

Regelwerk der DACH Masters League

Letzte Änderung 27.06.2022

Inhalt:

§1 Allgemeines:

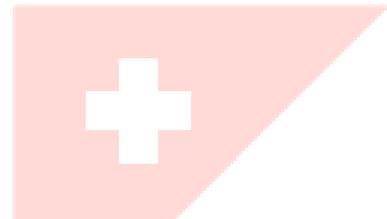
- 1.1 Gültigkeit des Regelwerks
- 1.2 Definition Teilnehmer
- 1.3 Zeitzone
- 1.4 Definition Saison
- 1.5 Region
- 1.6 Spielertransfer
- 1.7 Änderung des Regelwerkes
- 1.8 Disclaimer
- 1.9 Spieler-/Team Naming
- 1.10 Streamen von Spielen
- 1.11 Spectator-Plätze
- 1.12 Rooster Lock
- 1.13 Transferphase

§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 Spiellooby verlassen
- 3.8 Unsportliches Verhalten
- 3.9 Rejoins
- 3.10 Match Checkin
- 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 DACH Masters League, ihre Teilnehmer und alle dazugehörigen Spiele gültig ist. Mit der Teilnahme an der DACH Masters 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 DML ist ein Spieler oder ein Team, welches in der DACH Masters League. 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 DACH Masters 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 **nicht** gestattet. Spieler ohne Permit (roter Kreis) im OPL Match sind **NICHT** fürs Spiel zugelassen. – Siehe Rooster Lock §1.12 & Transferphase §1.13

§1.7 Änderung des Regelwerkes

Die DML 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 DML nimmt sich frei, das Regelwerk während der Season 0 frei zu ändern.

§1.9 Spieler- /Teamnaming

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 DML 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 DML Staffs reserviert. Sollte ein Platz frei sein, kann dieser frei belegt werden, solange beide Teams dessen zugestimmt haben.

§1.12 Rooster Lock

Der Rooster Lock wird bis zum Anfang der Season gesetzt. Aktuelles Datum des Rooster Locks ist auf dem Discord Server zu finden.

Der Rooster Lock blockiert einen Spielerwechsel während der laufenden Season.
(Ausgenommen Transferphase siehe §1.13)

Somit werden von jedem Team zu Beginn der Season alle Teilnehmer festgeschrieben. Spieler die nach Eventstart dem Team beitreten haben somit keine Spielerlaubnis. - Es gilt: Ist der Spieler im OPL System als nicht erlaubt markiert, darf dieser am Spiel nicht teilnehmen.

§1.13 Transferphase

Die Transferphase befindet sich innerhalb der Mitte der Season, und erlaubt während der angegebenen Zeit, Spieler aus einem Team zu entfernen bzw. hinzuzufügen.

Alle Änderungen müssen jedoch bei der Liga Organisation angemeldet werden, damit die

betroffenen Spieler für das Event freigegeben werden.

Sobald ein Spieler ohne Anmeldung hinzugefügt wurde, erhält dieser eine rote Markierung und somit das Spielverbot. Daher müssen alle Changes angegeben werden.

§2 Plattform OPL

§2.1 Disclaimer

Das Turnier wird allein durch die DML 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 DML. Fehler und Bugs der Plattform müssen umgehend dem Team der DML gemeldet werden.

§2.2 Alterskontrolle / Regionskontrolle

Da bei Erwerb des Spieles bereits eine USK-16 Beschränkung kontrolliert wird, geht die DML 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 DML 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 DML und organisiert somit deren Ligabetrieb. Dennoch ist das Staff der DML 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 DML 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

Ab Season 1 wird kein Operatorban mehr vorhanden sein. Dabei halten wir uns an die offiziellen Turnierregeln seitens Ubisoft. Sollte dennoch ein Operator durch Exploits oder Bugs vor Banngefahr stehen, werden alle Teilnehmer informiert, falls ein solcher Bann durchgeführt wird. Jedoch sind solche Exploits immer durch den § 3.6 Bugusing geschützt.

§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 Match Checkin

Beide Teams müssen im Zeitraum von vor 15min bis max 15min nach Matchstart im Matchchannel eing_checked haben. Andernfalls gilt der Defaultwin fürs bereits eing_checked Team.

§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)

(Diese Softwares können als „verdächtig“ eingestuft werden, und führen zu einer manuellen Prüfung der Moss-Dateien.)

§4 Ligasystem

§4.1 Ligasystem

Die DML beruht auf nur einer Division mit maximal 8 Teams. Ab Season 1 wird die Liga im Double Round Robin bespielt, und die 3 Niedrigsten Teams steigen ab/aus. Diese zwei Teams erhalten aber automatisch einen Platz im Qualifier der kommenden Season. Zugewonnen wird der Relegationsplatz. Dieser wird am Ende der Season speziell ausgetragen – Siehe §4.3

§4.2 Qualifier

Der Qualifier findet im Single-Elimination-Tournament Format statt.

Es sind insgesamt für Season 1, 4 Plätze zu verteilen.

D.h. aus jedem Qualifier (1-4) wird der Sieger in die Liga aufgenommen.

Das 3rd-Place Match wird nicht ausgetragen.

Alle Matches werden im Bo1 ausgetragen, ausgenommen das Finale, welches Bo3 gespielt wird. – Sollte ein Team den Qualifier gewinnen, aber dann wiederum abspringen, wird der zweitplatzierte Nachrücken.

§4.3 Relegation

Das Relegationsspiel gilt ab Season 2 und findet zwischen dem 5. Platzierten in der Liga und dem 4. Platz der Qualifier (Verlierer in Finale mit bester Runden-Differenz) statt. Dieses Match ist Bo3.

§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
Timeout requests per Team	1
Allow requests from	Player
Timeout duration	60s

§4.5 Maps

Folgende Maps werden in der DML 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. – Dieser wird über die neue Timeout Ingame von einem Teilnehmer des Teams gezogen.

§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 DML 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, und kann mit einer Strafe Aufgrund der bürokratischen Umstände verhängen werden.

§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 kommen 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. + §4.6 Mapban hinzugefügt Falscher § in §4.2 bezüglich Maps
15.04.2022	+ §4.7 Tactical Timeout geaddet §5.5 hat auf falschen § hingewiesen
17.04.2022	+ §4.8 Punktesystem + §3.4 Erlaubte Cosmetics – Gadgetskins
18.04.2022	+ §3.10 Spieler-Doppelbelegung
25.04.2022	+ §2.4 Upheav.E + §1.5 Regionen

28.04.2022	<ul style="list-style-type: none"> ∓ §1.5 Regionen 3/5 Regel begrenzt auf EU – Land muss angegeben werden
29.04.2022	<ul style="list-style-type: none"> - §4.1 – §4.3 Liga System und Qualifier + §4.1 Ligasystem + §4.2 Qualifier + §4.3 Abstieg/Relegation + §4.9 Season 0 Auf/Abstieg ∓ §1.6 Spielertransfere – Spieler ohne Permit
30.04.2022	<p>Mehrere Formulierungen geändert.</p> <ul style="list-style-type: none"> ∓ § 5.3 Strafpunkte geändert , Teampunkte entfernt §3.9 und §3.10 moved to §4 + §3.9 rejoin + §3.10 Spielstart ∓ §3.8 Unsportliches Verhalten
02.05.2022	<ul style="list-style-type: none"> + §3.11 Verbotene Software
10.05.2022	<ul style="list-style-type: none"> + §4.12 Spieländerungen
17.05.2022	<ul style="list-style-type: none"> ∓ §1.9 Spieler- /Teamnaming
13.06.2022	<ul style="list-style-type: none"> ∓ §4.2 u. 4.3 Qualifier / Relegation
27.06.2022	<ul style="list-style-type: none"> + §1.12 Rooster Lock + §1.13 Transferphase ∓ §1.6 Spielertransfer + added Timeout to §4.4 ∓ Changed §3.10 to Match Checkin ∓ Changed §3.5 Operator Ban