

Factsheet

0.0.0. Map Pick/Ban

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.

0.1.0. Mappool

- Chalet
- Oregon
- Clubhouse
- Coastline
- Consulate
- Kafe
- Villa

0.2.0. Banned Operators

- Flores

0.3.0. Required Programs

- Moss (Settings: File -> Parameters -> Rainbow Six)

0.4.0. Allowed Cosmetics

- Default Skin(s)
- Pro League Gold Skin(s)
- Pilot Program Phase 1 Team Skins(s)
- Pilot Program Phase 2 Team Skins(s)
- R6 SHARE Skins(s)

- Alle anderen Uniformen, Kopfausätze, Eliteskins sind nicht erlaubt.
- Waffenskins unterliegen keinen Beschränkungen.

0.5.0. Lobby Settings (Samstag)

- Playlist-Type: NORMAL MODE
- HUD-Settings: Pro League
- Number of Bans: 4
- Ban-Timer: 20
- Number of Rounds: 12
- Attacker/Defender Role swap: 6
- Overtime Rounds: OFF
- Overtime Score Difference: 1
- Overtime Role Change: 1
- Objective Rotation Parameter: 2
- Objective Type Rotation: Rounds Played
- Individual Attacker Spawn: ON
- Pick Phase Timer: 15
- 6TH Pick Phase: ON

- 6TH Pick Phase Timer: 15
- Reveal Phase Timer: 5
- Operator HP: 100
- Friendly Fire Damage: 100
- Reverse Friendly Fire: OFF
- Injured: 20
- Sprint: ON
- Lean: ON
- Death Replay: OFF

- Game Mode: Bomb
- Plant Duration: 7
- Defuse Duration: 7
- Fuse Time: 45
- Defuser Carrier Selection: ON
- Preperation Phase Duration: 45
- Action Phase Duration: 180

- Data Center: West Europa
- Voice Chat: Team Only

- Match Replay: ON

0.6.0. Lobby Settings (Sonntag)

- Playlist-Type: NORMAL MODE
- HUD-Settings: Pro League
- Number of Bans: 4
- 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
- Ojective Type Rotation: Rounds Played
- Individual Attacker Spawn: ON
- Pick Phase Timer: 15
- 6TH Pick Phase: ON
- 6TH Pick Phase Timer: 15
- Reveal Phase Timer: 5
- Operator HP: 100
- Friendly Fire Damage: 100
- Reverse Friendly Fire: OFF
- Injured: 20
- Sprint: ON
- Lean: ON
- Death Replay: OFF

- Game Mode: Bomb
- Plant Duration: 7
- Defuse Duration: 7
- Fuse Time: 45
- Defuser Carrier Selection: ON
- Preperation Phase Duration: 45
- Action Phase Duration: 180

- Data Center: West Europa
- Voice Chat: Team Only

- Match Replay: OFF

0.7.0.

0.8.0.

1 Präambel

Der ZanderSiege versteht sich als ein Community Turnier welches weniger erfahrenen Spielern die Möglichkeit bieten möchte, in einem professionellen Umfeld zu spielen.

1.1. Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für sämtliche Spiele, welche mit dem ZanderSiege in Verbindung stehen. Mit der Anmeldung für ein ZanderSiege-Event wird dieses Regelwerk in der aktuell gültigen Version anerkannt. Jeder Spieler ist verpflichtet sich über Änderungen am Regelwerk auf dem laufenden zu halten. Weisungen der Turnier Operations (Admins) ist stets Folge zu leisten. Nichtbefolgung von Anweisungen kann geahndet werden.

1.2. Änderung des Regelwerks

Die Turnier Operations des ZanderSiege behält sich das Recht vor, nicht im Regelwerk festgehaltene Vergehen zu sanktionieren, um einen sportlichen und fairen Wettkampf sicherzustellen. Sollte während eines Events eine Änderung am Regelwerk notwendig werden, wird dies mit den teilnehmenden Teams kommuniziert.

0.9.0. 1.3. Disclaimer

Sollte ein Absatz dieses Regelwerks als ungültig, unrechtmäßig oder als nicht durchsetzbar festgestellt werden, so verliert der Rest des Regelwerks nicht seine Gültigkeit. Sollten einzelne Absätze dieses Regelwerk sich als gegen geltendes lokales Recht verstoßend herausstellen, so behält sich die Event Operations das Recht vor, die entsprechenden Absätze so anzupassen, dass sie nicht länger gegen geltendes Recht verstoßen aber der Charakter der Regel bestehen bleibt.

0.10.0. 1.4. Vertraulichkeit

Der Inhalt von Protesten, Support-Anfragen, Match-Chat und Korrespondenz mit Der Turnier Operations ist vertraulich zu behandeln und darf nicht veröffentlicht werden. Eine Veröffentlichung bedarf der schriftlichen Genehmigung der Turnier Operations.

2 Allgemeine Regularien

0.11.0. 2.1. Manipulierende Vereinbarungen

(1) Sollte einem Team nachgewiesen werden, dass sie in manipulierender Weise in den Ablauf eines Events eingegriffen haben, zum Beispiel durch den absichtlichen Verlust von Matches, so wird das Team disqualifiziert.

(2) Sollte die Absprache einem Spieler direkt nachgewiesen werden können so wird der Spieler disqualifiziert.

(3) Ein Eingriff in das laufende Event (zum Beispiel durch Anpassung von Ergebnissen) bleibt der Turnier Operations vorbehalten.

0.12.0. 2.2. Spieltermine

Alle Spieltermine werden auf der Homepage der OPL (www.opleague.eu) angezeigt. Alle Spieltermine werden gemäß der Time Zone (CET / CEST) angezeigt.

0.13.0. 2.3. Strafen innerhalb des ZanderSiege

2.3.1. Turnier Operations Entscheidungen

Einzelne Spieler und Teams können durch die Turnier Operations für ein laufendes, aber auch zukünftige Turniere ausgeschlossen werden.

2.3.2. Verlust von Preisen

Je nach Vergehen kann zusätzlich der Verlust von Preisen drohen. Preise können auch in abgestufter Form aberkannt werden.

2.3.3. Bestrafung bei Vergehen außerhalb des ZanderSiege

Spieler welche aufgrund von Rassismus, Diskriminierung und Cheatings außerhalb des ZanderSiege auffallen, können jederzeit durch die Turnier Operations ausgeschlossen werden.

Spieler, welche bereits in der Vergangenheit negativ aufgefallen sind, können jederzeit und ohne Angabe von Gründen aus dem Turnier ausgeschlossen werden.

2.3.4. Nicht vom Regelwerk abgedeckte Vergehen

Bei Vergehen, welche nicht vom Regelwerk abgedeckt sind, entscheidet die Turnier Operations über das weitere Vorgehen im Sinne der bereits niedergeschriebenen Regelungen im Sinne des E-Sport sowie der Community.

3 Bedingungen zur Teilnahme am ZanderSiege

Aus verschiedenen Gründen, teils aufgrund von geltenden Gesetzen, Einschränkungen vorgenommen werden. Folgende Bedingungen sind zwingend zur Teilnahme am ZanderSiege einzuhalten:

- Zugelassen werden nur natürliche Personen.
- Das Mindestalter richtet sich an die geltenden Jugendschutzbestimmungen im jeweiligen Land.
- Die Kommunikation in deutscher Sprache und Schrift muss sichergestellt sein.
- Jedes Team darf aus maximal 9 Personen bestehen.
- Jedes Team, welches teilnimmt ist sich darüber bewusst und akzeptiert, dass der Voice der einzelnen Spieler im Stream verwendet werden darf.

0.14.0. 3.1. Regionale Einschränkungen

3.1.1. Staatsbürgerschaft

Am ZanderSiege dürfen nur Personen teilnehmen, welche eine Staatsbürgerschaft eines der folgenden Länder besitzen:

- Deutschland
- Österreich
- Schweiz

Eine Ausnahme kann bei der Turnier Operations angefragt werden.

3.1.2. Wohnort

Am ZanderSiege dürfen nur Personen teilnehmen, welche ihren Wohnort innerhalb der Europäischen Union und der Schweiz haben.

0.15.0. 3.2. Gewinnausschüttung

Die Preise werden nur an eine Person aus dem Team ausgeschüttet, welche ihren Wohnsitz in Deutschland, Österreich oder der Schweiz hat. Die weitere Verteilung liegt in der Verantwortung des Teams. Preise werden in folgender Reihenfolge an Teammanger > Teamcaptains > Spieler ausbezahlt.

0.16.0. 3.3. Namensgebung

(1) Jeder User- und Teamname kann nur einmal vergeben werden.

(2) Jeder User muss (auch in seinem Uplay-Anzeigenname) eindeutig identifizierbar sein. Turnier Operations hat das Recht bei irreführenden und/oder nicht phonetischen Namen diese zu verbieten. Die Verwendung von z.B. einem Strichcode (IIIIIIIIII) ist nicht erlaubt.

(3) Die Verwendung von beleidigenden, herabwürdigenden, diskriminierenden, rassistischen, sexistischen oder ähnlichen Andeutungen ist verboten.

(4) Die Verwendung von User- oder Teamnamen, bei denen durch Austausch oder Verwendung von Buchstaben, Zahlen und/oder Zeichen ein anderer Name entsteht, er aber Rückschlüsse auf verbotene Namen gemäß Satz 2 und 3 bietet, können ebenfalls geahndet.

0.17.0. 3.6. Spieler

3.6.1. Spielberechtigung

(1) Jeder Spieler muss seine/ihre UPlay-ID eingetragen haben, um an dem ZanderSiege spielberechtigt zu sein.

(2) Der Rainbow-Six Account, welcher mit der bei der OPL angegebenen UPlay-ID verknüpft ist, muss für alle Matches verwendet werden.

(3) Die Verwendung von Accounts, deren UPlay-ID nicht mit der im Useraccount hinterlegten UPlay-ID übereinstimmt, ist nicht gestattet.

(4) Pro Team dürfen maximal zwei Spieler, welche an der Ascension League, den Nationalen Ligen oder der GCC Challenger/Champion Series teilnehmen oder teilgenommen haben, gemeldet sein.

(5) Spieler, welche an der Challenger League oder der European League teilnehmen oder teilgenommen haben, sind nicht spielberechtigt.

(6) Das spielen mit Smurf Accounts ist dann untersagt, wenn damit versucht wird gegen bestehende Regeln oder Turniervorgaben zu verstoßen.

3.6.2. Spielen mit nicht-spielberechtigten Spielern

(1) Das Spielen mit nicht-spielberechtigten Spielern führt zum automatischen Lose in

allen Spielen, an denen der/die Spieler teilgenommen hat. Die Matches werden in höchstmöglicher Form als verloren gewertet.

3.6.3. Spielerwechsel und Bedingung zur Teilnahme

Sollte ein Spieler während des laufenden Turniers einem Team beitreten, so ist dieser nicht für dieses Turnier spielberechtigt.

4. Modifikationen und illegale Programme

Die Verwendungen von Programmen, welche Kontrast, Helligkeit und ähnliche Parameter im einem Rahmen modifizieren, welche auch mit einer modernen Grafikkarte möglich sind, ist gestattet.

0.18.0. 4.1. Cheating

(1) Alle Programme, welche eine spielverändernde Auswirkung haben sind im ZanderSieg nicht gestattet. 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 im ZanderSieg als Cheaten gewertet und bestraft.

(2) Bewiesenes Cheating innerhalb und außerhalb des ZanderSieg führt zu einem lebenslangen Spielverbot im ZanderSieg.

(3) Das Team des Spielers kann für das laufende Turnier disqualifiziert werden.

(4) Alle Spiele, an denen der Spieler teilgenommen hat, können für ungültig erklärt und überprüft werden.

(5) Die Turnier Operations hat das Recht, Spieler, welche unter Cheating-Verdacht stehen, bis zur endgültigen Klärung, vorübergehend die Spielberechtigung zu entziehen.

0.19.0. 4.2. DOS- / DDOS-Attacken

Eine DOS / DDOS-Attacke wird als Cheating gewertet und entsprechend bestraft.

0.20.0. 4.3. Nicht erlaubte Software

(1) Alle Programme, die den Fernzugriff auf einen PC erlauben/ermöglichen und/oder eine IP-Adresse ändern, markieren oder verbergen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die folgende Liste:

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

(2) Es ist darauf zu achten, dass Hintergrundprozesse der Blacklisted Programme (siehe Satz 1) zu einer Strafe führt. Ein Hintergrundprozess liegt auch bei einer Runtime von 00:00:00 vor.

(3) Sollte ein Spieler ein Programm verwenden, welches offiziell innerhalb des ZanderSiege verboten wurde so wird der Spieler durch die Turnier Operations verwahrt, bestraft oder vom Turnier ausgeschlossen.

Das Match kann je nach verwendeter Software als verloren gewertet werden.

0.21.0. 4.4. Bugs und Glitches

(1) Das Ausnutzen von Bugs und Glitches ist nicht erlaubt.

(2) Im Falle eines Protests obliegt es der Turnier Operations zu entscheiden, ob ein Bug/Glitch vorlag und ob dieser einen Einfluss auf den Spielablauf hatte.

(3) Im Falle eines unsportlichen Nutzens eines Bugs/Glitches kann der Spieler mit einer Strafe belegt werden.

(4) Im Falle eines unsportlichen Nutzens eines Bugs/Glitches können die Strafen Rundenverlust, Verlust der Map oder ein Rematch sein. Bei wiederholter Nutzung können Strafen kombiniert werden und/oder höher ausfallen.

0.22.0. 4.5. Verwendung von Anti-Cheat Software

Die zu verwendende Anti-Cheat-Software ist im Event verknüpft. Für besondere Events kann die Software angepasst werden.

5 Match Ablauf

0.23.0. 5.1. Map Pool

(1) Als Map-Pool dient der Rainbow Six Competitive Map Pool als Vorlage.

(2) Der aktuell gültige Map Pool ist im Event verknüpft.

(3) Änderungen des Map Pools während eines Events wird von Turnier Operations mit allen Teams frühzeitig kommuniziert.

0.24.0. 5.2. Map Veto

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

0.25.0. 5.3. Nichteinreichen des Vetos

Sollte ein Team nach Beginn des Banns nicht innerhalb von 3 Minuten seinen Bann einreichen, so darf das gegnerische Team den Bann übernehmen. Hierfür ist ein Admin zu rufen. Außerdem kann gegen alle bann-berechtigte Spieler eine Strafe ausgesprochen werden.

0.26.0. 5.4. Lobby Einstellungen

5.4.1. Hosting

Das Spiel muss auf einem dedizierten Server von Ubisoft gehostet werden. Bei einem Live-Match mit Caster wird die Lobby vom Observer eröffnet. Ist dies nicht der Fall, wird die Lobby von dem zuerst genannten Team erstellt.

5.4.2. Overtime Sidepick

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

5.4.3. Fehlerhafte Lobbyeinstellungen

(1) Mit Beginn der dritten Vorbereitungsphase gelten die Lobbyeinstellungen als akzeptiert.

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

(3) Stellt das hostende Team die Lobby nachweislich nicht nach einem Hinweis korrekt ein, so gilt die Map als verloren.

(4) Sollte ein Match in die Overtime gehen und es dort zu fehlerhaften Einstellungen kommen, so ist die Map zu Beginn der Overtime neu zu starten. Die Seitenwahl bleibt dabei bestehen.

5.4.4. Lobby Einstellungen

(1) In der Gruppenphase des ZanderSiege gibt es keine Overtime.

(2) In den Playoffs des ZanderSiege gibt es eine Overtime.

(3) Die aktuell gültigen Lobby Einstellungen sind im Event verknüpft.

0.27.0. 5.5. Spielbeginn

Alle Spieler sind zur Pünktlichkeit angehalten. Verspätungen sowie das Nichterscheinen eines Teams kann durch Turnier Operations bestraft werden.

5.5.1. Verspätungen

Sollte ein Team 10 Minuten nach Match-Start entweder nicht bannen, nicht im Match-Chat reagieren oder der Lobby nicht vollzählig beitreten, ist unverzüglich ein Protest zu eröffnen. Mit Eingreifen von Turnier Operations hat das verspätete Team 5 Minuten Zeit zu reagieren. Sofern dies nicht geschieht, wird das Spiel als Nichtantritt gewertet.

5.5.2. Nichtantritt

(1) Sollte ein Team nicht antreten, so bekommt das gegnerische Team einen Free-Win zugesprochen.

0.28.0. 5.6. Ping

(1) Innerhalb des ZanderSiege gilt eine InGame-Ping-Obergrenze von 100ms.

(2) Sollte einem Spieler während eines Match ein konstanter Ping von über 100ms nachgewiesen werden, muss nach einem Hinweis durch das benachteiligte Team das Match in Unterzahl bestritten werden.

(3) Nach Ende der Map darf das benachteiligte Team den Spieler durch einen Ersatzspieler austauschen.

(4) Sollte ein Team trotz Aufforderung durch das gegnerische Team die Ping-Probleme eines Spielers nicht in den Griff bekommen, und ihn auch nicht aus dem Spiel nehmen, so wird die Map, an welcher der Spieler nach Hinweis durch das gegnerische Team nachweislich teilgenommen hat, als verloren gewertet.

0.29.0. 5.7. Unsportliches Verhalten

Alle Teilnehmer haben das Recht, fair und mit Respekt behandelt zu werden. Innerhalb des ZanderSiege, sowie auf deren externen Plattformen, ist ein gesittetes Verhalten und ein höflicher Umgangston gefordert. Verstöße dagegen, sowie das Verbreiten von Unwahrheiten, werden als unsportliches Verhalten bewertet. Während der Übertragung von offiziellen Matches des ZanderSiege gilt auch der Stream, sowie der dazugehörige Chat, als innerhalb des ZanderSiege und Vergehen dort können ebenfalls geahndet werden.

0.30.0. 5.8. In-Game-Chat

Der All-Chat ist, außer für Whitelisted Wörter, sowie das Beantragen eines Rehost, nicht zu verwenden.

(1) Das Spammen von Whitelisted Wörtern ist nicht gestattet.

(2) Whitelisted Wörter

- 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 Neu-Erstellung der Lobby)
- Pause (sowie die Abkürzung PT; als Bitte zum Pausieren der Lobby)
- Timeout (sowie die Abkürzung TO; als Bitte zum Pausieren der Lobby)

0.31.0. 5.9. Tactical Timeout

(1) Ein Tactical Timeout darf pro Map pro Team jeweils einmal genutzt werden.

(2) Ein Tactical Timeout muss angekündigt werden (z.B. mit den Worten „Timeout“)

(3) Ein Tactical Timeout ist nur während der Operator-Pick-Phase erlaubt, sollte die Ankündigung zu spät erfolgen kann der Timeout in der nächsten Pick Phase genommen werden.

(4) Ein Tactical Timeout darf maximal 60 Sekunden betragen. Beide Teams sind für die Einhaltung des Timeouts verantwortlich.

0.32.0. 5.9. Pausenzeiten zwischen den Maps

Die Standard Pausenzeit zwischen den Maps beträgt fünf Minuten. Bei mehr als zwei zu spielenden Maps kann nach jeder zweiten Map eine Pause von bis zu 15 Minuten gefordert werden.

0.33.0. 5.10. Operator-Einschränkungen

Alle Operator, sowie alle Anbauteile und Gadgets, sind im ZanderSiege erlaubt, es sei denn Turnier Operations schränkt diese ein. Turnier Operations behält sich das Recht vor Operator, Gadgets oder Anbauteile jederzeit zu sperren. Sperren während eines Events werden zeitnah an alle teilnehmenden Teams kommuniziert.

5.10.1. Bis auf weiteres gesperrte Operator

Die Operator einer laufenden Rainbow Six Season sind bis zum Release der neuen Season gesperrt. Einzelheiten sind der Rules-Seite des Events zu entnehmen.

5.10.2. Erlaubte optische Modifikationen

Folgende kosmetische Operator-Modifikationen sind in der OPL gestattet:

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

Alle anderen Uniformen und Kopfbedeckungen (Uniforms and Headgear) sind innerhalb des ZanderSiege nicht erlaubt. Bei Waffenskins und Charms bestehen keine Einschränkungen.

5.10.3. Verwendung von unerlaubten Operator / Modifikationen

Sollte ein Team einen Operator mit nicht erlaubten optischen Modifikationen oder einen gesperrten Operator verwenden, so ist dieser bei Beginn der Action-Phase (für Attacker) beziehungsweise zu Beginn der Vorbereitungsphase (für Verteidiger) mittels Teamkill aus der Runde zu entfernen. Gadgets des gesperrten Operators dürfen nicht verwendet werden. Sollte der Operator nach 15 Sekunden der Action Phase noch im Match sein oder er Schaden verursacht haben, gilt die Runde automatisch als verloren und das Match ist mit einem angepassten Ergebnis zu rehosten. Ein nachträglicher Protest kann mit keiner Ergebnis-Anpassung oder einem Wiederholungsspiel geahndet werden.

0.34.0. 5.11. Spawnkill

Es gilt für Spawnkills eine Sperre von zwei Sekunden nach Beendigung der Vorbereitungsphase. Sollte ein Verteidiger einem Angreifer innerhalb dieser Zeit Schaden verursachen, so ist die Runde als Niederlage zu werten und das Match ist mit einem angepassten Ergebnis zu rehosten.

0.35.0. 5.12. Rehost

(1) Pro Map darf pro Team ein Rehost angefordert werden

(2) Der Rehost darf nur zwischen den Runden durchgeführt werden. Mit Beginn der Drohnenphase darf kein Rehost mehr durchgeführt werden.

(3) Weitere Rehosts eines Teams obliegen der Zustimmung des gegnerischen Teams.

(4) Ein Rehost kann als Pausieren des Matches durch den Host oder als Neu-Erstellung der Lobby durchgeführt werden. Eine Neu-Erstellung der Lobby muss dem Host mitgeteilt werden.

5.12.1. Anforderung eines Rehost

Ein Rehost muss angekündigt werden. Während der Operatorauswahl müssen alle Spieler des Teams die Lobby verlassen.

5.12.2. Rehost bei Serverproblemen

Ein Rehost bei Serverproblemen zählt nicht als Team-Rehost. Rehost aufgrund von Serverproblemen müssen im Match-Chat festgehalten werden und im Falle eines Protestes belegt werden (Videobeweis). Bei diesem Rehost zählen nur beendete Runden. Sollte der Rehost mitten während einer Runde durchgeführt werden müssen, so wird diese Runde annulliert und muss erneut gespielt werden.

5.13. Mindestspieleranzahl

(1) Die Mindestspieleranzahl liegt bei fünf Spielern. Sollte ein Team weniger als fünf Spieler zu Beginn einer Map vorweisen können, so gilt die Map als verloren.

0.36.0. 5.14. Spielerwechsel

(1) Spieler dürfen vor Beginn einer Map aus-, beziehungsweise eingewechselt werden. Ein Wechsel nach Start einer Map ist nicht gestattet (Bezieht sich auf Bo3).

(2) Pro Map dürfen nur zwei Spieler gewechselt werden (Bezieht sich auf Bo3).

0.37.0. 5.15. Verlassen der Lobby

Alle Spieler müssen bis zum Ende der Map in der Lobby verweilen. Eine Map gilt als beendet, sobald das Team in der Lobby ist (nach dem Final-Scoreboard). Jeder Spieler des Lineups, welcher zu früh die Lobby verlässt, kann mit einer Strafe belegt werden.

0.38.0. 5.16. Anti-Cheat-Dateien

5.16.1. Uploadpflicht

Nach jedem Match sind unverzüglich (spätestens 5 Minuten nach Matchende) die Anti-Cheat-Dateien im Matchup hochzuladen.

5.16.2. Aufzeichnung durch Anti-Cheat-Software

Jeder Spieler hat die Pflicht dafür Sorge zu tragen, dass persönliche Informationen (Passwörter, Chatverläufe) oder nicht-adäquaten Inhalten (zum Beispiel pornografisches Material) nicht durch MOSS aufgezeichnet werden.

5.16.3. Nicht-Einreichen

Bei Nichteinreichen von Anti-Cheat-Dateien wird eine Strafe verhängt. Das

betroffene Spiel wird als verloren gewertet.

5.16.4. Ungültige Dateien

(1) Sollte nach Auswertung der Anti-Cheat-Dateien ein Spieler mehr als 33% ungültige (z.B. schwarze) Screenshots vorweisen, so werden diese von Turnier Operations für ungültig erklärt.

(2) Sollte nach Auswertung der Anti-Cheat-Dateien ein Spieler keine InGame-Screenshots vorweisen, so werden diese von Turnier Operations für ungültig erklärt.

(3) Sollte MOSS einzelne Monitore nicht aufzeichnen (bspw. Von 4 erkannten Monitoren werde nur 3 durch MOSS aufgezeichnet) so wird die komplette MOSS-File für ungültig erklärt.

(4) Sollte MOSS nicht mit den Rainbow-Six-Siege-Settings gestartet werden, so sind diese ungültig.

(5) Das betroffene Match ist als verloren zu werten.

0.39.0. 5.17 Match Protest

5.17.1. Match Protest

Ein Matchprotest ist ein Mittel, um Regelverstöße und Probleme zu melden. Es ist das Kommunikationsmittel zwischen Turnier Operations und den beiden an dem Match beteiligten Teams.

5.17.2. Eröffnung eines Protestes

Ein Match-Protest kann direkt im Matchup Bereich unter „Open Protest“ eingelegt werden. Beide betroffenen Teams können den Protest und dessen Fortschritt im Matchup Bereich sehen. Ein Protest kann während des Match bereits eröffnet werden.

5.17.3. Eröffnung eines Protestes durch Turnier Operations

(1) Der ZanderSiege und von ihm eingesetzte Admins haben das Recht stichprobenartig Proteste zu eröffnen und verdachtsunabhängig Match Media zu kontrollieren.

(2) Teams, welche aufgrund von Reports oder Auffälligkeiten bei anderen Veranstaltern im Fokus stehen, können ebenfalls verdachtsunabhängig kontrolliert werden. Turnier Operations behält sich das Recht vor, hier nicht stichprobenartig, sondern ggf. auch bei mehreren Matches die Match Media zu kontrollieren.

5.17.4. Zeitspanne zum Einreichen eines Protestes

Ein Matchprotest muss zeitnah eingereicht werden.

5.17.5. Schuldfrage

Es gilt die Unschuldsvermutung. Dies bedeutet, dass von der Unschuld auszugehen ist, solange bis die Schuld bewiesen wurde.

5.17.6. Beweislastumkehr

Sollte es zu einer Strafe durch Turnier Operations kommen, so hat der zu bestrafende User die Möglichkeit Gegenbeweise als Beweis seiner Unschuld

vorzulegen.

5.17.7. Inhalt eines Matchprotestes

Das protestierende Team hat die Auflage, ihren Protest ausformuliert und, mit entsprechenden Beweisen untermauert, einzureichen. Proteste, welche nicht durch Beweise gestützt werden können, werden gegebenenfalls von Turnier Operations abgelehnt. Angriffe auf am Spiel beteiligte Personen (zum Beispiel Beleidigungen, Flamen, Ragen) werden auch innerhalb von Matchprotesten nicht gestattet und von Turnier Operations ebenfalls bestraft.

0.40.0. 5.18. Ergebniseintragung

(1) Beide Teams sind dazu verpflichtet, das Ergebnis zeitnah, spätestens 5 Minuten nach Abschluss des Matches, auf der Seite der OPL einzutragen. Das Ergebnis wird in Rundenform eingetragen. Auch nach Ergebniseintragung kann ein Matchprotest eingereicht werden, sofern die Zeitspanne zum Einreichen eines Protestes eingehalten wird. Ausgenommen davon ist der Cup Matchprotest.

(2) Sollte ein Team das Ergebnis nach Ende des Matches nicht eintragen oder bestätigen, so können alle dazu berechtigten Spieler mit einer Strafe belegt werden.

0.41.0. 5.19. Match Media

Als Match Media werden unter anderem folgende Daten angesehen:

- Screenshot des Scoreboard
- Anti-Cheat-Dateien (zum Beispiel MOSS)
- Match-Statistiken
- Game Recording / Livestream

5.19.1. Teampflichten

Jedes Team ist verpflichtet, einen Screenshot des Scoreboards zum Ende der Map anzufertigen. Auf dem Scoreboard müssen alle Spieler sowie das Map-Endergebnis zu sehen sein.

5.19.2. Spielerpflichten

Jeder Spieler ist dazu verpflichtet, die während dem Match aufgezeichneten Anti-Cheat-Dateien entsprechend der Aufbewahrungsfristen (siehe Satz 4 und 5) vorzuhalten. Kann ein Spieler keine oder ungültige Anti-Cheat-Dateien vorweisen, wird dieses Vergehen entsprechend geahndet.

5.19.2. Fehlendes Scoreboard

(1) Sollte ein Team kein Scoreboard vorlegen können, so wird dem Scoreboard des gegnerischen Teams automatisch zugestimmt.

(2) Sollten beide Teams kein Scoreboard vorlegen können so wird das Match mit 0 Punkten gewertet. Stimmen beide Teams einem Ergebnis zu, so kann dies von Event Operations übernommen werden.

5.19.2. Aufbewahrungsfrist

Die Aufbewahrungsfrist für alle Match Media beträgt 30 Tage, startend am Folgetag des Spieltages.

6 Streaming

0.42.0. 6.1. Livestreaming

Jeder Spieler ist berechtigt den ZanderSiege aus seiner eigenen Perspektive zu streamen.

0.43.0. 6.2. Unsportliches Verhalten auf Übertragungsplattformen

Während einer Übertragung des eigenen Spiels ist es den jeweiligen Teams nicht gestattet, den Chat durch Hinweise oder Phrasen zu spoilern. Dies gilt auch für Teammitglieder, welche nicht aktiv am Spiel teilnehmen (zum Beispiel Manager, Coach). Aktive Spieler dürfen den Chat zu keinem Zeitpunkt verwenden.

7 Spectator

0.44.0. 7.1. Ingame Spectator

Nur offizielle Spectator des ZanderSiege dürfen den Spectator Slot Ingame in Anspruch nehmen.

8 Changelog

0.45.0. 3.6.1. (4) Spielberechtigung [25.03.2021]

(neu) Pro Team dürfen maximal zwei Spieler, welche an der Ascension League, den Nationalen Ligen oder der GCC Challenger/Champion Series teilnehmen oder teilgenommen haben, gemeldet sein.

(alt) Pro Team dürfen maximal zwei Spieler, welche an der Ascension League, den Nationalen Ligen oder der GCC Challenger/Champion Series teilnehmen, gemeldet sein.

0.0.0. Factsheet (S.1 & S.2) [12.04.2021]

(neu) Hinzugefügt

0.0.0. Factsheet (S.1 & S.2) [13.04.2021]

(neu) Lobby-Settings; (Sonntag) hinzugefügt

(neu) Flores; ist nun gebannt

(entfernt) Tachanka; ist nun nicht mehr gebannt

(entfernt) Aruni; ist nun nicht mehr gebannt

0.0.0. Factsheet (S.2) [17.04.2021]

(neu) Match-Replay: ON

(entfernt) Match-Replay: OFF