

# Syndicate League Season #1

## 1.1 Allgemein

### 1.1 Veranstalter

#### (1) Veranstalter

Der Veranstalter des Turniers, ist Syndicate MultiGaming

#### (2) Gewinnausschüttung

Dieses Turnier ist mit einem kleine Preispool dotiert, dies bedeutet die Spieler bzw. der Sieger sollte mindestens 16 Jahre alt sein.

Aufteilung kann den jeweiligen Turnier-Informationen entnommen werden. Die Ausschüttung der Gewinne erfolgt im Anschluss an das Turnier, jedoch nicht später als 48 Stunden nach Beendigung des Finales (dies gilt unabhängig davon, ob der Teilnehmer am Finale teilgenommen hat). Wir behalten uns vor, Gewinne nur an volljährige Teilnehmer auszuschütten (ggf. erhält ein Teilnehmer repräsentativ die Gewinnausschüttung für das gesamte Team)

Die Ausschüttung von Gewinnen richtet sich immer an das Team. Es wird von einer Spielerzahl von fünf Spielern ausgegangen. Hat ein Team mehr oder weniger Spieler, kann der Gewinn durch das Team selbstständig aufgeteilt werden. Empfänger der Ausschüttung ist ein Repräsentant des Teams (ein einzelner Spieler oder ein Repräsentant der Organisation des Teams).

#### (3) Support

Syndicate MultiGaming bietet den Teilnehmern Unterstützung bei der Registrierung zum Turnier. Syndicate MultiGaming bietet keinen Support oder Gewährleistung für die Teilnahmefähigkeit von Spielern. Dazu gehört zum Beispiel das Aufsetzen oder Konfigurieren des Spiels bzw. des dedizierten Servers oder das Installieren und Konfigurieren von Anticheat-Systemen. Spieler sind selbst für ihre Hard- und Software verantwortlich.

#### (4) Weisungsbefugnis des Turniers

Die´Turnierleitung ist für die Durchführung des Turniers vollständig weisungsbefugt. Sie trifft Entscheidungen zu Disputen, Ahndung von Regelverstößen, usw.

#### (5) Ungeklärte Situationen während des Turniers

Syndicate MultiGaming behält sich das Recht vor, nicht im Regelwerk festgehaltene Vergehen zu bestrafen, um einen sportlichen und fairen Wettkampf sicherzustellen.

Sollte während eines Events eine Anpassung des Regelwerkes notwendig sein wird dieses zwischen den nächsten Turnieren Vorgenommen!

#### (6) Alterskontrolle

Die Alterskontrolle und Spielerlaubnis erfolgt nach der USK-16-Einstufung beim Kauf des Spiels. Syndicate geht also davon aus, dass Spielern das Spielen des Spiels gestattet ist.

Bei der Liga von Syndicate MultiGaming gilt ein Mindestalter von 16 Jahren Verstöße hiergegen werden in der Liga geahndet.

## 2.2 Team Pflichten

#### (1) Mindestspielerzahl

Jedes Team muss mit mindestens fünf Spielern antreten. Ist ein Antritt mit fünf Spielern nicht möglich, so verliert das Team automatisch das Spiel

#### (2) Spielerwechsel

Spieler dürfen vor Beginn einer Map aus-, beziehungsweise eingewechselt werden. Ein Wechsel nach Start einer Map ist nicht gestattet. Pro Map dürfen nur zwei Spielerwechsel durchgeführt werden. Nicht durchgeführte Spielerwechsel verfallen mit Abschluss der jeweiligen Map.

#### (3) D-A-CH Einschränkung

Zu jedem Spiel muss mit mindestens drei Spielern angetreten werden, deren Wohnsitz in der D-A-CH-Region (Deutschland, Österreich, Schweiz) liegt.

#### (4) High Ping - Spieler Ping

Spieler sind dafür verantwortlich, ihre Internetverbindung so ideal wie möglich zu halten. Um für alle eine gute technische Spielerfahrung zu gewährleisten, darf der Richtwert von 80 ms nicht überschritten werden.

Ist dies über 3 Runden der Fall in der Action Phase, kann dem Spieler die Spielberechtigung entzogen werden und der Rest der Map ist in Unterzahl zu bestreiten.

## (5) MOSS-Pflicht

Spieler sind während eines Spiels dazu verpflichtet, das Spiel durch MOSS (<https://nohope.eu/>) aufzeichnen zu lassen. Aufzeichnungen sind mindestens von jeder Begegnung einzeln anzufertigen, können aber auch pro gespielter Karte angefertigt werden.

MOSS ist auf die Voreinstellung "Rainbow Six Siege" einzustellen. Nach jedem Match sind die MOSS-Dateien unverzüglich hochzuladen unter dem Link ([https://drive.google.com/drive/folders/1T4Vj4kKoCrLg2sOVaczseNAuuNBy\\_enm?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1T4Vj4kKoCrLg2sOVaczseNAuuNBy_enm?usp=sharing)) spätestens 5 Minuten nach Matchende.

Fehlt bei Spielern nach den angegebenen Zeitspannen MOSS-Dateien wird entsprechend nach Regelung (5) - Fehlerhafte oder fehlende MOSS-Dateien verfahren.

### (5.1) Modifikationen, illegale Programme und andere Fehlverhalten Nicht erlaubte Tools / Software

Folgende Arten von Programmen dürfen von den Spielern während des Events nicht verwendet werden:

- Virtual Private Networks (VPNs) oder andere Tunneling-Software
- Software zur Fernsteuerung oder Bildschirmübertragung (TeamViewer, Anydesk, RDP, Zoom, Teams etc.)

Läuft bei einem Spieler eines der oben genannten Programme und ist dies in den MOSS-Dateien zu sehen, wird das jeweilige Team aus dem laufenden Turnier, disqualifiziert.

## 3.3 Anmeldung

### (1) Anmeldezeitraum

Die Anmeldezeiträume für die Liga beginnt ab dem 01.05.2022. Teams die sich nach Ablauf der Anmeldefrist anmelden, werden im jeweiligen Turnier nicht berücksichtigt.

### (2) Check-In

Eine Stunden vor Liga müssen die Teams durch einen Check-In ihre Teilnahme an der Liga bestätigen. Nicht eingecheckte Teams werden bei der Liga Generierung nicht berücksichtigt und dürfen am jeweiligen Liga nicht teilnehmen.

## 4.4 Match Regeln

### (4.1) Mappool

Ausschließlich folgende Karten dürfen gespielt werden:

- Border
- Chalet
- Club House
- Bank
- Kafe Dostoyevsky
- Oregon
- Skyscraper
- Theme Park
- Villa

### (4.2) Mapban

Der Map Ban und Pick startet 15 Minuten vor dem offiziellen Match-Start. Jedes Team hat 2 Minuten Zeit, ihren Ban oder Pick einzureichen. Die Maps werden in der Reihenfolge gespielt, in der sie gepickt wurden.

Ihr findet den Mapban in euren Jeweiligen Match Channel, gebannt wird über die OPL in eurem Match Channel.

### (4.3) Nichteinreichen des Mapbans

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.

## 5.5 Spieleinstellungen

### (5.1) Playlist-Settings

Playlist Type	Normal Mode
Server Type	Dedicated Server
Voice Chat	Team Only
Time of the Day	Day
HUD Settings	Pro League

## (5.2) Map-Settings

Number of Bans	4
Ban Timer	20
Number of Round	12
Attacker/Defender Role Swap	6
Overtime Rounds	3
Overtime Score Difference	2
Overtime Role Change	1
Objective Rotation Parameter	2
Objective Type Rotation	Round Played
Attacker Unique Spawn	On
Pick Phase Timer	15
6TH Pick Phase	On
6TH Pick Phase Timer	15
Reveal Phase Timer	5
Damage Handicap	100
Friendly Fire Damage	100
Injured	20
Sprint	On
Lean	On
Death Replay	Off
Reverse Friendly Fire	Off

### (5.3) Game-Mode Settings

Game Mode	BOMB
Plant Duration	7
Defuse Duration	7
Fuse Time	45
Defuse Carrier Selection	On
Preparation Phase Duration	45
Action Phase Duration	180

### (5.4) Overtime Sidepick

Das Team, welches die Map in der Attack startet, fängt in der Overtime in der Defense an.

### (5.5) Fehlerhafte Lobby Einstellungen

Mit Beginn der dritten Vorbereitungsphase gelten die Lobby Einstellungen als akzeptiert und müssen für den Rest der Map verwendet werden.

Sollte das hosting Team die Lobby nicht korrekt eingestellt haben, so müssen die Einstellungen korrigiert werden. Die bereits gespielten Runden werden nicht gewertet und müssen wiederholt werden.

Stellt das rehosting Team die Lobby nachweislich nicht nach einem Hinweis korrekt ein, so gilt die Map als verloren. Ein Neustart durch falsche Lobby Einstellungen beginnt dann mit dem Punktestand vom Erreichen der Letzten Runde.

### (5.6) Gesperrte Operatoren

Folgende Operatoren dürfen nicht gespielt werden:

- **Alle Operator sind erlaubt**

## (5.7) Erlaubte kosmetische Items

Folgende Operator-Skins dürfen genutzt werden:

- Default Skin(s)
- Pro League Gold Skin(s)
- Pilot Program Skin(s)
- E-Sports All Region Set(s)
- R6 Share Skins

Alle anderen Uniformen und Kopfbedeckungen (Uniforms and Headgear) dürfen nicht verwendet werden. Bei Waffenskins und Charms bestehen keine Einschränkungen.

## (5.8) gesperrte Spielinhalte

Sollte ein Team einen Operator mit nicht erlaubten optischen Modifikationen oder einen gesperrten Operator verwenden, so ist dieser bei Beginn der Action-Phase, zu entfernen, durch ein Team kill. Sollte der Operator nach 15 Sekunden der Action Phase weiterhin im Spiel sein, gilt diese Runde verloren, und es muss mit einem angepassten Ergebnis und Operator erneut gehostet werden.

## (5.9) Ingame Chat

Der teamübergreifende Chat ist nur für das Anfordern eines Rehosts oder die unten erlaubten Phrasen zu nutzen. Dabei dürfen diese jedoch nicht spam-artig verwendet werden.

Erlaubte Phrasen im teamübergreifenden Chat:

- **Good Luck (sowie die Abkürzung GL)**
- **Have Fun (sowie die Abkürzung HF)**
- **Good Game (sowie die Abkürzung GG)**
- **Well Played (sowie die Abkürzung WP)**
- **Rehost (sowie die Abkürzung RH; als Bitte zur Neuerstellung der Lobby)**
- **Tactical Timeout (sowie die Abkürzung TacT; als Bitte zum Pausieren der Lobby)**
- **Technical Timeout [TT] als Bitte zum Pausieren der Lobby**
- **Timeout (sowie die Abkürzung TO; als Bitte zum Pausieren der Lobby)**

Sollten Spieler während eines Matches im In-Game-Chat spammen, so kann dieser mit einer Disqualifikation bestraft werden

### (5.9.1) Match-Abbruch durch Nichtantritt eines Teams

Ein Team hat ab dem im Matchup vermerkten Zeitpunkt 10 Minuten Zeit, um in der Spiellobby mit der Mindestspieleranzahl anzutreten. Ist dies nicht der Fall, wird die Map für dieses Team als Niederlage gewertet (Default Win).

### (6.0) Tactical Time-Outs

Jedem Team steht pro Map ein Tactical Time-Out zur Verfügung. Nicht Genutzte Time-Outs verfallen mit Abschluss der Map. Ein Tactical Time-Out darf eine Dauer von 1 Minute nicht überschreiten. Ein Team kann jederzeit einen Tactical Time-Out anfordern, dieser ist in der darauffolgenden Runde durchzuführen (siehe nächster Absatz).

Ein Tactical Timeout kann nur während der Operator Pick-Phase bzw. 6th Pick-Phase durchgeführt werden. Der Host hat dann den Lobby-Timer zu pausieren.

Die Tactical Timeout endet automatisch nach einer Minute und das Spiel ist ohne nachfragen vom Host weiterzuführen. Des weiteren kann die Tactical Timeout vor Ablauf der Minute vom stellendem Team beendet werden über den Ingame Chat.

Die Rehost-Regelung sowie Technical Time-Outs bleiben von dieser Regelung unberührt und gelten weiterhin.

### (6.1) Pausen zwischen Maps

Während einer Begegnung dürfen zwischen zwei Maps 5-10 Minuten Pause eingelegt werden. Eine Überschreitung dieses Zeitwertes ist in gegenseitigem Einverständnis der Teams gestattet, wenn die Ligaleitung dem zustimmt. Dies ist im Matchup zu vermerken.

Eine längere Pause kann außerdem durch die Ligaleitung (z.B. bei Matches, die gecastet werden) festgelegt werden.

### (6.2) Spielnachweise

Nach jedem Spiel des Turniers, müssen unverzüglich die MOSS-Dateien hochgeladen werden. Damit sichergestellt werden kann bei einem Protest, oder nach einem Sieg den sauberen und weiteren Verlauf der Liga.

## 7. Übertragung von Spielen



### (7.1) Vorbehalt des Übertragungsrechtes für Syndicate MultiGaming

Syndicate MultiGaming behält sich das alleinige Recht vor, die Spiele dieser Veranstaltungen live oder mit Verzögerung zu übertragen.

Dritte müssen sich von Syndicate MultiGaming das Recht für eine Spielübertragung schriftlich geben lassen. Ohne eine solche Erlaubnis ist die Übertragung eines Spiels der Veranstaltung nicht gestattet!

### (7.2) Egoperspektive

Spielern ist das Übertragen des Spiels aus der Egoperspektive unter folgenden Bedingungen gestattet:

- Die Map wird nicht als Livecast übertragen (d.h. es gibt keinen Spielbeobachter).
- Es ist eine Stream Verzögerung von mindestens drei Minuten [**180s**] eingestellt.
- Der Name des Turnier ist im Stream Titel anzugeben. [**#SMGLEauge**]
- Jeder stream aus der Egoperspektive muss mit einem Panel des Twitter Accounts ausgestattet werden.

Abweichungen von diesen Regeln sowie Ausnahmen sind beim Veranstalter schriftlich vor Beginn der Übertragung anzufragen.

## 8. Strafen / Proteste

### (8.1) Ablauf und eröffnen von Protesten

Falls die Teams für die Überprüfung des Vergehens Zeit benötigen, so ist dies rechtzeitig in den Kommentaren vermerken. Im Zweifel ist ein Protest zu eröffnen.

Bei Eröffnung des Protests wird ein Admin dazu gerufen und wird sich den Fall genau ansehen und im Zweifel eine zweite Meinung einholen.

### (8.2) Ungültige Proteste

Sollte ein Protest nach Eintragung oder Bestätigung des Ergebnisses eröffnet werden, wird dieser direkt abgewiesen. Ausgenommen von der Regel sind Härtefälle wie z.B. Cheating Vorwürfe, oder Rassistische Aussagen.

Dies können wir auch im Nachhinein kontrollieren, und das jeweilige Ergebnis hat Einfluss auf das Match.

## 9. Bugs und Glitching / Programme

### (9.1) Bugs und Glitch

Das Ausnutzen von Spielfehlern ist nicht gestattet. Folgende Situationen sind in der Vergangenheit aufgetaucht, und dienen als Beispiel.

- Laufen mit dem Mira-Fenster in der Hand.
- Stehen auf dem Fensterrahmen, ohne als entdeckt zu gelten.
- Stehen auf dem Fensterrahmen mit dem Schild, ohne entdeckt zu gelten.
- Schießen durch Wände, Objekte, Oberflächen in jeden Moment
- Blockieren von Fenstern mit Schilden.
- Valkyrie-Cams Platzieren wo diese nicht zerstört werden können.
- Evil-Eyes an Alibis Traps Platzieren.

Nutzt ein Spieler Bugs und Glitches vorsätzlich, wird der Spieler Disqualifiziert und muss Umgehend ausgetauscht werden Durch ein Rehost. die Aktuell Laufende Runde gilt als Verloren.

### (9.2) Cheating

The logo for SYNDICATE features a large, stylized letter 'S' in the center. The 'S' is white with a yellow outline and is set against a grey shield-like background. The shield has a yellow border and is flanked by two red wings with yellow outlines. Below the shield, the word 'SYNDICATE' is written in a large, bold, pink font.

Alle Programme, welche eine spielverändernde Auswirkung haben in dem Turnier nicht verloren. Dies umfasst unter anderem, aber nicht ausschließlich, Macros, Wallhacks, Aimbot, Kein-Rückstoß-Modifikationen. Das Verwenden solcher oder anderer Tools, die einen ähnlichen Vorteil bringen, wird in dem Turnier als Cheaten gewertet und entsprechend bestraft.

Bewiesenes Cheating innerhalb des Cups führt zu einem lebenslangen Bann für alle Veranstaltungen von Syndikat MultiGaming.

Das Team des Spielers kann für das laufende Event disqualifiziert werden. Alle Spiele, an denen der Spieler teilgenommen hat, können für ungültig erklärt und überprüft werden. Die Ligaleitung kann einem Spieler, der unter Cheating-Verdacht steht, bis zur endgültigen Klärung die Spielberechtigung entziehen.

## 10. Unsportliches Verhalten

(10)

Jeder Spieler und jede Orga, die an dem Turnier Teilnehmen möchte, haben sich sowohl während des Matches als auch außerhalb davon (Twitch Chat - Social Media) sportlich gegenüber anderen zu verhalten. Auch unsportliches Verhalten außerhalb des Turniers, kann je nach Schwere des unsportlichen Verhalten bis zum Ausschluss von Spielern / Teams oder Organisationen führen. Ob etwas als unsportliches Verhalten gilt, entscheiden die jeweiligen Admins.

Unsportliches Verhalten beinhaltet unter anderem ( nicht ausschließlich)

- Diskriminierungen oder Rassismus jeglicher Art und weiße
- Verbreiten von Unwahrheiten
- Beleidigungen in jeder Art und weiße
- Provokationen wie z.B. Teabagging, EZ, Free etc.pp
- Spoiler der Ergebnisse oder mehr.
- Respektloses Verhalten
- Etc.pp

