ein Verstoß wird mit sofortigen Ausschluss von Angeboten der Uniliga geahndet.

Sofern der Verdacht besteht, dass ein Spieler cheatet, muss sofort ein Admin via Discord/TS kontaktiert werden. Der Cheat und die Auswirkung ist genauestens zu schildern. Entsprechende Beweise müssen vorgelegt werden. Ein unbegründeter Vorwurf wird nicht verfolgt.

f) Ausnutzung von Bugs / Glitches

Das Nutzen von Bugs / Glitches ist verboten. Bei der erstmaligen Nutzung eines [spezifischen] Bug/Glitch wird die Runde als verloren gewertet, wird derselbe Bug/Glitch ein weiteres Mal eingesetzt wird die Map als verloren gewertet. Hierunter fallen zum Beispiel "one-way-angle". Verstöße werden mit maximal 20 Strafpunkten bestraft.

g) Absichtliche Falschmeldung

Wer bei der Anmeldung absichtlich falsche Daten über sich oder seine Teammitglieder angibt, wird mit nicht weniger als 10 Strafpunkten belangt.

§ 1.8 Kommunikation

Die wettbewerbsrelevante Kommunikation zwischen Ligaleitung und Teilnehmern*innen erfolgt per [R6S Uniliga Discord](#). Zum informellen Austausch gibt es für die Turnier-Teilnehmer außerdem einen Discord-Channel, welche von der Ligaleitung verwaltet werden. Anfragen, die über [Discord](#) gestellt werden, haben keine Priorität und gelten als nicht gestellt. Werden die Fragen seitens der Ligaleitung beantwortet, gelten ausschließlich die per E-Mail gesendeten Antworten.

Sollte eine E-Mail an die Ligaleitung geschickt werden, wird eine Eingangsbestätigung an den*die Absender*in gesendet. Sollte diese Eingangsbestätigung nicht ankommen, muss der*die Absender*in damit rechnen, dass seine*ihre Mail nicht angekommen ist. In diesem Fall muss sofort ein Mitglied der Ligaleitung (§ 1.2.1.1) über Discord kontaktiert werden.

§ 1.9 Anmeldung

Um sich für eine Liga oder ein Turnier anzumelden, müssen sich die Teams über die Turnierplattform [www.opleague.pro](#) anmelden und eine Registrierung abschicken. Alle Teilnehmenden benötigen eigene Accounts und Teams bei der [OPL](#), sodass die Anmeldung vollständig durchgeführt werden kann. Die Seiten der Turniere/Ligen findet Ihr über folgenden Link:

<https://www.opleague.pro/event/4850-UniligaR6sWinter202425/info>

Über die Informationsseite ist ersichtlich, ab wann eine Registrierung unter welchen Voraussetzungen möglich ist und über das Feld "Team Sign-up" meldet man das ausgewählte Team an. Bei Problemen mit der Anmeldung können im Zweifel Anmeldungen per Ticket auf dem [R6S Uniliga Discord](#) angefragt werden.

Alle Teams und ihre Spieler*innen müssen die Anmeldung wahrheitsgemäß ausgefüllt haben. Falsche und/oder unvollständige Angaben können zur Unzulässigkeit der Teilnahme des Teams am Wettbewerb oder zum Ausschluss führen.

Ausnahmslos alle Teams müssen sich für eine neue Saison anmelden. Dies gilt auch für Teams, die in der vorherigen Saison gespielt haben. Während einer laufenden Saison können keine neuen Teams beitreten.

§2 Die Liga

§ 2.1 Termine

Vor Beginn jeder Saison werden die Termine aller Tage, an denen gespielt wird (Spieltag), festgelegt.

Diese werden schriftlich festgehalten. Des Weiteren sind diese auf der Turnierplattform einzusehen. Änderungen der Spielzeiten werden den Teams per Discord zeitnah mitgeteilt.

Die Ligen beginnen im Oktober. Alle Spieltermine sind über [OPL](#) einzusehen.

Zusammenfassung der Spieltermine:

Spieltag	Runde	Datum	Uhrzeit
	Gruppenphase		
1		28.10.2024	20:00
2		04.11.2024	20:00
3		11.11.2024	20:00
4		18.11.2024	20:00
5		25.11.2024	20:00
6		02.12.2024	20:00
7		09.12.2024	20:00

§ 2.1.1 Verschiebungen

Eine Spielwoche ist definiert als der Zeitraum zwischen Dienstag vor dem Standardtermin und dem Montag des Standardtermins; Verschiebungen in diesem Zeitraum sind immer möglich. Der Standardtermin für nicht gestreamte Matches, der ersten und zweiten Liga ist Montag um 20:00 Uhr.

Jedem Team steht pro Saison eine Wildcard zur Verfügung. Diese kann genutzt werden, um ein Spiel auf einen neuen Termin außerhalb der Spielwoche, aber 48 Stunden vor dem letzten Spieltag, zu verlegen. Dazu ist die Einwilligung des Gegners zwingend notwendig. Die Nutzung einer Wildcard in einer Superweek ist nicht gestattet.

Eine zeitliche Verschiebung am regulären Spieltag und innerhalb der Spielwoche ist immer möglich, wenn beide Teams ihr Einverständnis geben.

Wird eine Einigung gefunden, kann dies selbstständig über die Verschiebungsoption auf der OPL-Matchseite durchgeführt werden.

Verschiebungen in die Folgewoche sind für Ligen möglich, wenn ein Round-Robin-Format gespielt wird. Dabei muss der neue Spieltermin bis zum Default-Termin feststehen und das Match mittels der OPL-Verschiebungsoption verschoben werden.

Sämtliche im Streamplan eingetragenen Begegnungen können nur mit einer Frist von sieben Tagen vor Spieltermin geändert werden. Sollte die Frist nicht eingehalten werden, kann das Team mit Punktabzug bestraft werden.

Ausnahmen bilden dabei der letzte Spieltag der Gruppenphase und alle Playoff-Matches, der ersten Liga. Diese Spieltage können weder verlegt werden noch kann eine Wildcard benutzt werden. Für alle anderen Ligen wird dies nur geltend sollten die Matches gestreamt werden.

§ 2.2 Aufgaben der Captains

Die Captains der Teams sind angehalten einen Account sowie ein Team bei der [OPL](#) anzulegen. Über die Funktionen "My Matches" können sämtliche Informationen zu den Teams im aktuellen Spielbetrieb nachgesehen werden.

§ 2.2.1 Standard-Roster

Vor Beginn der ersten Spielwoche müssen die Captains im entsprechenden Discord-Channel das Standard-Roster ihres Teams bekanntgeben. Ein Standard-Roster umfasst fünf (5) Spieler*innen. Die verbleibenden Spieler*innen des Teams gelten als Auswechselspieler*innen.

§ 2.2.2 Teamaufstellung

(1) Die Captains sind verpflichtet, für on-Stream Matches Änderungen an der Aufstellung bis 6 Uhr morgens des Spieltages in den entsprechenden OPL Matchchat zu schreiben. Ist die Aufstellung bis zur Deadline nicht eingereicht worden, so muss das Standard-Roster antreten.

(2) Kann ein Team ein Spiel nicht mit dem angekündigten Roster antreten, so kann es antreten, allerdings wird der Team-Captain mit nicht weniger als 12 Strafpunkten sanktioniert.

(3) Sind die Gründe, aus denen das Roster nicht wie angekündigt antreten kann, nicht vom Team zu vertreten, so wird dies mit höchstens 12 Strafpunkten belangt. Ist der Grund nicht vom Team-Captain zu vertreten, so wird der Spieler belangt, der dies zu vertreten hat.

§ 2.2.3 Matchmedia

(1) Die Captains sind verpflichtet die Matchergebnisse einzutragen. Sie sind verantwortlich dafür, dass alle Teammitglieder ihre Matchmedia hochladen.

(2) Ein Vergehen zieht nach sich, dass für mindestens drei (3) Spieltage der korrekte Ablauf der Dateien überprüft wird, sollte es – nicht unbedingt in diesem Zeitraum – zu einem weiteren Verstoß kommen, wird der Team-Captain mit nicht weniger als 8 Strafpunkten bestraft.

(3) Wer versucht Matchmedia zu verfälschen oder vorsätzlich falsche Matchmedia abgibt, wird mit nicht weniger als 60 Strafpunkten bestraft.

§ 2.3 Turnierplattform: “OPL”

Die Organisation bedient sich zur Umsetzung des Spielbetriebs und der Organisation von Turnieren der OPL.

§ 2.3.1 Organisation

Die Organisation ist an die technischen Grenzen und Regeln der OPL gebunden. Toornament oder die OPL selbst nehmen keinen Einfluss auf das Turnier und ersetzen keine der in diesem Dokument enthaltenen Regularien.

§ 2.4 Wettbewerbsstruktur

Die Spielzeit der Wettbewerbe orientiert sich an den in Deutschland üblichen Semestern.

§ 2.4.1 Erste Liga

(1) Die erste Liga besteht aus 8 Teams. Diese spielen in einem Single-Round-Robin-Format über 7 Spieltage hinweg. Nach Ablauf der Spieltage qualifizieren sich die vier besten Teams für die Playoffs.

(2) Teilnahmeberechtigt für die erste Liga sind Teams, die im vorherigen Wettbewerb nicht aus der ersten Liga abgestiegen sind oder sich durch die Relegation oder den Open Qualifier qualifiziert haben.

(3) Wenn die Teams, die in der vorherigen 1. Liga Saison nicht abgestiegen sind oder über die Relegation aufgestiegen sind, ihren Spot in der nächsten Season behalten wollen, müssen sie sich bis zu einem ihnen mitgeteilten Fristtag zurückmelden, aber mindestens eine Woche vor dem Open Qualifier. Ansonsten verfällt dieser.

(4) Matches werden als Best-of-Two-Format (“Bo2”) ausgetragen.

(5) Pro Spieltag wird ein Match gegen ein anderes Team ausgetragen. Punkte werden pro Map vergeben. Für eine gewonnene Map gibt es drei Punkte, für eine verlorene keinen Punkt, geht das Match in die Overtime, gibt es für einen Sieg zwei Punkte und für die Niederlage einen Punkt.

(6) Die Teams, die nach dem letzten Spieltag die Platzierungen fünf (5) bis sieben (7) erreicht haben, müssen in die Relegation (§ 2.4.3.3). Sie werden im Folgenden als “Relegationsteams” bezeichnet. Platz acht (8) ist “Direktabsteiger” und darf nicht in die Relegation. Das Team kann sich über den nächsten Open Qualifier wieder für Liga 1 qualifizieren.

(7) Nach dem letzten Spieltag qualifizieren sich die Plätze 1-4 der Gruppenphase für die Playoffs der ersten Liga (§2.3.3.1).

(8) Sollte ein Team gemäß § 2.1.1 Absatz 2 Satz 1 teilnahmeberechtigt sein, aber weniger als 2 Spieler aus dem letzten Wettbewerb beibehalten, so hat es keinen Anspruch auf einen Startplatz in der ersten Liga und kann am Open Qualifier teilnehmen, um einen solchen zu erhalten.

(9) Die Platzierung am Ende der Gruppenphase wird anhand der Anzahl der erhaltenen Punkte festgelegt. Sollten mindestens zwei Teams die gleiche Anzahl an Punkten haben, wird die endgültige Platzierung nach folgenden Kriterien festgelegt:

- Head-To-Head - Direkter Vergleich - Mini League
- Runden Differenz
- Verlorene Runden
- Entscheidungs Match (ausgespielt im Bo3-Format, Seitenwahl nach Münzwurf)

§ 2.4.2 Zweite Liga

(1) Die zweite Liga hat keine Zulassungsbeschränkung. Alle Teams, die sich nicht für die erste Liga qualifizieren, können teilnehmen. Unter Umständen werden die Teams in Gruppen eingeteilt, die Zugehörigkeit wird gelöst.

(2) Es wird in einem Round-Robin-Format gespielt.

(3) Matches werden als Best-of-Two-Format ("Bo2") ausgetragen.

(4) Nach Ablauf der Spieltage qualifizieren sich die zwei besten Teams für die Playoffs - im Falle von mehr Gruppen erhöht sich die Zahl proportional - weitere vier Teams qualifizieren sich für die Relegation (§2.4.3.3)

(5) Die Platzierung am Ende der Gruppenphase wird anhand der Anzahl der erhaltenen Punkte festgelegt. Sollten mindestens zwei Teams die gleiche Anzahl an Punkten haben, wird die endgültige Platzierung nach folgenden Kriterien festgelegt:

- Head-To-Head - Direkter Vergleich - Mini League
- Runden Differenz
- Verlorene Runden
- Entscheidung Match (ausgespielt im Bo3-Format, Seitenwahl nach Münzwurf)

§ 2.4.3 Playoffs/Relegation

§ 2.4.3.1 Playoffs der ersten Liga

Die Playoffs bestehen aus den vier (4) höchstplatzierten Teams der Gruppenphase der ersten Liga. Die Playoffs bestehen aus einem Double Elimination Bracket. Playoff Matches finden im Bo3-Format statt. Das Grand Final findet im Bo5 Format statt.

Die Seedings für den Turnierbaum werden nach den Platzierungen in der Gruppenphase ermittelt.

Halbfinalbegegnungen: Seed 1 vs. Seed 4 und Seed 2 vs. Seed 3

Platz 1: Seed 1

Platz 2: Seed 2

Platz 3: Seed 3

Platz 4: Seed 4

§ 2.4.3.2 Playoffs der zweiten Liga

Der Gewinner dieser Phase wird als "Direktaufsteiger" bezeichnet und steigt in Liga 1 auf. Gespielt wird ein Single Elimination Bracket, mit allen Partien im Best-of-3 Format. Bei 2 oder weniger Gruppen wird nur das Finale gespielt, hier nehmen die zwei Gruppensieger/die Top2 der einzigen Gruppe teil. Bei mehr als zwei Gruppen qualifizieren sich jeweils die Erstplatzierten. Die Verlierer spielen Relegation.

§ 2.4.3.3 Relegation

Gespielt wird ein Double Elimination Bracket, alle Matches als Best-of-3. Die teilnehmenden Teams sind: Aus Liga 1 die Plätze fünf bis sieben, aus Liga 2 ohne beachtung des Direktaufsteiger die Top 5 (Verlierer Playoffs und (bei 2 Gruppen die Zweit- und Drittplatzierten, bei einer Gruppe Plätze drei bis sechs). Die Teams werden zufällig im Bracket platziert. Es wird um 2 Spots in der ersten Liga gespielt. Es werden nur Matches ausgetragen, die nötig sind, um diese Spots zu erspielen.

§ 2.4.4 Ausscheiden eines Teams

Sollte sich ein Team aus dem regulären Ligabetrieb zurückziehen, werden zukünftige Begegnungen dieses Teams automatisch als Sieg für den Gegner gewertet. Zuvor gespielte Spiele sind davon nicht betroffen und behalten ihre Wertigkeit.

§ 2.4.5 Open Qualifier

(1) Am Open Qualifier dürfen alle Teams teilnehmen, die sich nicht bereits für die erste Liga qualifiziert haben.

(2) Teams werden zufällig geseedet.

(3) Das Format des Open Qualifiers wird in Abhängigkeit von der Anzahl an Anmeldungen und der Anzahl an verfügbaren Plätzen in der ersten Liga, durch die Turnierleitung, bestimmt. Es wird ein Double-Elimination-Bracket angestrebt.

(4) Es werden nur Matches ausgetragen, die notwendig sind, um die Qualifikationsplätze zu erspielen.

(5) Die Anzahl an Qualifikationsplätzen richtet sich nach der Anzahl an freien Plätzen in der ersten Liga.

(6) Matches werden als Best-of-One-Format ("Bo1") u.U. die letzte Runde als Best-of-three (3) ausgetragen.

(7) Teams, die einen Qualifikationsplatz errungen haben, qualifizieren sich für die erste Liga und sind automatisch angemeldet.

(8) Teams, die keinen Qualifikationsplatz errungen haben, spielen in der zweiten Liga.

§ 2.4.6 Sonderfall Offline-Event

Sollte ein Teil der Liga auf einem Offline-Event ausgespielt werden, behält sich die Ligaleitung das Recht vor, die Ligastruktur für betroffene Matches anzupassen, um die Durchführung des Offline-Events zu gewährleisten.

§ 2.4.7 Limitierung der Spots für eine Vereinigung

In der ersten Liga dürfen maximal zwei Teams einer Vereinigung (im Sinne des §1.1.4) teilnehmen.

Sollten sich mehr als zwei Teams einer Vereinigung (im Sinne des §1.1.4) für die erste Liga qualifizieren, ist die Vereinigung dafür verantwortlich, zu bestimmen, durch welche Teams sie vertreten werden.

Falls eine Vereinigung mehrere Institutionen vertritt, darf dieser Zusammenschluss maximal durch zwei Teams vertreten sein.

Falls sich mehr als zwei Teams einer Institution, die nicht derselben Vereinigung angehören, für die Teilnahme an der ersten Liga qualifizieren, können sie beschließen eine Vereinigung zu gründen. In diesem Fall gelten die vorstehenden Absätze.

Sollte es zu keiner einvernehmlichen Gründung einer Übergangs-Vereinigung kommen, so entscheidet im Zweifel die Ligaleitung unter Berücksichtigung aller Umstände der individuellen Hochschulstandorte.

§ 2.5 Preise

1. Sachpreise

1. Ein Gewinner-Team erhält Sachpreise.

2. Die Ausgabe der Sachpreise soll innerhalb von 90 Tagen nach Erhalt der Angaben im "Meldebogen zur Preisausgabe" erfolgen. Spätestens nach 180 Tagen soll der Preis ausgegeben worden sein.

3. Die Ausgabe kann nur an Teilnehmer oder einen gesetzlichen oder bevollmächtigten Vertreter erfolgen. Captain oder Manager des angemeldeten Teams vertreten den Teilnehmer. Der Teilnehmer kann auch einen anderen Empfänger benennen. Bei Verdacht auf Cheating oder Betrug wird kein Preis ausgegeben. Die in Absatz 1 lit. b)-f) genannten Fristen sind während der Verdachtszeit gehemmt.

4. Der Versand des "Meldebogen zur Preisausgabe" wird innerhalb von 14 Tagen nach Abschluss des Wettbewerbs seitens der Uniliga vorgenommen. Spätestens mit Ende des letzten Uniliga Liga-Wettbewerbs im laufenden Semester (Beginn des jeweiligen Folgesemesters ist entweder Semesters der 1.3. oder der 1.9. des laufenden Jahres).

5. Teams haben 14 Tage nach Erhalt des "Meldebogens zur Preisausgabe" Zeit, den Meldebogen auszufüllen.

6. Liegen 10 Wochen nach Ablauf der 14-tägigen Frist zur Ausfüllung des Meldebogen keine Daten oder unvollständige Daten vor, verfällt der Preisanspruch.

2. Preisgelder werden an Clubs, Vereine, Vereinigungen, Hochschulgruppen oder Hochschulen ausgezahlt. Das jeweilige Vertretungsorgan ist stellvertretend empfangsberechtigt, soweit kein Stellvertreter benannt wird. Für Preisgeldauszahlungen gelten Absatz 1 lit. b)-f) .

3. Die Ligaleitung behält sich außerdem das Recht vor, Preise eines Teilnehmers bei dringendem Verdacht auf Cheating oder Betrug komplett oder in Teilen zu streichen. Wird der Preis gestrichen, betrifft das in der Regel das vollständige Team, den Clubs, den Verein, die Vereinigung, oder die Hochschulgruppen oder die Hochschule.

§ 2.6 Teamzusammensetzung

Während der Anmeldephase muss das Team seine Teamaufstellung mit der Anmeldung bei der OPL einreichen. Zu jedem Zeitpunkt müssen die Teams gemäß dem Regelwerk (§1.2.2) aufgebaut sein.

§ 2.6.1 Änderung der Teamzusammensetzung

Es dürfen pro Spieltag zwei Änderungen an der Teamaufstellung vorgenommen werden. Die Änderungen müssen per Ticket auf dem [R6S Uniliga Discord](#) mitgeteilt werden. Diese Benachrichtigung muss 48 Stunden vor dem jeweiligen Spieltag mit allen verlangten Daten erfolgen.

Der erste Spieltag bildet eine Ausnahme. Vor dem ersten Spieltag dürfen beliebig viele Änderungen vorgenommen werden. Die Änderungen müssen per Ticket auf dem [R6S Uniliga Discord](#) mitgeteilt werden. Diese Benachrichtigung muss 48 Stunden vor dem ersten Spieltag mit allen verlangten Daten erfolgen.

Die Teamaufstellung aller Teams wird am letzten Spieltag der Gruppenphase fixiert, d.h. letzte Änderungen der Teamaufstellung werden 48 Stunden vor dem letzten Spieltag der Gruppenphase möglich sein. Mit Abschluss des letzten Spieltags der Gruppenphase können für die restliche Saison (vgl. § 2.3) keine Änderungen mehr vorgenommen werden.

§ 2.6.2 Leihspieler*innen

Leihspieler:innen sind Spieler:innen, die von demselben Club, Verein oder Hochschulgruppe für einen Spieltag ausgeliehen werden. Jeder Club, Verein und jede Hochschulgruppe darf pro Saison insgesamt drei Mal einen/eine Leihspieler:in in Anspruch nehmen. Zusätzlich dürfen sie in den Playoffs ein weiteres Mal einen/eine Leihspieler:in einsetzen. Der/die Leihspieler:in darf an diesem Spieltag kein Spiel für sein ursprüngliches Team bestreiten und bleibt in deren Teamaufstellung eingetragen. 24 Stunden vor diesem Spieltag müssen die Leihspieler:innen per Ticket auf dem [R6S Uniliga Discord](#) gemeldet werden. Dabei darf dieser/diese Leihspieler:in lediglich im höheren Roster aushelfen.

§ 2.6.3 Transfers

Ein*e Spieler*in darf einmal während der Saison das Team wechseln, solange das alte Team spielfähig/-berechtigt bleibt. Ein Transfer muss per Ticket auf dem [R6S Uniliga Discord](#) gemeldet werden, ab dem Eintreffen der Nachricht sind die Spieler*innen 72h gesperrt.

§ 3 Ablauf eines Matches

§ 3.1 Vor Matchbeginn

Mapbans und Seitenwahl werden im OPL Match vollzogen. Der Mapban öffnet 60 Minuten vor Matchstart. Die Seitenwahl für die Overtime, sowie die Seitenwahlen bei Decider Maps, geschieht im Lobby Chat.

Der Mappool besteht aus:

- Bank
- Border
- Chalet
- Clubhouse
- Consulate
- Kafe Dostoyevsky
- Lair
- Nighthaven Labs
- Skyscraper

[Alle Teams müssen sich vor Matchbeginn und jedem einzelnen Spiel in der Lobby versammeln.]

§ 3.1.1 Nichtantreten

Matches in Unterzahl sind nicht erlaubt. Sobald vier Runden mit fünf aktiv am Spielgeschehen teilnehmenden Spieler*Innen gespielt wurde, darf die Map in Unterzahl zu Ende gespielt werden.

Sollte ein Team 15 Minuten nach offiziellem Matchbeginn nicht vollständig in der Lobby des ersten Spiels erschienen sein, so wird die erste Map als Sieg für das andere Team gewertet. Als Ergebnis wird ein 3:0 gesetzt. Für Best-Of-X Series, mit mehr als einer Map, gilt: Nach weiteren 5 Minuten, 20 Minuten nach dem eigentlichen Matchstart, wird die zweite Map als Sieg für das andere Team gewertet. Das andere Team muss

dazu einen Screenshot, in dem die Lobby sowie die aktuelle Uhrzeit der [Atomuhr](#) zu sehen sind, per Ticket auf dem [R6S Uniliga Discord](#) den Admins mitgeteilt werden.

Die besondere Natur von Matches on-stream erfordern eine Präzisierung, diese ist im Abschnitt "Sonderregelungen Stream", präziser §4.3 zu finden.

Falls ein Team antritt, aber im Verlaufe des Matches aufgibt, werden die laufende und alle nachfolgenden Maps mit dem höchstmöglichen Ergebnis (7:0) gegen das aufgebende Team gewertet.

Sobald ein Team (teilweise) nicht antritt, verliert es in jedem Tiebreaker automatisch den Head-To-Head Vergleich gegen jedes Team.

§ 3.1.2 Matcheinstellung / Erstellen einer Lobby

Sollte das Match nicht gestreamt werden, muss das bei der OPL erstgenannte Team der Partie eine Lobby erstellen.

Folgende Matcheinstellungen müssen genutzt werden:

Cupmodus	Bombe
Allgemeine Einstellungen	
Spiellisten	Normaler Modus
Tageszeit	Tag
HUD-Einstellungen	Profiliga

Match-Einstellungen	
Bans	
Anzahl der Bans	4
Ban Timer	20
Runden	
Anzahl der Runden	12
Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger	6
Runden in Verlängerung	3
Verlängerung Punktedifferenz	2
Rollenwechsel Verlängerung	1
Zielwechsel Parameter	2
Zielwechseltyp	Gespielte Runden
Einzigartiger Angreifer-Spawn	Ein
Pick-Phase-Timer	15
Gesundheit & Schaden	
Schaden-Handicap	100

"Friendly-Fire-Schaden	100
Friendly Fire in Vorbereitungsphase	Aus
Reverse Friendly Fire	Aus
Verletzt	20
Charaktersteuerung	
Sprinten	Ein
Lehnen	Ein
Tod	
Death Duration	2
Todwiederholung	Aus
Tactical Timeout	
Request Available per Team	1
Allow Requests from	Everyone
Timeout Duration	45
Spielmodus Parameter	Bombe
Platzierungsdauer	7
Entschärfungsdauer	7
Zünderzeit	45
Entschärfer-Träger wählen	Ein
Phasen	
Dauer der Vorbereitungsphase	45
Dauer der Aktionsphase	180
Datenzentrum	eu-central-1 Bei Problemen: West Europe, eu-west-1, North Europe
Chat	Nur Team

§ 3.1.3 Verantwortlichkeit für Matchmedia

Die Captains sind für alle Matchmedien verantwortlich, als Matchmedien gelten unter anderem:

- Screenshots des Scoreboards
- Anti-Cheat Dateien (beispielsweise MOSS)
- Stream, Aufnahme
- R6S Analyst Dateien
- Replays

§ 3.1.4 Benennung für Matchmedia

Solange die Datei im OPL Match hochgeladen wird, ist dies nicht nötig.

Die Dateien müssen eindeutig benannt werden. Die Parteien des Spiels, der Spielername (Gametag) und das Datum müssen im Dateinamen enthalten sein. Insbesondere bei einem Screenshot muss eine Beschreibung des Inhalts enthalten sein. Verstöße werden mit höchstens 3 Strafpunkten geahndet.

Beispiele:

2019-07-25_Team-A_Team-B_Spielername-MOSS.zip

2019-07-25_Team-A_Team-B_Spielername_Scoreboard.jpg

2019-07-25_Team-A_Team-B_Spielername_Scoreboard.png

§ 3.1.5 Cheating und Anticheat

§ 3.1.5.1 MOnitor System Status (MOSS)

MOSS kann von der offiziellen Seite „<http://nohope.eu/>“ heruntergeladen werden, das Passwort zum Entpacken ist *Moss*

1. MOnitor System Status (MOSS) ist verpflichtend für alle Spieler*innen und muss in allen Turnierspielen aktiv sein.
2. Wenn ein*e Spieler*in nicht in der Lage ist, das MOnitor System Status (MOSS) zu verwenden, so darf er*sie nicht an Rainbow Six Siege Wettbewerben teilnehmen. Sollte MOSS für alle Spieler*innen nicht verfügbar sein (Serverprobleme o.Ä.), so ist es im beiderseitigen Einvernehmen gestattet, das Spiel auch ohne MOSS auszutragen.
3. MOnitor System Status (MOSS) Dateien sind in der Eigenverantwortung der Teams und Spieler*innen bis Ende des Turniers aufzubewahren und auf Nachfrage der Admins, zu übersenden.
4. Jegliche Änderungen an der MOSS Datei sind untersagt.

§ 3.1.5.2 Benutzung von MOSS

1. Ladet euch das MOnitor System Status (MOSS) Programm herunter, und führt die Anwendung als Administrator aus (eventuell Antivirus Programme deaktivieren). Eine Installation ist nicht erforderlich.
2. Wenn sich das Programm geöffnet hat, klickt ihr auf „File“ und dann auf „Parameters“. Dort wählt ihr dann „Rainbow Six“ aus und bestätigt auf „OK“.
3. Im Anschluss klickt ihr auf „Capture“ und dort dann auf „Start“. Nun das Spiel starten und das Match wie gewohnt spielen.
4. Nach dem Match das Spiel schließen. Anschließend wieder unter „Capture“ auf „Stop“ klicken. Die MOnitor System Status (MOSS) Dateien werden in einem Ordner namens „MOSS“ auf eurem Desktop gespeichert.
5. Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, empfehlen wir euch, MOSS als Administrator auszuführen. Der Veranstalter haftet nicht für Fehler oder Schäden an Soft- oder Hardware.
6. Weist eine Analyse von MOSS Dateien eine unverhältnismäßige Menge (mindestens 33% der Screenshots) an Irregularien („Blackscreens“) auf, so werden die MOSS Dateien für ungültig erklärt
7. Werden nicht alle Bildschirme in Gänze in MOSS abgebildet, so sind die entsprechenden MOSS Dateien ungültig.
8. Spieler*innen mit ungültigen MOSS Dateien werden mit nicht unter 20 Strafpunkten bestraft.
9. Spieler*innen sind verantwortlich dafür, dass auf MOSS Dateien keine unangebrachten Inhalte abgebildet sind (z.B. Passwörter, pornographisches Material, etc.). Verstöße werden mit nicht unter 5 Strafpunkten bestraft.

§ 3.1.5.3 Absturz von MOSS

1. Sollte MOSS aus nicht zu vertretenden Gründen abstürzen, so ist das Match sofort zu unterbrechen und zu pausieren, bis der betreffende Spieler MOSS neu gestartet hat(nicht von der Rehost-Regel betroffen).
2. Ferner muss der Spieler einen Screenshot vom Absturz machen und diesen bis Ende des Wettbewerbs den Admins auf Anfrage zusenden können.

§ 3.1.6 Zuschauer*innen

Bei Spielen, die nicht gestreamt werden, haben natürliche Personen keine Möglichkeit der Lobby beizuwohnen. Dies ist dem Wettbewerbsveranstalter vorbehalten.

§ 3.2 Seitenwahl

Mapbans und Seitenwahl werden im OPL Match vollzogen. Die Seitenwahl für die Overtime, sowie die Seitenwahlen bei Decider Maps, geschieht im Lobby Chat. Im Folgenden werden die Teams eines Matches mit "A" und "B" bezeichnet. In der Gruppenphase ist immer das erstgenannte Team "A", in den Playoffs oder anderen Brackets ist es zufällig welches Team "A" ist.

§ 3.2.1 Best-of-1

Mapbansystem: A Bann – B Bann – A Bann – B Bann – A Bann- B Bann – A Bann – B Bann – B Pick

Es wird gebannt bis nur eine Map übrig bleibt. Das Recht der Seitenwahl hat das Team, welches den ersten Bann durchführt. Das Recht der Overtime Seitenwahl hat das Team, welches nicht den ersten Bann durchführt.

§ 3.2.1 Best-of-2

Mapbansystem: A Bann – B Bann – A Bann – B Bann –A Bann – B Bann – A Pick – B Pick – die letzte Map wird ignoriert.

Das Recht der Seitenwahl hat das Team, welches die entsprechende Map nicht gepickt hat. Das Recht der Overtime Seitenwahl hat das Team, welches die entsprechende Map gepickt hat.

§ 3.2.2 Best-of-3 / Best-of-5

Für die Maps eins bis zwei (vier) hat das Team, welches die entsprechende Map nicht gepickt hat, das Recht der Seitenwahl. Das Recht der Overtime Seitenwahl hat das Team, welches die entsprechende Map gepickt hat.

Für die Maps drei (fünf) bekommt das Team mit der, bis dahin, besseren Runden Differenz "Seitenwahl", das andere Team die „Overtime Seitenwahl“. Falls es Gleichstand geben sollte entscheidet ein Münzwurf welches Team die Seitenwahl bekommt, das andere Team die "Overtime Seitenwahl".

Best-of-3: A Bann – B Bann – A Bann – B Bann – A Pick – B Pick – A Bann – B Bann – Decider

Best-of-5: A Bann – B Bann – A Pick – B Pick – A Bann – B Bann – A Pick – B Pick – Decider

Wenn ein Bo5 als Grand Final eines Double Elimination Brackets gespielt wird, dann wählt das aus dem Upper Bracket kommenden Team (UB Team) welche der drei Bann Reihenfolgen genutzt wird.

1. UB Team Pick – LB Team Ban – UB Team Ban – LB Team Pick – UB Team Ban – LB Team Ban – UB Team Pick – LB Team Pick – Decider
2. LB Team Ban – UB Team Ban – LB Team Pick – UB Team Pick – LB Team Ban – UB Team Ban – LB Team Pick – UB Team Pick – Decider
3. UB Team Ban – LB Team Ban – UB Team Pick – LB Team Pick – UB Team Ban – LB Team Ban – UB Team Pick – LB Team Pick – Decider

§ 3.3 Operator Bans & Gesperre Operator

Die Operator Banphase wird am Anfang, nach starten der Lobby, durchgeführt. Beide Teams können jeweils einen Angreifer und Verteidiger für die Map sperren (Reihenfolge: Team 1 bannt Angreifer, Team 2 bannt Angreifer, Team 2 bannt Verteidiger, Team 1 bannt Verteidiger). Die Dauer der Banphasen ist in den Matcheinstellungen aufgeführt.

Operator, die momentan nicht genutzt werden dürfen sind:

- Operator, die nur mit Echtgeld erwerblich sind

- Operator, die auf Grund von Bugs, Glitches oder Ähnlichem von Ubisoft gesperrt sind

Wenn einer dieser Operator gewählt wird, darf zu Beginn der Actionphase nicht mehr im Spiel sein, zuvor darf das Gadget dieses Operators nicht genutzt werden. Bei Verstoß gilt die Runde als verloren, für das Team, welches den gesperrten Operator ins Spiel gebracht hat.

3.3.1 Skins

Erlaubte Uniformen und Kopfbedeckungen sind:

- Default skins
- Pro League skins (gold sets)
- Pro teams branded cosmetics
- Esports Programs' cosmetics

Deutlichkeitshalber sind alle erlaubten Uniformen und Kopfbedeckungen, außer default skins oder Pro teams gebrandete, in ANNEX C des [global rulebooks](#) aufgelistet.

Alle anderen Kopfbedeckungen, Uniformen und Drohnenskins sind verboten. Alle Waffenskins, Charms und Operator Karten sind erlaubt.

Wenn ein Team beim Gegner Outfits, Drohnenskins oder Kopfbedeckungen erkennt dürfen sie eine Pause fordern, der dazu genutzt wird diese abzulegen. Für diesen Zweck ist nur eine Pause erlaubt.

Wird danach noch die Benutzung eines Headgears oder Outfits beanstandet, muss das Team welches es ausgerüstet hat die Map aufgeben.

§ 3.4 Spawnpeek

Töten ist in den ersten zwei Sekunden der Aktionsphase verboten. Sollte doch innerhalb der ersten beiden Sekunden der Aktionsphase ein Verteidiger einen Angreifer getötet haben, gilt die Runde für das verteidigende Team als verloren, dementsprechend muss die Lobby rehostet werden.

§ 3.5 Verbindungsprobleme

Sollte ein*e Spieler*in über mehrere Runden einer Map (mindestens 2) konstant einen Ping über 100ms aufweisen, ist dieser, nach Hinweis des benachteiligten Teams, durch eine*n Ersatzspieler*in zu ersetzen oder das Team muss in Unterzahl weiterspielen.

§ 3.5.1 Serverprobleme

Sollte die Mehrheit aller Spieler*Innen oder mindestens 40% aus beiden Teams Ping-Probleme, Lags oder andere Serverprobleme für mehr als 60 Sekunden einer Runde haben, soll die Lobby auf einem anderen Server gehostet werden und die Runde, bei der die Probleme aufgetreten sind, wiederholt werden. Wenn das Rundenende (die Zeitanzeige gibt unter 31 Sekunden an oder der Entschärfer wurde platziert) betroffen ist, genügen 10 Sekunden.

§ 3.5.2 Ubisoft/Ubisoft Connect

Sollten die Server nicht erreichbar sein oder es andere Probleme bei Ubisoft, Ubisoft Connect oder ihren Diensten (beispielsweise Einladungen verschicken) geben, so dürfen die Teams nach 30 Minuten einen neuen Termin vereinbaren - ohne eine Wildcard benutzen zu müssen- die Wartezeit gilt je Map, aber auch für jeden Rehost u.Ä. . Bei Matches, die auf den Uniliga Kanälen übertragen werden, kann die Wartezeit verlängert werden.

§ 3.6 Rehost, Pause und Timeout

Pausen können für die Operator Pick Phasen angefordert werden, wenn ein*e Spieler*In das Programm neustarten, technische Probleme beheben oder Skins ändern muss. Wenn die kumulative Pausenzeit eines Teams 10 Minuten überschreitet, verlieren sie den Anspruch auf eine Pause.

Rehosts können bis Ende der Vorbereitungsphase angefordert werden, sobald die Aktionsphase läuft, muss die Runde zu Ende gespielt werden. Ausnahme ist wenn ein Angreifer in den ersten 30 Sekunden einen game-breaking Bug erlebt, beispielsweise nicht schießen zu können.

Falls eine Lobby neu erstellt werden muss, müssen die Teams die gleichen Operator und Bombenorte auswählen, wie in der abgebrochenen Runde. Die bis dato gespielten Runden müssen in der Lobby eingetragen werden, sowie die gebannten Operator auf dieser Map. Jedes Team hat pro Map zweimal die Möglichkeit einen Rehost anzufragen. Sollte jedoch das andere Team damit einverstanden sein, können weitere Rehosts durchgeführt werden, für jeden Rehost muss gesondert Einverständnis gegeben werden. Einverständnis sollte zum Eigenschutz mit Screenshots dokumentiert werden.

Timeouts können über die ingame-Funktion genutzt werden. Ein Team hat das Recht auf eine Timeout pro Map, nicht genutzte werden nicht auf die nächste Map übertragen.

§ 3.7 Zwischen Spielen eines Matches

Es muss für ein Match am Ende jeder Map ein Screenshot des Scoreboards angefertigt werden, als JPG oder PNG. Angefertigte Screenshots müssen bis zum Ende des Wettbewerbs aufbewahrt werden.

Es können Spieler*Innen aus- und eingewechselt werden.

§ 3.8 Pausenzeit

Zwischen zwei Maps haben die Teams die Möglichkeit, eine Pause von bis zu zehn Minuten zu nutzen. Die Zeit für Nichterscheinen wird ab Beginn der Pause gemessen.

§ 3.9 Sportliches Verhalten

- Unter dem Spiel wird von den Spielern:innen ein sportlicher und fairer Umgang miteinander erwartet. Dies beinhaltet insbesondere: Spam im Ingame-Chat
- Vorzeitiges Verlassen des Spiels: Wer im Ingame-"All-Chat" spammed wird mit bis zu 10 Strafpunkten bestraft.
- Absichtliche Ping-Erhöhung

Wer ein Spiel absichtlich vorzeitig verlässt, insbesondere wenn er/sie der Meinung ist, das Spiel wäre verloren, wird mit bis zu 15 Strafpunkten bestraft.

Wer mittels exzessiver Downloads oder anderer Methoden versucht, seine Latenz zu den Spielservern (Ping) absichtlich zu erhöhen, wird mit nicht unter 25 Strafpunkten bestraft. Das entsprechende Spiel wird für das Team des Spielers als verloren gewertet.

§ 3.10 Nach dem Match

Beide Teams sind dazu verpflichtet, das Ergebnis zeitnah, spätestens 10 Minuten nach Abschluss des Matches, im OPL Match einzutragen. Ebenso sind MoSS wie R6Analyst Dateien hochzuladen. Bei nicht gestreamten Matches muss zusätzlich ein Screenshot des Scoreboards hochgeladen werden.

Auch nach Ergebniseintragung kann ein Matchprotest eingereicht werden, sofern die Zeitspanne zum Einreichen eines Protestes eingehalten wird, siehe §3.11 Proteste.

§ 3.11 Proteste

Sachverhalte, die vor Beginn eines Matches bekannt sind, müssen vor Beginn des Matches durch einen Protest beanstandet werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.

Sollte ein Protest vor einem Match eingereicht werden, wird dieses Match zunächst ausgespielt, solange von der Ligaleitung nichts anderes angeordnet wird.

Bei Unregelmäßigkeiten während oder nach dem Match muss ein Protest bis zu 48 Stunden nach Matchbeginn eingereicht werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.

Insbesondere bei einem Protest gelten die üblichen Verhaltensformen und die Netiquette.

§ 4 Sonderregelungen Stream

§ 4.1 Allgemeines

Während des Wettbewerbs werden ausgewählte Matches auf dem Twitch-Kanal des Veranstalters gestreamt. Für gestreamte Matches gelten besondere Regelungen.

§ 4.2 Gestreamte Matches

Gestreamte Matches werden vom Stream (im Sinne von §1.2.1.2) geleitet. Zu Beginn jedes Spiels erstellt der Stream die Lobby und lädt die Captains ein. Anderen natürlichen Personen ist es nicht gestattet, diesen Spielen über die Zuschauer-Slots beizutreten.

Gestreamte Spiele dürfen nur nach Bestätigung des Streams gestartet werden. Dies bedeutet insbesondere, dass Matches, denen ein anderes Match voraus geht, auf den Stream warten müssen.

§ 4.3 Zeitige Anwesenheit

Damit die Übertragung reibungslos verlaufen kann, sind Spieler*innen dazu angehalten, rechtzeitig zu ihrem Match zu erscheinen.

Bei Matches, die einem anderen Match folgen, müssen die Spieler*innen bereits frühzeitig in Bereitschaft sein. Dies gilt insbesondere für Bo3- und Bo5-Serien, um einen Leerlauf in der Übertragung zu vermeiden. Entsprechende Informationen werden, falls nötig, rechtzeitig bekannt gegeben.

Falls der Stream nicht im Zeitplan ist, so gibt es entweder 20 Minuten nach der geplanten Zeit, die in OPL festgehalten ist, oder 10 Minuten nachdem die Lobby erstellt wurde, den Default Win. Es wird immer die Uhrzeit genommen, die später ist. Beispielsweise sei ein Match um 19:00 Uhr geplant, der Stream eröffnet aber erst um 19:12 Uhr die Lobby, so gibt es ab 19:22 Uhr den Default Loss für das Team, das nicht vollzählig ist.

§ 4.4 Verhalten beim Stream

Alle Spieler*innen, die an einem gestreamten Spiel beteiligt sind, sind angehalten, das Ende ihrer Spiele nicht vorzeitig zu kommentieren, insbesondere nicht im Twitch-Chat. Vergehen werden mit mindestens 5 Strafpunkten bestraft

§ 4.5 Fremdstreamen

Alle Informationen zum Thema Fremdstreamen findet ihr unter <https://www.uniliga.gg/fremdstream-regelung/> (§4.5.3 und §4.5.3.1). Verstöße gegen diese Regeln werden mit nicht unter 10 Strafpunkten bestraft. Für Streams ist es ausdrücklich erlaubt den Spectator Slot zu belegen.

§ 5 Mögliche Sanktionen

§ 5.1 Admin-Entscheidungen

Da uns Transparenz und Fairness wichtig ist, veröffentlichen wir Entscheidungen zu Regelverstößen anonymisiert. Die Entscheidungsgewalt bezüglich Verstößen liegt allein bei den Turnierorganisatoren.

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, von den genannten Strafen oder Strafpunkte abzuweichen.

§ 5.2 Strafpunkte

Bei Regelverstößen vergibt die Ligaleitung einzelnen Personen oder Teams Strafpunkte. Diese Strafpunkte behält der/die Spieler*in für die Dauer einer Saison.

Suspendierung

Sammelt ein Spieler in einer Saison mindestens 30 Strafpunkte, so wird der Spieler für eine Dauer von 5 Spielwochen suspendiert. Danach wird die Zahl seiner Strafpunkte um 30 reduziert. Verbleiben anschließend noch mindestens 30 Strafpunkte, können weitere Suspendierungen folgen.

Wenn ein*e Spieler*in innerhalb einer Spielwoche mehr als 50 Strafpunkte erhält, behält sich die Ligaleitung das Recht vor, die Suspendierung auf folgende Saison zu verlängern.

Wiederholte Verstöße und Provokation

Bei wiederholten Verstößen behält sich die Ligaleitung vor, die Menge an Strafpunkten zu erhöhen.

Wird ein*e Spieler*in von einem*r anderen zu einem Regelverstoß provoziert, kann die Ligaleitung die Höhe der Strafpunkte auf mindestens 50% der Strafpunkte senken. Der/Die Provokateur*in kann die gleiche Menge an Strafpunkten bekommen.

Verstoß während eines Live-Events

Bei einem Regelverstoß während eines gestreamten Matches oder Events kann nach Ermessen der Ligaleitung eine Erhöhung der Strafpunkte um bis zu 200 % stattfinden.

§ 5.3 Einzelspieler/innen

Neben den bisher genannten Sanktionen können gegen Einzelspieler*innen weitere Sanktionen in folgender Form ausgesprochen werden:

- Offizielle Verwarnung
- Bann für festgelegte Zahl an Spieltagen
- Ausschluss aus dem laufenden Wettbewerb
- Ausschluss für festgelegte Zahl an Wettbewerben

In besonders schweren Fällen behält sich die Leitung vor, direkt zu schwereren Maßnahmen zu greifen und auf eine vorhergehende Verwarnung zu verzichten.

§ 5.4 Teamstrafen

Neben den bisher genannten Sanktionen können gegen Teams weitere Sanktionen in folgender Form ausgesprochen werden:

- Offizielle Verwarnung
- Nachträglicher Verlust eines Spiels (Entsprechende Map wird als Sieg des Gegnerteams gewertet)
- Das gesamte Match wird als Niederlage gewertet
- Punktabzug in der Gesamttabelle
- Preisgeld Minderung
- Disqualifikation vom laufenden Wettbewerb

In besonders schweren Fällen behält sich die Leitung vor, direkt zu schwereren Maßnahmen zu greifen und auf eine vorhergehende Verwarnung zu verzichten.

§ 5.5 Anhang

1.2.2.7	Unangemessene Profilbilder	Min. 15 Strafpunkte
1.7.1	Verhalten, leichte Verstöße	Max. 10 Strafpunkte
1.7.1	Verhalten, schwere Verstöße	Min. 90 Strafpunkte
1.7.1	Veröffentlichung von Uniliga Korrespondenz	Min. 25 Strafpunkte

1.7.5	Weitergabe des Accounts	Min. 90 Strafpunkte
1.7.5	Auf nicht eigenem Account spielen	Min. 29 Strafpunkte, Match wird als verloren gewertet
1.7.5	Wissentliche Toleranz bei Accountsharing	Min. 20 Strafpunkte
1.7.5	Bestechung	Min. 60 Strafpunkte
1.7.5	Absprache zur Wettbewerbsverzerrung	Min. 45 Strafpunkte
1.7.5	Cheating	Min. 20 Strafpunkte, Match wird als verloren gewertet
1.7.5	Falschmeldung	Min. 10 Strafpunkte
2.2.2 (2)	Team kann nicht mit dem angekündigten Roster spielen	Min. 12 Strafpunkte für Captain (außer Captain hat keine Schuld, dann der/die entsprechende Spieler:in
2.2.2 (3)	Klarifizierung zu 2.2.2 (2) – Wenn das Team nichts dafür kann	Max. 12 Strafpunkte
2.2.2 (2)	Nicht korrekt hochgeladenes Matchmedia	erster Verstoß frei, danach min. 8 Strafpunkte
2.2.3 (3)	Verfälschte Matchmedia	Min. 60 Strafpunkte
3.1.5.2 8.	Ungültige Moss Dateien	Min. 20 Strafpunkte
3.1.5.2 9.	Unangebrachte Inhalte in Moss	Min. 5 Strafpunkte
4.4	Matchergebnis vorzeitig veröffentlichen	Min. 5 Strafpunkte
4.5	Verstoß gegen Fremdstream-Regelung	Min. 10 Strafpunkte
5.2	Provozierter Regelverstoß	Min. Strafpunktzahl 50% reduziert, Provokateur:in kann die selbe Anzahl an Strafpunkten erhalten
5.2	Verstoß während eines Live-Events	Strafpunktzahl kann um 200% erhöht werden

§ 6 Rechtsweg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.