

BIF League 2 Regelwerk



Dieses Regelwerk ist gültig für die gesamte BIF Season 2, also für die Gruppen- und KO-Phase. Das Regelwerk orientiert sich an den offiziellen Turnieren und Ligen, die von Ubisoft selbst veranstaltet werden, allerdings an einigen Stellen. Die *BIF League 2* wird selbst nicht von Ubisoft gehostet oder unterstützt, sie ist ein unabhängiges Projekt und soll dementsprechend auch als ein solches behandelt werden.

Bei allen Spielen muss das Regelwerk befolgt werden, es kann auch während der *BIF League 2* angepasst, erweitert oder gekürzt werden. Änderungen am Regelwerk werden von "rVn#4877" auf dem Discord-Server der *BIF League 2* im Bereich "#ankündigungen" verkündet. Alle Teams stehen selbst in der Verantwortung, sich über das aktuelle Regelwerk zu informieren.

1. Definitionen im Regelwerk
 - 1.1. Als **Spieler** gelten diejenigen, die als Spieler, Ersatzspieler, Teamleader und Coaches der *BIF League 2* beigetreten sind, oder durch einen Teamleader in ein Team hinzugefügt wurden.
 - 1.2. Als **Team** gelten ein Zusammenschluss aus mindestens einem Teamleader und fünf Spielern. Weitere Spieler, Ersatzspieler und Coaches können zusätzlich einem Team beitreten. Sollte die Member-Anzahl eines Teams während der *BIF League 2* unter die oben genannte Mindestgrenze fallen, muss es innerhalb von 48 Stunden genügend Member hinzufügen lassen, um weiterhin teilnehmen zu dürfen.
 - 1.3. **Staff-Member** sind Helfer der *BIF League 2*, sie umfassen den administrativen Staff, also Supporter, Turnierhosts, Discord-Moderatoren, Designer und Social Media Manager. Der Broadcast-Staff besteht aus Castern, Kommentatoren, unseren Twitch-Experten und Ingame-Hosts.
 - 1.4. Das **Regelwerk** meint die aktuellste Version des Regelwerks, also dieses Dokuments. Es ist nach dem ersten Upload eines Turnierhosts permanent auf dem Discord-Server der *BIF League 2* im Bereich "regelwerk" zu finden.
 - 1.5. **Operator-Quarantänen** sind Sperren für Operator. Befindet sich ein Operator in Quarantäne, darf er nicht gespielt werden, auch wenn er nicht von einem spielenden Team gebannt wurde. Eine Quarantäne kann nur von "rVn#4877" auf dem Discord-Server der *BIF League 2* in einem nur dafür vorhergesehenen Channel verhängt, verkürzt, verlängert oder aufgehoben werden.
 - 1.6. Als ein **Match** wird ein Spiel zwischen zwei Teams bezeichnet. Ein Match geht vom Start der ersten gespielten Map, bis zur letzten gespielten Map.
 - 1.7. **6+6 Matches** sind Matches, bei denen exakt zwölf Runden gespielt werden.
 - 1.8. **First To Seven Matches** sind Matches, bei denen das Team gewinnt, das zuerst sieben Runden gewonnen hat und mit mindestens zwei Runden führt. Sollte das nicht der Fall sein, geht das Match in die Overtime auf maximal drei Runden begrenzte Overtime.
2. Umgang mit dem Regelwerk
 - 2.1. Jeder Spieler muss die Regeln gelesen haben und mit seinem Beitritt in der Liga (über die Anmeldung) erklärt er, dass er das Regelwerk gelesen und verstanden hat.
 - 2.2. Jeder Teamleader hat die Pflicht, sein Team zu beaufsichtigen, um sicherzustellen, dass sein Team sich an alle Regeln hält.
 - 2.3. Jedes Staff-Mitglied der *BIF League 2* steht ebenfalls in der Pflicht, sich über die aktuellen Änderungen am Regelwerk zu informieren. Die Einhaltung der Spielregeln dient zur Gewährleistung einer fairen Wettbewerbs, hat also höchste Priorität für die Staff-Mitglieder.
3. Updates am Regelwerk
 - 3.1. Die Turnierhosts behalten sich vor, das Regelwerk unangekündigt abzuändern, zu kürzen oder zu ergänzen. Die aktuelle Version ist immer auf dem Discord-Server der *BIF League 2* im Bereich "regelwerk" zu finden. Bei Änderungen am Regelwerk, wird im Bereich "ankündigungen" auf dem Discord Server eine Benachrichtigung versandt. Änderungen treten immer mit sofortiger Wirkung in Kraft.
 - 3.2. Das Regelwerk beinhaltet keine Operator-Quarantänen (1.e).

4. Phasen-System:

 - 4.1. Die *BIF League 2* teilt sich in zwei Phasen auf. Die erste ist die Gruppenphase, in der Teams sich für die KO-Phase qualifizieren müssen.
 - 4.2. Die Zusammensetzungen der Gruppen werden durch Zufall live am Samstag, den 17.09.22 auf dem Twitch-Kanal von *BIF eSports* um 22.00 Uhr ermittelt.
 - 4.3. In der Gruppenphase spielen Teams Bo1-Matches im 6+6 Modus.
 - 4.4. Die besten Teams jeder Gruppe qualifizieren sich für die KO-Phase. Sollten zwei Teams die gleiche Anzahl an Punkten haben, wird nach der besseren Score Difference gewertet. Sollte auch diese bei den beiden Teams gleich sein, spielen sie ein Bo1-Match im First To Seven Format, allerdings mit Infinite Overtime.
 - 4.5. In der KO-Phase spielen Teams Bo3-Matches im First To Seven Modus.
 - 4.6. Das Finalsspiel wird ein Bo3-Match im First To Seven Modus, allerdings mit Infinite Overtime.
5. Turnierbaum

 - 5.1. Der Turnierbaum teilt sich in 5 Etappen auf:

 1. Stage - Gruppenphase
Es gibt 3 Gruppen, in jeder befinden sich 3 oder 4 Teams. Die besten 2 Teams pro Gruppe qualifizieren sich für die nächste Stage. Die nach Punktzahl (und sollte das nicht aussagekräftig genug sein, nach Round Difference) besten 2 Teams (gruppenübergreifend), qualifizieren sich für den Loser Bracket und somit ebenfalls für die nächste Stage.
 2. Stage - Viertelfinale und Losers Bracket
Es gibt 3 Viertelfinal-Matches, die vorher ausgelost werden. Die beiden Teams aus dem Losers Bracket treten gegeneinander an.
 3. Stage - Halbfinale
Es gibt 2 Halbfinal-Matches. 2 Viertelfinal-Gewinner treten gegeneinander an und ein Viertelfinal-Gewinner tritt gegen den Sieger des Loser Brackets an.
 4. Stage - Spiel um Platz 3 und 4
Hier treten die Verlierer der 3. Stage gegeneinander an und spielen um Platz 3 und 4.
 5. Stage - Finale
Hier treten die Gewinner der 3. Stage gegeneinander an und spielen um den Titel des *BIF Champions*.
6. Punkte-System:

 - 6.1. Gruppenphase:
In der Gruppenphase erhalten Teams für einen Sieg 3 Punkte, für ein Unentschieden einen Punkt und bei einer Niederlage erhalten sie keinen Punkt. Das Ranking innerhalb der Gruppen geht nach Punkten, sollten diese nicht aussagekräftig sein, geht es nach Round Difference. Sollten 2 Teams sich die Plätze 2 und 3 oder 3 und 4 (insofern das wichtig für den Aufstieg in Stage 2 ist) teilen, spielen sie ein Bo1 mit Infinite Overtime. Bei einem Sieg in solchen Decider-Matches wird lediglich der Sieger ermittelt, es gibt keine Veränderung an der Punktzahl oder der Round Difference. Der Sieger erhält die höhere Platzierung.

6.2. KO-Phase:

In der KO-Phase erhalten Teams pro gewonnener Map einen Punkt. Das Team, das mehr Punkte nach einem Match hat, kommt weiter. Alle Spiele laufen mit Infinite Overtime.

7. Spiel-Zulassungen für Teams

- 7.1. Jedes Team benötigt eine Spielzulassung. Diese wird durch das Ausfüllen der Anmeldung beantragt. Sollte ein Team alle Voraussetzungen erfüllen, wird es von einem Turnierhost aufgefordert, die Kautions zu zahlen. Ab dem Zahlungseingang ist das Team teilnahmeberechtigt.
- 7.2. Die Spielzulassung kann durch einen Ausschluss (8.) aufgehoben werden, oder bei einer Sperre (8.) ausgesetzt werden.
- 7.3. Die Kautions muss auf PayPal oder per Banküberweisung gezahlt werden. Ab dem Punkt des Zahlungseingangs kann das Geld nicht rückerstattet werden. Die Kautions wird nicht an Teams zurückgezahlt, die von der *B/F League 2* ausgeschlossen werden.

8. Ausschluss und Sperren von Teams / Spielern:

- 8.1. Ein Spieler darf ausgeschlossen werden, wenn er in der Liga cheatet, toxisch ist (auch außerhalb der *B/F Matches*, z.B. im Ranked, auf anderen Discord-Servern), oder wegen Cheatings während der Laufzeit der *B/F League 2* gebannt wird.
- 8.2. Ein Team darf ausgeschlossen werden, wenn es sich nicht an zeitliche Fristen hält, beispielsweise wenn es nicht rechtzeitig zu einem Match antritt. Sollte ein Spieler eines Teams ausgeschlossen werden, prüfen die Staff Member, ob das Team davon wusste. Gehen die Turnierhosts davon aus, dass das Team vom Fehlverhalten wusste und den Spieler nicht aus dem Team gekickt hat und umgehend die *B/F Supporter* kontaktiert hat, kann auch das Team ausgeschlossen werden.
- 8.3. Eine Sperre darf für Teams / Spieler verhängt werden für eine gewisse Anzahl von Matches. Sperren sind für einzelne Matches und gelten als eine Vorstufe zu einem Ausschluss. Auf eine Sperre darf ein Ausschluss erfolgen, gehen die Turnierhosts davon aus, dass der Spieler oder das Team das Fehlverhalten weitergeführt wird.
- 8.4. Alle Ausschlüsse dürfen nur von den Turnierhosts durchgeführt und verkündet werden. Bei Hinweisen auf Regelbruch / bei Regelbruch werden die zuständigen Supporter kontaktiert. Diese sammeln dann Beweise (Screenshots vom zu spät kommen / Screenshots und Clips von Toxissity / Beweise für Cheating) und leiten es selbstständig an die Turnierhosts weiter, diese setzen sich dann mit dem gemeldeten Spieler / team und dem meldenden Spieler / team auseinander.
- 8.5. Alle Ausschlüsse und Sperren werden durch Beweise begründet. Kein Spieler / Team darf ohne Beweise bestraft werden.
- 8.6. Wir behalten uns vor, Sperren und Ausschlüsse Turnier- und Liga-übergreifend vorzunehmen. Eine übergreifende Sperre oder ein übergreifender Ausschluss muss nicht als solches mit dem Spieler / Team kommuniziert werden.

9. MOSS Anticheat

- 9.1. Alle Spiele in der *BIF League 2* werden mit MOSS-Aufnahmen gespielt. Diese müssen ab dem Start der Operator-Bannphase laufen und dürfen frühestens mit dem Zurückkehren in das Hauptmenü nach Spielabschluss enden. Bei Bo3-Matches darf während der Pausen die Aufnahme nicht beendet werden.
- 9.2. Die MOSS-Datei muss das Team bis 14 Tage einschließlich nach Spielabschluss aufbewahren. Sollte ein Supporter die MOSS-Datei einfordern, tut er das beim Team-Captain. Der hat die Dateien des gesamten Teams in einem Ordner per Mail an "bif.leagues@gmail.com" zu senden. Das Nicht-Senden innerhalb der genannten Zeit kann für einen sofortigen Ausschluss sorgen.
- 9.3. Das Bearbeiten von MOSS-Dateien bzw. das Senden einer falschen / bearbeiteten Datei kann ebenfalls für einen sofortigen Ausschluss sorgen.

10. Copyright auf Logos

- 10.1. Die im Bereich "team-logos" hochgeladenen Team-Logos dürfen von allen Spielern / Teams / Fans für Postings genutzt werden, die auf die *BIF League 2* aufmerksam machen. Dazu zählen Ankündigungen von Matches, Updates zu laufenden Matches und das Teilen von Ergebnissen und das Vorbereiten auf Matches. Das Match, dessen Logo geteilt wird, ist vorher anzuhören, ob es auf Social Media verlinkt werden möchte.
- 10.2. Die Logos sind in Originalform zu verwenden. Das Ausschneiden des Hintergrunds ist nur dann erlaubt, sollte dieser einfarbig sein oder das Team dieses auf Anfrage erlauben.
- 10.3. Das Missbrauchen des Logos eines Teams durch Spieler / Teams kann für einen Ausschluss oder Sperren sorgen.

11. Copyright der *BIF League 2*

- 11.1. Der Veranstalter *BIF eSports* hat ein Copyright auf alle Inhalte, die auf den eigenen Plattformen (Discord, Twitch, Instagram, TikTok, Twitter, Gameplay der *BIF League 2*) geteilt werden. Wir erlauben die Verwendung dieser Inhalte Dritter, sollte das zum Werben für die *BIF League 2* und / oder *BIF eSports* dienen. Jede Verwendung von Gameplay auf eigenen Kanälen muss mit einer Verlinkung für *BIF eSports* auf derselben Plattform einhergehen.
- 11.2. Der Verstoß gegen dieses Copyright kann zum Ausschluss oder Sperren führen und rechtliche Konsequenzen haben.

12. Datenschutz

- 12.1. Spieler-Daten und Daten über den Staff müssen geschützt werden. Es dürfen für Social Media Postings etc. nur der Online-Alias des Spielers genutzt werden, sollte dieser aus einem anderen Team als die postende Person sein.
- 12.2. Wer den Datenschutz missachtet, muss mit einem Ausschluss und rechtlichen Konsequenzen rechnen.

13. Maps

- 13.1. Der Map-Pool besteht aus den folgenden Maps:
Bank, Border, Chalet, Club House, Kafe Dostoyevsky, Oregon, Sykscraper, Theme Park und Villa.
- 13.2. Map-Bans werden über die Website MapBann.GG durchgeführt, hier der Link: <https://www.mapban.gg/de/ban/r6s/competitive> (das match-Format, also Bo1 oder Bo3 muss noch angegeben werden. Das Team, dass während der Gruppenphase weiter unten in der Gruppe steht, ist Team 2 im Bantool. In den nächsten Stages ist das Team, das auf der linken Seite im Match-Plan steht, das Team 1.)
- 13.3. Map-Bans finden unmittelbar vor den Spielen statt, in der Regel 15 Minuten vor Beginn der Spiele. Sie werden immer von einem Staff-Mitglied überwacht und gehostet. Wir versuchen sie auch auf Twitch zu übertragen.

14. Verhalten während Matches

- 14.1. Ein Team muss sich ab des Map-Bans (13.b.) vollständig in dem für das Team erstellten Discord-Channel befinden.
- 14.2. Das Verlassen des Channels während des Matches ist untersagt und darf nur durch einen nachgewiesenen technischen Fehler geschehen.
- 14.3. Sollte ein Team wissen, dass sich mehr als 5 Personen in einem Channel befinden, kündigen sie das bei dem zugehörigen Supporter an. Sollte spontan jemand während eines Matches dazustoßen, ist der Game-Host per Discord-DM und per All-Chat darauf hinzuweisen. Bei spontanem Beitreten haben sich die zusätzlichen Personen umgehend selbst zu muten.
- 14.4. Befinden sich mehr als die 5 spielenden Spieler im Channel, werden die nicht spielenden permanent über Discord von einem Supporter gemutet. Nur während eines Tactical Timeouts (18.1.) werden sie anderen entmutet.

15. Toxissity

- 15.1. Als toxisches Verhalten gilt Folgendes:
 - Boden knifern nach Kill
 - Air-Knife nach Kill
 - Teabaggen (ab 2x Sneaken)
 - weiter auf Leiche schießen (ab 8 Schuss nach dem Tod)
 - Chat-Nachrichten wie "ez", "gn", "gz", "l2p", "ns" o.Ä.
- 15.2. Toxisches Verhalten wird bestraft, indem das Match rehostet wird und die Runde dem gegnerischen Team gutgeschrieben wird. In schlimmen Fällen kann eine Sperre oder auch ein Ausschluss folgen.

16. Spawn-Peeks

- 16.1. Spawnpeeks sind in der *B/F League 2* untersagt, da es unserer Auffassung nach das Spielgeschehen stört. Als Spawnpeek gilt Folgendes: Bei einem Spawnpeek schießt ein Defender innerhalb der ersten 5 Sekunden auf einen Attacker.
- 16.2. Attacker dürfen auf Defender schießen, sobald die Action Phase beginnt.
- 16.3. Sollte ein Defender einem Attacker Schaden zufügen, bevor auf dem Timer 2:55 steht, wird das Match neu gehostet und die Runde wird den Attackern gutgeschrieben

17. Match-Hostings

- 17.1. Matches müssen von einem Staff-Mitglied gehostet werden.

- 17.2. Diese Match-Settings werden genutzt:

HUD-Settings:	Pro League
Gamemode:	Bomb
Number Of Bans:	4
Ban Timer:	15
Round Number:	12
Role Swap:	6
Overtime Rounds:	Infinite
Overtime Score Diff.:	2
Overtime Role Swap:	1
Objective Rotation:	2
Objective Type Rotation:	Rounds Played
Pick Phase:	15
Operator HP:	100
Friendly Fire:	100
Reverse Friendly Fire:	Off
Injured:	20
Sprint & Lean:	On
Death Duration:	2
Death Replay:	Off
Timeouts allowed by:	Players
Plant Duration:	7
Defuse Duration:	7
Fuse Timer:	45
Select Defuser Carrier:	On
Prep Phase Duration:	45
Action Phase Duration:	180

18. Pausen in Matches

- 18.1. Pausen in Matches teilen sich in 4 Arten von Pausen auf:

- 18.2. Tactical Timeouts

Ein Tactical Timeout kann sich ein Team selbst per Ingame-Funktion nehmen. Jedes Team hat pro Map ein 60 sekündiges Tactical Timeout zur freien Verfügung. Diese Pause dient der Besprechung der Teams.

- 18.3. Technische Pause

Eine Technische Pause wird genutzt, sollte ein Spieler aus technischen

Gründen aus dem Match gezogen werden. Die Pause dauert so lange, bis der Spieler neu betreten kann, oder ein Rehost (17.3.) durchgeführt werden muss. Maximal kann die technische Pause 5 Minuten dauern. Ein Supporter wird in diesem Fall dem Kanal des Teams joinen und überprüfen, was der Fehler ist und das Nutzen dieser Pause aus taktischen Zwecken unterbinden.

18.4. Rehost

Ein Rehost kann verschiedene Gründe haben (15.2. ; 18.2.). Die Team-Captains erhalten bei einem Rehost einen neuen Invite zu der Lobby und laden das restliche Team ein. Ist ein Team 3 Minuten nach dem ersten Invite nicht rechtzeitig in der Lobby, muss es mit Konsequenzen rechnen. Diese können von geschenkten Runden an die Gegner, Sperren oder Ausschlüsse sein.

18.5. Map Pause

Zwischen Maps gibt es eine Pause von 5 Minuten. Sollten die beiden Teams schon früher bereit sein, kann auch schon früher in die nächste Map gegangen werden. Braucht ein Team mehr als 5 Minuten ist es das eigene Verschulden des Teams. Sind dann noch alle Spieler in der Lobby, wird trotzdem die nächste Map gestartet. Sind nicht alle in der Lobby, muss das Team mit geschenkten Punkten für die Gegner, Sperren oder Ausschlüssen rechnen.

19. Sponsorings

- 19.1. Spieler / Teams, die einen Sponsor haben, müssen das bei ihrem zuständigen Supporter anmelden, hierfür reicht eine Discord-DM. Werbung auf unseren Kanälen zu machen, ist allen bis auf dem Turnierhost untersagt.
- 19.2. Wer Werbung für etwas machen möchte, muss dies vorher mit dem Turnierhost "rVn#4877" abklären. Dazu reicht eine Discord-DM.
- 19.3. Wer Werbung macht, ohne das vorher angekündigt zu haben, riskiert einen Ausschluss seines Teams oder befreit sich von dieser mit einer Zahlung eines dem Kurs nicht angesprochen hohen Preis.

20. Nicht-Antworten

- 20.1. Das Antworten auf die Nachrichten unserer Staff-Mitglieder sehen wir als elementaren Baustein für eine funktionierende Liga, da unser Staff einen reibungslosen Ablauf organisieren sollte. Wenn ein Team nicht innerhalb von 5 Minuten nach einer DM Maps bannt, oder Auskunft über etwas gibt, was Liga-relevant ist, muss das Team mit einer Sperre oder einem Ausschluss rechnen.
- 20.2. Sollte ein Team-Captain (der immer der Kontaktierte sein wird) für eine gewisse Zeit voraussichtlich nicht erreichbar sein oder selbst an einem match nicht teilnehmen, muss er vorher dem zuständigen Supporter Bescheid geben, damit von einer Sperre oder einem Ausschluss abgesehen werden kann.

21. Nicht-Antreten

- 21.1. Teams dürfen nicht antreten, wenn sie keine 5 Leute haben, die rechtzeitig spielbereit sind.

21.2. Ein Spieler / Team darf maximal 5 Minuten nach angesetzter Zeit bereit sein, ansonsten werden die genannten Konsequenzen gemäß Punkt 8.b. gezogen, zusätzlich können auch Sperren und Ausschlüsse verhängt werden.

22. Technische Probleme

22.1. Die *BIF League 2* kann keine Rücksicht auf technische Probleme über Punkt 18.2. hinaus nehmen.

23. Missachtung unserer Werte

23.1. Wer unsere Werte wie Gleichberechtigung, Fairness und Respekt voreinander missachtet, muss mit einem Ausschluss oder Sperren sowie in schlimmen Fällen mit rechtlichen Konsequenzen rechnen.

23.2. Ironie und Scherze mit einem nicht diesen Werten entsprechenden Wortschatz oder Inhalten sind nicht erwünscht. Die Begründung, etwas sei ein "Scherz" gewesen, duldet unser Staff nicht. Insider müssen Insider bleiben und auf unseren Kanälen wie Twitch, Discord und gesprochener Sprache ist es nicht gegeben, dass Insider in einem bestimmten Kreis bleiben.

24. Transfers

24.1. Sollte ein Spieler einem Team beitreten, muss dies dem zuständigen Supporter gemeldet werden. Ab dem Zeitpunkt der Anmeldung darf der neue Spieler 14 Tage lang nicht eingesetzt werden.

24.2. Spieler-Abgänge sind umgehend vom Spieler selbst dem zuständigen Supporter zu melden.

24.3. Ein Spieler darf in maximal einem Team gleichzeitig gemeldet sein.

24.4. Sollte ein Team einen Spieler-Transfer planen, muss es für die Laufzeit der *BIF League 2* das Team, für das der Spieler spielt, anfragen, bevor der Spieler selbst angefragt wird.