



# **FireLeague Rulebook**

## **Rocket League: Crossplay**

### ***Season 1***

## Inhaltsverzeichnis

<b>1 Allgemeines</b>	<b>6</b>
1.1 Veranstalter: FearNixx UG (haftungsbeschränkt)	6
1.2 Privatsphäre & Datenschutz	6
1.3 Plattform: OPL	6
1.3.1 Disclaimer	6
1.3.2 OPL spezifische Regularien	6
1.3.3 Mindestalter & Alterskontrolle	6
1.4 Gewinnausschüttung & -verteilung	6
1.5 Support	7
1.5.1 Allgemeine Support Hinweise	7
1.5.1 Support via Support Ticket der OPL	7
1.5.2 Support im FireLeague Discord	7
1.6 Allgemeine Begriffsdefinitionen	8
1.7 Änderungen des Regelwerks während der FireLeague	8
1.8 Nicht im Regelwerk erfasste Situationen	8
<b>2 Allgemeine Verhaltensregeln</b>	<b>9</b>
2.1 Genereller Umgangston	9
2.2 Verhalten während der FireLeague	9
2.2.1 Bindende Absprachen im FireLeague Discord	9
2.2.2 Manipulierende Absprachen	9
2.2.3 Unsportliches Verhalten	10
2.3 Verhalten außerhalb der FireLeague	10
2.4 Veröffentlichen von Liga internen Informationen	10
<b>3 Team- &amp; Spielerpflichten</b>	<b>11</b>
3.1 Teamregistrierung	11
3.1.1 Organisationsbindung von Teamslots	11
3.1.2 Übernahme eines Teams durch einen Spieler	11
3.1.3 Automatische Übernahme eines Teams durch Organisationen	11
3.1.4 Übergangsphasen Regelung	11

3.1.5 Einschränkung Teams je Organisation	11
3.1.6 Teamauflösung	12
<b>3.2 Spielberechtigung</b>	<b>12</b>
3.2.1 Spieler / Teameintragung	12
3.2.2 Spielerwechsel während der FireLeague / Transferphase	12
3.2.3 OPL-Profil	12
3.2.4 Game Account Link	13
3.2.5 Mindestspieleranzahl	13
<b>3.3 Hard- &amp; Software Voraussetzungen</b>	<b>13</b>
3.3.1 Allgemeine Hard- & Software Voraussetzungen	13
3.3.2 Nicht erlaubte Software	13
3.3.3 Bug- & Glitchusing	13
3.3.4 Cheating	14
3.3.5 (D)DOS	14
<b>4 Ablauf der FireLeague</b>	<b>15</b>
4.1 Qualifikation	15
4.1.1 Ablauf der Qualifikationsturniere	15
4.1.2 Anmeldung & Check In zu den Qualifern	15
4.1.3 Lineup- / Spieler Einschränkung der Qualifier	15
4.3 Ligabetrieb ("Season")	16
4.3.1 Ablauf des Ligabetriebs	16
4.3.2 Hin- & Rückrunde	16
4.3.3 Spieltage	16
4.3.4 Verschiebung von Spielen und Nachholspieltage	16
4.3.5 Relegation	17
4.3.6 Playoffs	18
4.3.7 Auf- & Abstieg	18
<b>5 Allgemeine Match Regeln</b>	<b>19</b>
5.1 Begriffserklärung: Spiel / Arena	19
5.2 Aktueller Arena Pool	19
5.3 Spieleinstellungen	19

5.4 Fehlerhafte Spieleinstellungen	19
5.5 High Ping	19
5.6 InGame Chat	20
5.7 Match-Abbruch	20
5.7.1 Match-Abbruch durch Nichtantritt eines Teams	20
5.7.2 Match-Abbruch bei Serverproblemen	20
<b>6 Match Ablauf</b>	<b>21</b>
6.1 Map Picks & Bans	21
6.2 Hostendes Team	21
6.3 Host durch einen Observer	21
6.4 Tactical Timeouts	22
6.5 Technical Timeouts	22
6.6 Pausen zwischen Arenen	22
6.7 Einreichen von Spielnachweisen (Replay / Scoreboard Screenshots)	22
<b>7 Übertragung von FireLeague Spielen</b>	<b>23</b>
7.1 Vorbehalt des Übertragungsrechtes durch FearNixx	23
7.2 Übertragungsrechte für Partner von FearNixx	23
7.3 Übertragungsrechte Dritter	23
7.4 Slots für Spielbeobachter (Observer)	24
7.4.1 Vorbehalt des Slots durch FearNixx	24
7.4.2 Dritte Spielbeobachter	24
7.5 Nicht öffentliche Übertragungen	24
<b>8 Matchproteste &amp; Strafen</b>	<b>25</b>
8.1 Ablauf / Eröffnen eines Matchprotests	25
8.2 Ungültige Proteste	25
8.3 Kartensystem	26
8.3.1 Benachrichtigung über die Verhängung von Strafen & Karten	26
8.3.2 Verfall von Karten	26
8.3.3 Gelbe Karten für Spieler	26
8.3.4 Rote Karten für Spieler	26
8.3.5 Gelbe Karten für Teams	27

8.3.6 Rote Karten für Teams	27
8.4 Ausschluss aus Events / Härtefallregelung	27
<b>9 Änderungen des Regelwerks</b>	<b>28</b>

---

*Änderungen im Regelwerk sind gekennzeichnet. Wegfallende Inhalte werden in **Rot** markiert, neu hinzukommende Inhalte in **Blau**. Am Ende des Regelwerks findet sich eine Zusammenfassung mit allen Änderungen und ihrem Datum.*

---



# 1 Allgemeines

## 1.1 Veranstalter: FearNixx UG (haftungsbeschränkt)

Der Veranstalter des Turniers, Events oder der Liga ist die FearNixx UG (haftungsbeschränkt) (nachfolgend "FearNixx" genannt).

Rechtliche Informationen finden sich unter <https://fearnixx.de/impressum>.

## 1.2 Privatsphäre & Datenschutz

Informationen zum Datenschutz von FearNixx sind unter <https://fearnixx.de/datenschutz> abrufbar.

Es gilt zudem für die FireLeague die Datenschutzerklärung der OPL:

<https://www.opleague.pro/legal/privacy>

## 1.3 Plattform: OPL

### 1.3.1 Disclaimer

Die FireLeague wird allein durch FearNixx veranstaltet. Die OPL (<https://opleague.pro>) bietet lediglich ihre Plattform für die Organisation und Durchführung an. Die Verantwortlichkeit für dieses Event liegt nur bei FearNixx.

### 1.3.2 OPL spezifische Regularien

Das Regelwerk der OPL findet bei Events von FearNixx auf der Plattform der OPL keine Anwendung. OPL Admins haben keine Weisungsbefugnis, außer Sie sind von FearNixx angewiesen worden.

Regularien der Plattform der OPL selbst, wie deren Geschäftsbedingungen ("Terms and Conditions") unter <https://www.opleague.pro/legal/terms-and-conditions> bleiben von dieser Regelung unberührt.

### 1.3.3 Mindestalter & Alterskontrolle

Die Alterskontrolle und Spielerlaubnis erfolgt nach der USK-8-Einstufung beim Kauf des Spiels. FearNixx geht also davon aus, dass Spielern das Spielen des Spiels gestattet ist.

In der FireLeague gilt für alle Spieler uneingeschränkt ein Mindestalter von 13 Jahren.

## 1.4 Gewinnausschüttung & -verteilung

Die FireLeague ist mit Gewinnen in Form von Geld- und Sachpreisen dotiert. Die genaue Aufteilung kann den jeweiligen Turnier-Informationen auf der OPL Seite entnommen werden.

Die Ausschüttung von Gewinnen richtet sich immer an das gesamte Team. Empfänger der Ausschüttung ist ein Repräsentant des Teams (z.B. ein einzelner Spieler oder ein Repräsentant der Organisation des Teams). Entsprechend ist auch die Verteilung des Gewinns an die Teammitglieder in Verantwortung des jeweiligen Repräsentanten.

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). Meldet Euch für die Ausschüttung bei unserem Geschäftsführer Alexander Schmid (Discord: TaganFreez#0735).

Geldgewinne werden in der Regel nur über den Zahlungsdienstleister PayPal (<https://paypal.com>) oder per Überweisung abgewickelt. Für Sachpreise gilt, dass der Versand des Preises innerhalb der nächsten drei Werkstage nach Ende des Turniers erfolgt. Individuell angepasste Sachpreise können davon abweichend später versandt werden. Hier erfolgt der Versand zum für FearNixx schnellstmöglichen Zeitpunkt.

FearNixx behält sich vor, Gewinne bevorzugt an ein volljähriges Teammitglied auszuschütten. Sollte der Repräsentant des Teams jünger als 18 Jahre sein, ist bei Auszahlungen von Preisgeld zusätzlich die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten erforderlich.

## 1.5 Support

### 1.5.1 Allgemeine Support Hinweise

FearNixx bietet den Teilnehmern Unterstützung u.a. bei der Registrierung zu Events (wie den Qualifien) oder bei der Organisation der Spieldurchführung.

FearNixx bietet keinen Support oder Gewährleistung für die Teilnahmefähigkeit von Spielern. Dazu gehören 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 (siehe dazu auch [3.3 Hard- & Softwarevoraussetzungen](#)).

### 1.5.1 Support via Support Ticket der OPL

Für alle Belange, die die FireLeague betreffen, kann ein Support Ticket auf der OPL Seite unter <https://www.opleague.pro/supportticket> eröffnet werden.

Es ist darauf zu achten, unter "Organiser" die "FearNixx UG" auszuwählen und eine geeignete Kategorie auszuwählen.

### 1.5.2 Support im FireLeague Discord

Alle teilnehmenden Teams & Spieler haben die Möglichkeit auf den FireLeague Discord (<https://discord.gg/d35EVs3g3Z>) entsprechend mit einem Admin Kontakt aufzunehmen. Der Bereich ist nur mit entsprechender Rolle einsehbar und dient primär der Kommunikation der Teams und Spieler während des Ligabetriebs.

## 1.6 Allgemeine Begriffsdefinitionen

- **FearNixx / Admin:** Bezeichnet die Leitung, und das (Admin-)Team der FearNixx UG
- **FireLeague / Season:** Der gesamte Spielzeitraum zwischen dem ersten Qualifier über den gesamten Ligabetrieb und den Relegations bis zum Grand Final der Playoffs.
- **Qualifier:** Der Spielzeitraum vom ersten bis letzten Match aller Qualifikationsturniere der Fireleague
- **Division:** Die Divisionen 1 und 2 bezeichnen je die 8 Teams, die zusammen in ihrer jeweiligen Stufe (1 und 2) im Round-Robin Ligasystem um Punkte, Platzierungen und Auf- und Abstieg spielen.
- **Ligabetrieb:** Der Spielzeitraum von Spieltag 1 - 14, inklusive aller Nachholspieltage der 2 FireLeague Divisionen
- **Relegations:** Turnier, in dem 4 Teams um 2 Plätze der Playoffs spielen
- **Playoffs:** Finales Turnier der FireLeague, in dem die besten 4 Teams um den Sieg und den Gewinn der FireLeague Season spielen.

## 1.7 Änderungen des Regelwerks während der FireLeague

FearNixx behält sich vor, dieses Regelwerk jederzeit aus Gründen wie Klarstellung von Regularien oder Erweiterungen der existierenden Regeln anzupassen.

Änderungen des Regelwerks werden entsprechend farblich markiert und unter [9 Änderungen des Regelwerks](#) aufgelistet.

Änderungen der Regelungen werden der Fairness halber während einer laufenden Season in der Regel nur zu folgenden Zeitpunkten angepasst:

- Zwischen Ende des letzten Qualifier und Start der Season
- Zwischen Ende des 7. Spieltags und Start des 8. Spieltags (also zwischen Hin- und Rückrunde)
- Zwischen Ende der Relegations und Start der Playoffs

## 1.8 Nicht im Regelwerk erfasste Situationen

Sollte eine Situation auftreten, die in diesem Regelwerk nicht definiert, nicht genau (genug) oder unklar definiert ist, so entscheidet FearNixx über die weitere Vorgehensweise.

Dies betrifft, aber nicht ausschließlich, das Auslegen von existierenden Regelungen auf neue Situationen, das Aussprechen von Strafen und das Hinzufügen von neuen Regelungen.

Darüber hinaus behält sich FearNixx vor, in solchen Fällen existierende Regelungen auch nachträglich anzupassen. Von FearNixx so getroffene Regelungen sind genauso bindend wie hier im Regelwerk (bereits) schriftlich hinterlegte Regelungen.

## 2 Allgemeine Verhaltensregeln

### 2.1 Genereller Umgangston

Die FireLeague setzt sich als Liga des kompetitiven eSports für einen fairen, professionellen, höflichen und offenen Umgangston ein.

Wir erwarten von Spielern und Teams ebenfalls, sich entsprechend des kompetitiven Charakters der FireLeague angemessen zu verhalten.

Dies betrifft die Kommunikation sowohl untereinander, als auch gegenüber der FireLeague, deren Partnern, und der allgemeinen Öffentlichkeit.

### 2.2 Verhalten während der FireLeague

#### 2.2.1 Bindende Absprachen im FireLeague Discord

Absprachen, die auf dem FireLeague Discord getätigt und getroffen werden, sind ebenso bindend wie Absprachen in den Match Kommentaren auf der OPL Seite.

Dies betrifft Absprachen zu Terminverschiebungen, das Zulassen von nicht spielberechtigten Spielern, usw.

Proteste sind von dieser Regelung explizit ausgenommen!

Der Abschnitt [2.2.2 Manipulierende Absprachen](#) bleibt unberührt.

#### 2.2.2 Manipulierende Absprachen

Vereinbarungen, welche gegen das Regelwerk verstößen, sind nicht gestattet und daher automatisch ungültig. Dies betrifft unter anderem, aber nicht ausschließlich, manipulierende Absprachen von Teams und Spielern untereinander, die Einfluss auf Ergebnisse der FireLeague haben (können).

Sollte einem Team nachgewiesen werden, dass es in manipulierender Weise in den Ablauf eines Events eingegriffen hat (zum Beispiel durch den absichtlichen Verlust von Matches), so verliert das Team automatisch das Match disqualifiziert und erhält eine gelbe Karte.

Darüber hinaus behält sich FearNixx in schweren Fällen vor, ggf. Teams und Spieler von der FireLeague auszuschließen.

Sollte die Absprache einem Spieler direkt nachgewiesen werden können, so wird der Spieler mit nicht weniger als 2 gelben Karten bestraft.

FearNixx behält sich vor, in das laufende Event (zum Beispiel durch Anpassung von Ergebnissen) einzugreifen.

### 2.2.3 Unsportliches Verhalten

Jeder Spieler und jedes Team, das an der FireLeague teilnimmt, hat sich während der Matches sportlich gegenüber Anderen zu verhalten.

Auch unsportliches Verhalten außerhalb der FireLeague kann je nach Schwere des unsportlichen Verhaltens bis zum Ausschluss von Spielern / Teams aus der FireLeague führen. Ob etwas als unsportliches Verhalten gewertet wird und wie dies geahndet wird, liegt im Ermessen von FearNixx.

Unsportliches Verhalten beinhaltet unter anderem (aber nicht ausschließlich!):

- Diskriminierungen / Rassismus jeglicher Art
- Verbreiten von Unwahrheiten
- Beleidigungen
- Provokationen
- Spoiler (u.a., aber nicht ausschließlich des Match-Ergebnisses)
- Generelles respektloses Verhalten

### 2.3 Verhalten außerhalb der FireLeague

Für Spieler und Teams gelten Verhaltensregeln auch außerhalb der FireLeague. Verstößt ein Spieler oder Team außerhalb der FireLeague gegen die Verhaltensregeln der FireLeague, behält sich FearNixx vor, hier ebenfalls Strafen auszusprechen.

Insbesondere gilt diese Regelung für (aber nicht ausschließlich!):

- Die OPL Plattform allgemein
- Den FireLeague Discord
- Den Twitch Chats
- Den InGame Chat (auch in anderen Matches, wie z.B. Ranked)
- Social Media Auftritte

### 2.4 Veröffentlichen von Liga internen Informationen

Den Spielern ist strengstens untersagt, Informationen von der FireLeague und der OPL-Seite öffentlich zu teilen. Dies beinhaltet z.B. Matchkommentare, Discordchats etc.

Verstöße hiergegen werden mit mindestens einer roten Karte bestraft. Zudem gelten weiterhin 1.3.2 OPL spezifische Regularien.

## 3 Team- & Spielerpflichten

### 3.1 Teamregistrierung

#### 3.1.1 Organisationsbindung von Teamslots

Die Registrations-Slots der Teams stehen ihrer Organisation zu. Bei einem Organisationswechsel oder Verlassen der Spieler steht es der Organisation des Teams zu, innerhalb von zwei Wochen das Team mit Spielern neu zu besetzen.

#### 3.1.2 Übernahme eines Teams durch einen Spieler

Hat ein Team keine Organisation oder hat die Organisation des Teams das Team innerhalb einer Woche nach Verlassens der ursprünglichen Spieler das Team nicht neu besetzt, verfällt die Organisationsbindung des Teamslots.

Ab diesem Zeitpunkt kann der Slot durch einen der ehemaligen Spieler einer neuen Organisation zugewiesen oder organisationlos übernommen werden.

#### 3.1.3 Automatische Übernahme eines Teams durch Organisationen

Tritt ein organisationsloses Team einer Organisation bei, wird der Teamslot automatisch an diese Organisation gebunden.

#### 3.1.4 Übergangsphasen Regelung

Die automatische Organisationsbindung eines Slots kann durch die Spieler des Teams nur innerhalb der ersten zwei Wochen wieder aufgelöst werden, wenn die Spieler die Organisation wieder verlassen. Dies geschieht unter der Annahme, dass die Spieler sich in dieser Zeit nicht in der neuen Organisation einfinden konnten und ihren Beitritt unvollständig abgebrochen haben.

#### 3.1.5 Einschränkung Teams je Organisation

Es ist nur 1 Team je Liga und Organisation zugelassen.

Falls ein zweites Team der Organisation z.B. aus Division 2 in Division 1 aufsteigen sollte, wird der Aufstieg ausgesetzt und sie verbleiben in Division 2. Dafür steigt dann das drittplatzierte Team aus Division 2 in die Division 1 auf.

Gleiches gilt für die Qualifikation zur Liga. Spielt ein Team bereits in Division 2, so kann ein weiteres Team der gleichen Organisation sich nicht über die Qualifikation für die Division 2 qualifizieren.

Für Qualifier gilt davon abweichend: Es dürfen beliebig viele Teams einer Organisation an allen Qualifiern teilnehmen. Die obige Regelung zur Qualifikation in der Liga bleibt davon unberührt.

### 3.1.6 Teamauflösung

Sollte ein Team sich auflösen, kann die Orga neue Spieler in das Team setzen (andere Regelungen bleiben bestehen - siehe [3.1.1 Organisationsbindung von Teamslots ff.](#)). Diese erhalten je nach Zeitpunkt die normalen Sperrzeiträume für die Spieler (siehe [3.2.2 Spielerwechsel während der FireLeague / Transferphase](#)). Sollte kein neues Lineup hinzugefügt werden, verliert die Orga den Spot und alle bereits gespielten und alle noch ausstehenden Spiele der Season werden als Def-Win für den Gegner gewertet.

Ein sich auflösendes Team verliert seinen Spot in der FireLeague komplett. Dies bedeutet, dass das Team nicht absteigt, sondern sich erneut über die Qualifier wieder qualifizieren muss, sollte es nächste Season wieder antreten wollen. Diese Regelung gilt unabhängig von der Division, in der das Team gespielt hat. Entsprechend rücken am Ende der Season Teams nach Stand der jeweiligen Liga Tabellen nach.

Diese Regelung gilt sowohl für Teams, die in einer Organisation sind bzw. waren, als auch Teams ohne Organisation.

## 3.2 Spielberechtigung

### 3.2.1 Spieler / Teameintragung

Nur im Team registrierte und im Matchup-Bereich der OPL als berechtigt gekennzeichnete Spieler dürfen am Match teilnehmen. Dies gilt ebenfalls für Ersatzspieler.

Sofern das Gegnerteam einem nicht registrierten Ersatzspieler zustimmt, darf auch mit diesem gespielt werden. Dies ist in den Match-Kommentaren festzuhalten.

Sollte ein Team mit einem Spieler ohne Spielberechtigung bzw. ohne Erlaubnis spielen, wird das Team und der nicht spielberechtigte Spieler mit einer gelben Karte bestraft.

### 3.2.2 Spielerwechsel während der FireLeague / Transferphase

Es ist teilnehmenden Teams während der Season grundsätzlich erlaubt, neue Spieler zum Team hinzuzufügen. Hinzugefügte Spieler sind ab dem Datum, an dem sie hinzugefügt wurden, jedoch für den Zeitraum von 4 Spieltagen nicht spielberechtigt.

Zwischen Hin- und Rückrunde des Ligabetriebes wird es eine Transferphase geben. Diese beginnt nach dem letzten Spiel des Nachspieltages (für verschobene Begegnungen) und endet am 8. Spieltag der Division um 17:00 Uhr.

Hier können 2 neue Spieler hinzugefügt werden, die sofort spielberechtigt sind und 1 weiterer neuer Spieler mit verkürzter Sperre (Freischaltung nach 2 Spieltagen).

### 3.2.3 OPL-Profil

Jedes an der FireLeague teilnehmende Team und jeder an der FireLeague teilnehmende Spieler hat sein Profil auf der OPL Seite korrekt und wahrheitsgemäß auszufüllen. Dies betrifft insbesondere (aber nicht ausschließlich) Alter und Land (Residency), da diese für die Teilnahme an der FireLeague erforderlich sind.

Darüber hinaus empfiehlt FearNixx Spielern und Teams, eine Kontaktmöglichkeit im OPL Profil zu hinterlegen.

### 3.2.4 Game Account Link

Jeder Spieler ist verpflichtet, auf der OPL Plattform sein Game Account Link korrekt einzutragen und ist andernfalls nicht spielberechtigt. Ausschließlich dieser angegebene Account ist für Matches der FireLeague zugelassen.

### 3.2.5 Mindestspieleranzahl

Teams verpflichten sich dazu, mit mindestens 3 Spielern an den Spielen teilzunehmen. Wenn ein Team die Mindestspielerzahl nicht aufbringen kann, wird das Match automatisch als Def-Win gegen das betroffene Team gewertet.

## 3.3 Hard- & Software Voraussetzungen

### 3.3.1 Allgemeine Hard- & Software Voraussetzungen

Jeder Spieler ist für seine Hard- & Software selbst verantwortlich. Es ist sicherzustellen, dass der Spieler mit der eingesetzten Hardware in der Lage ist, ein Match in der FireLeague zu spielen. Das bedeutet auch, dass sämtliche Software (wie Betriebssystem, Sicherheits- und Spielupdates) eigenverantwortlich auf einem für das Spielen eines FireLeague Matches entsprechenden Stand zu halten ist.

### 3.3.2 Nicht erlaubte Software

Das Benutzen von Programmen, Software und Hardware jeder Art zur Manipulation des Spiels sind verboten. Manipulation beinhaltet auch, wenn eine fremde Person mit einem angemeldeten Account spielt. Beispiele was verboten ist:

- Virtual Private Networks (VPNs) oder andere Tunneling-Software
- Software zur Fernsteuerung oder Bildschirmübertragung (TeamViewer, Anydesk, RDP, Zoom, Teams etc.)
  - Die “TeamViewer Service.exe” wird nicht bestraft, falls diese ohne die dazugehörige “TeamViewer.exe” läuft. Der Service alleine stellt nur einen Hintergrundprozess ohne aktive Verbindung dar. Um Missverständnissen vorzubeugen, wird empfohlen, den Service abzuschalten.  
( “net stop TeamViewer”)

Ausdrücklich erlaubt ist Discord zur reinen Nutzung als Bildschirmübertragung ohne Möglichkeit zur Fernsteuerung (siehe dazu auch Punkt [7.6 Nicht öffentliche Übertragungen](#)).

### 3.3.3 Bug- & Glitchusing

Das Ausnutzen von Spielfehlern (“Bugs” oder “Glitches”) ist nicht gestattet. Nutzt ein Spieler Bugs und Glitches vorsätzlich, wird der Spieler mit einer gelben Karte bestraft und zudem führt es zum Verlust der Runde. Versehentliches Ausnutzen kann genauso bestraft werden.

### 3.3.4 Cheating

Alle Programme, welche eine spielverändernde Auswirkung haben, sind in der FireLeague nicht gestattet. Das Verwenden solcher Tools, die einen Vorteil bringen, wird in der FireLeague als Cheaten gewertet und entsprechend bestraft.

Bewiesenes Cheating innerhalb der FireLeague führt zu einem lebenslangen Bann für alle Veranstaltungen der FearNixx UG (haftungsbeschränkt).

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.

FearNixx kann einem Spieler, der unter Cheating-Verdacht steht, bis zur endgültigen Klärung die Spielberechtigung entziehen.

Zudem wird bewiesenes Cheating an die OPL weitergeleitet und kann auch Konsequenzen auf der Plattform nach sich ziehen.

### 3.3.5 (D)DOS

Eine DOS / DDOS-Attacke wird als Cheating gewertet und entsprechend bestraft. Die FearNixx UG behält sich hier außerdem das Recht vor, DOS/DDOS-Angriffe strafrechtlich verfolgen zu lassen und (weitere) zivilrechtliche Maßnahmen zu ergreifen.

## 4 Ablauf der FireLeague

### 4.1 Qualifikation

#### 4.1.1 Ablauf der Qualifikationsturniere

Um an der Liga teilnehmen zu können, müssen Teams sich über 8 Qualifikationsturniere qualifizieren.

Die Qualifikations-Turniere finden 4 Wochen vor Beginn des Ligabetriebs statt. Die genauen Termine sind den entsprechenden Turnierbeschreibungen zu entnehmen.

Qualifikations-Turniere finden 2x pro Woche statt (Terminverschiebungen vorbehalten).

In den Qualifikationsturnieren werden Punkte erspielt, aus denen die ersten 8 Teams aus der sich für den Ligabetrieb der FireLeague (Division ) qualifizieren. Weitere 8 Teams qualifizieren sich für Division 2.

Aufgrund von Abmeldungen aus der Liga rücken ggf. weitere Teams nach. Alle Teams werden nach Ende der Qualifier von FearNixx kontaktiert und müssen ihre Teilnahme an der FireLeague bestätigen.

#### 4.1.2 Anmeldung & Check In zu den Qualifiern

Jedes Qualifikations-Turnier wird in je 8 Teams pro Bracket eingeteilt. Der geplante Start jedes Turniers ist auf 19 Uhr festgelegt. Abweichungen können ggf. der jeweiligen Turnierbeschreibung entnommen werden. Die Termine werden von der Liga-Leitung festgelegt und können seitens der Teams nicht verschoben werden.

Jedes Qualifikations-Turnier wird im System "Single Elimination" ausgespielt. Dabei werden je Best Of 5 gespielt.

#### 4.1.3 Lineup- / Spieler Einschränkung der Qualifier

Spieler, die einem bereits qualifizierten Team angehören, dürfen nicht an den Qualifiern teilnehmen. Möchten sie dennoch (für ein anderes Team) an den Qualifiern teilnehmen, müssen sie das qualifizierte Team verlassen und dürfen in der laufenden Season nicht mehr für dieses spielen.

## 4.3 Ligabetrieb ("Season")

### 4.3.1 Ablauf des Ligabetriebs

Während der Liga spielt jedes Team gegen jedes andere Team in einem Best Of 5. Jeder Sieg im Best Of 5 entspricht einem Punkt in der Tabelle.

### 4.3.2 Hin- & Rückrunde

Alle Teams spielen in einer Season insgesamt 2 mal (also in Hin- und Rückrunde) gegeneinander. Insgesamt werden somit 14 Spieltage gespielt.

### 4.3.3 Spieltage

Die Spieltage (pro Woche) im Ligabetrieb sind wie folgt festgesetzt:

- Division 1: Montag
- Division 2: Mittwoch

Das erste Match am jeweiligen Spieltag startet um 19 Uhr. Die anderen Matches folgen jeweils im Anschluss der abgeschlossenen Matches.

### 4.3.4 Verschiebung von Spielen und Nachholspieltage

Jedes Team erhält zwei Möglichkeiten (eine in der Hin- und eine in der Rückrunde), ein Spiel ohne Angaben von Gründen zu verschieben. In diesem Falle ist kein Einverständnis des Gegner notwendig. Sollte man die Möglichkeit einer Verschiebung in der Hinrunde nicht genutzt haben, so verfällt diese.

Es wird 2 Nachholspieltage geben. Nach dem 7. und nach dem 14. Spieltag. Diese gestalten sich wie folgt:

Nachholspieltag 1 nach dem 7. Spieltag

Liga 1 Montag den 03.04.2023

Liga 2 Mittwoch den 05.04.2023

Nachholspieltag 2 nach dem 14. Spieltag

Liga 1 Montag den 29.05.2023

Liga 2 Mittwoch den 31.05.2023

Die in der ersten Liga-Hälfte verschobenen Spieltage fallen in den ersten Nachholspieltag, die aus der zweiten Hälfte in den zweiten Nachholspieltag. Der Antrag zum Verschieben des Spieles muss bis spätestens 24 Stunden vor Spielbeginn über den Discord-Server (FireLeague) gestellt werden.

Diese Nachholtermine sind von allen Teams zu behandeln wie normale Spieltage und freizuhalten.

Außerdem ist es den Teams erlaubt, innerhalb des Spieltages ihre Begegnungen zu den vorgegebenen Zeitslots zu tauschen. Hierfür müssen allerdings alle von der Verschiebung betroffenen Teams einverstanden sein. Die Verschiebung einer Begegnung muss 24 Stunden vor Beginn des frühesten Zeitslots abgeschlossen sein.

#### 4.3.5 Relegation

Nach Ende des Ligabetriebes finden am 10.06.2023 Relegation-Matches statt, um die Teilnehmer an den Playoffs zu bestimmen.

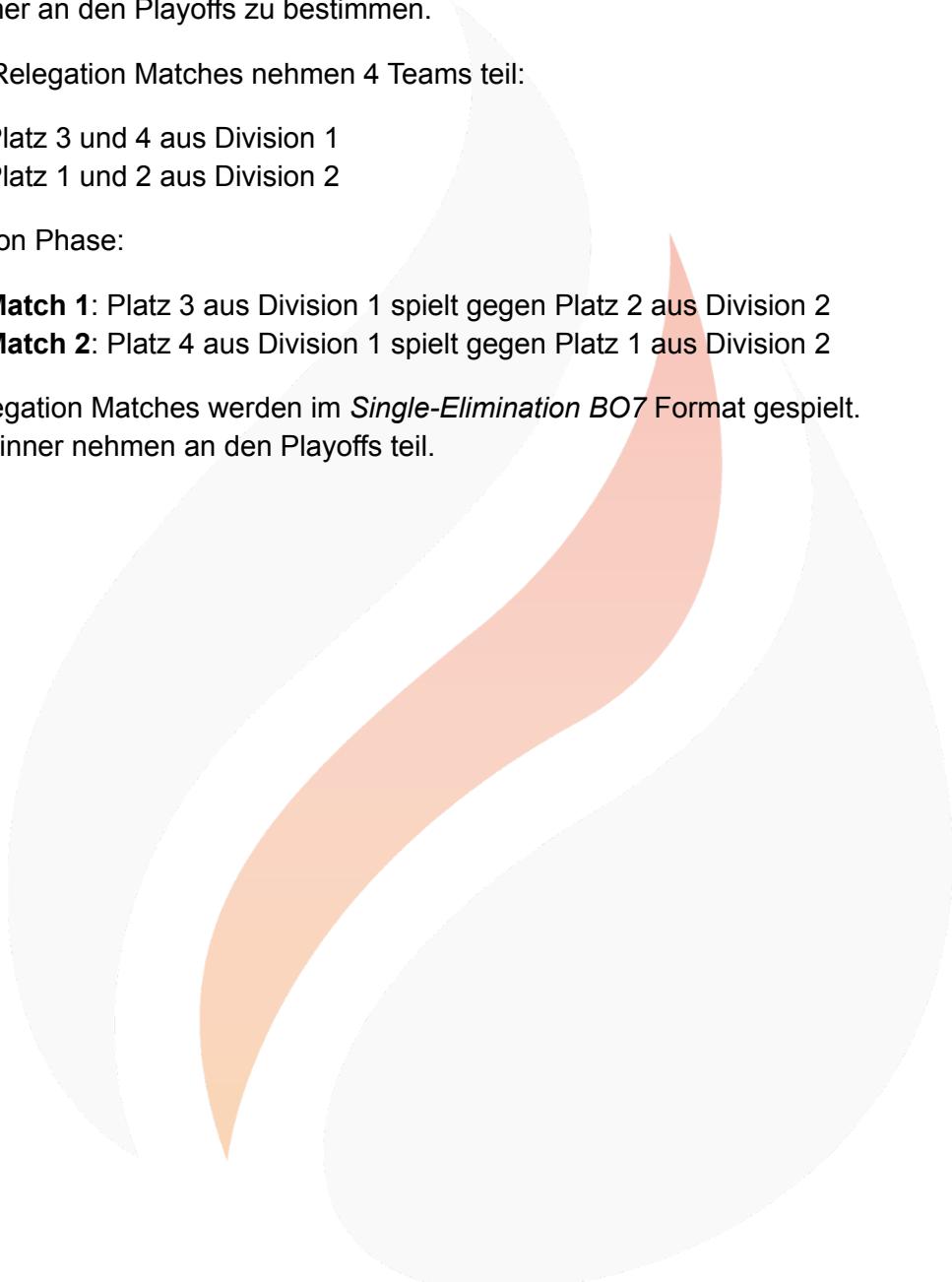
An den Relegation Matches nehmen 4 Teams teil:

- Platz 3 und 4 aus Division 1
- Platz 1 und 2 aus Division 2

Relegation Phase:

- **Match 1:** Platz 3 aus Division 1 spielt gegen Platz 2 aus Division 2
- **Match 2:** Platz 4 aus Division 1 spielt gegen Platz 1 aus Division 2

Alle Relegation Matches werden im *Single-Elimination BO7* Format gespielt.  
Die Gewinner nehmen an den Playoffs teil.



#### 4.3.6 Playoffs

Die Playoffs werden vom 17.06.2023 bis zum 18.06.2023 in einem *Double-Elimination Bracket* mit 4 teilnehmenden Teams ausgespielt.

Alle Matches der Playoffs werden im BO7 Format gespielt, das Grand Final wird im BO9 Format gespielt.

Folgende Teams treten in den Playoffs an::

- Platz 1 und 2 aus Division 1
- Die 2 Gewinner aus den Relegation Matches

Das genaue Bracket wird spätestens 24 Stunden vor Eventbeginn auf der OPL-Seite veröffentlicht und beginnt wie folgt.

- Platz 1 aus Division 1 vs. Gewinner Relegation 2
- Platz 2 aus Division 1 vs. Gewinner Relegation 1

**Hinweis:** Es gibt zwischen Ligabetrieb / Relegation / Playoffs keine Möglichkeit Spieler zu wechseln. Es gilt die Regel [3.2.2 Spielerwechsel während der FireLeague / Transferphase uneingeschränkt](#).

#### 4.3.7 Auf- & Abstieg

Zwischen Division 1 und 2 der FireLeague gibt es Auf- und Abstiegsplätze. Diese sind wie folgt definiert:

- Division 1: Platz 7 & 8: Abstiegsplätze in Division 2
- Division 2: Platz 1 & 2: Aufstiegsplätze in Division 1
- Division 2: Platz 5 - 8: Abstiegsplätze (Neue Qualifikation nötig)

Die Teams auf den übrigen Platzierungen behalten ihren Spot in der jeweiligen Division.

## 5 Allgemeine Match Regeln

### 5.1 Begriffserklärung: Spiel / Arena

Als **Begegnung** oder **Spiel** wird das nicht-unterbrochene Aufeinandertreffen zweier Teams im Rahmen des Events bezeichnet. Eine Begegnung umfasst eine oder mehrere Maps.

Als **Arena** wird das Spielen auf einer der Karten von Rocket League bezeichnet. Die Arena endet mit dem vom Spiel angezeigten Endstand. Eine Arena wird durch Re-Hosts oder Ähnliches nur pausiert und nicht beendet.

### 5.2 Aktueller Arena Pool

Ausschließlich folgende Arenen dürfen gespielt werden:

- DFH Stadium
- Champions Field
- Beckwith Park
- Mannfield
- Utopia Coliseum
- Neo Tokyo
- Forbidden Temple
- Sovereign Heights
- Neon Fields

### 5.3 Spieleinstellungen

Es dürfen **ausnahmslos** keine Mutator-Einstellungen eingestellt werden.

### 5.4 Fehlerhafte Spieleinstellungen

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

Absichtlich falsch eingestellte Spieleinstellungen gelten als [2.2.2 Manipulierende Absprachen](#).

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.

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

### 5.5 High 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 100 ms

nicht überschritten werden. Ist dies über mehrere Runden der Fall, kann dem Spieler die Spielberechtigung entzogen werden und der Rest der Map ist in Unterzahl zu bestreiten.

## 5.6 InGame Chat

Der InGame Chat im Spiel darf nur für die organisatorische Kommunikation, wie z.B. das Anfordern eines Rehosts genutzt werden.

Konkret sind folgende Phrasen erlaubt:

- Quick Chat Nachrichten
- Rehost (sowie die Abkürzung RH; als Bitte zur Neuerstellung der Lobby)
- Technical Timeout (sowie die Abkürzung TechT; als Bitte zum Pausieren der Lobby)
- Tactical Timeout (sowie die Abkürzung TacT und auch "Timeout")
  - *Achtung veraltet! Unsere Observer werden nicht mehr auf diesen Request achten. Bitte die im Spiel eingebaute Option für Tactical Timeouts verwenden.*

Sollten Spieler während eines Matches nicht erlaubte Phrasen benutzen oder im InGame Chat spammen, so kann dieser mit einer gelben Karte bestraft werden.

## 5.7 Match-Abbruch

### 5.7.1 Match-Abbruch durch Nichtantritt eines Teams

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

Wird eine Begegnung durch ein Team später als 16 Uhr des jeweiligen Spieltages abgesagt, gilt dies ebenfalls als Abbruch durch Nichtantritt.

### 5.7.2 Match-Abbruch bei Serverproblemen

Verhindern Serverprobleme den Antritt eines Teams oder das Öffnen der Spielloby ist dies unverzüglich FearNixx mitzuteilen und im Matchup auf der OPL Seite zu dokumentieren. FearNixx entscheidet dann über das weitere Vorgehen.

## 6 Match Ablauf

### 6.1 Map Picks & Bans

Die Map Picks & Bans erfolgen im Matchup der OPL Seite.

Bannen im BO5: Es wird in der folgenden Reihenfolge (jeweils ein Ban / Pick abwechselnd pro Team) gebannt:

Ban (2x) - Pick (2x) - Ban (2x) - Pick (2x) - Decider

Bannen im BO7: Es wird in der folgenden Reihenfolge (jeweils ein Ban / Pick abwechselnd pro Team) gebannt:

Pick (2x) - Ban (2x) - Pick (4x) - Decider

Bannen im BO9: Es wird in der folgenden Reihenfolge (jeweils ein Ban / Pick abwechselnd pro Team) gebannt:

Pick (8x) - Decider

Das erstgenannte Team (der Begegnung) beginnt immer mit dem ersten Ban / Pick, das zweitgenannte Team wählt die Tageszeit Day / Night.

### 6.2 Hostendes Team

Für alle Matches der FireLeague werden Private Matches erstellt. Standardmäßig erstellt das erstgenannte Team (HEIM) die Lobby. Der Servername und das Passwort muss vom Lobbyersteller in den Match Chat auf der OPL hinterlegt werden.

### 6.3 Host durch einen Observer

Wird vor Beginn einer Begegnung im OPL-Match-Chat bekannt gegeben, dass das Match mit einem Spielbeobachter ausgerichtet wird, entfällt die Hosting-Pflicht für das erstgenannte Team.

Die Lobby wird vom Spielbeobachter geöffnet und die Teams eingeladen.

Das Spiel startet, nachdem alle Spieler als "ready" markiert sind und ggf. der Cast bereit ist.

## 6.4 Tactical Timeouts

Benötigt ein Team während eines laufenden Best of's einen Timeout, kann dafür pro Best of ein Tactical Timeout ("TacT") genutzt werden. Dieser darf maximal 60 Sekunden in Anspruch nehmen.

*Hinweis:*

*Wird das Spiel durch einen Spielbeobachter begleitet, ist dieser nicht für das Starten eines Tactical Timeouts zuständig.*

## 6.5 Technical Timeouts

Technical Timeouts dienen einer schnellen Klärung technischer Probleme während eines Casts. Sie stehen daher nur in Matches zur Verfügung, in denen ein offizieller Spielbeobachter die Lobby verwaltet. Sie können von den Teams beliebig oft pro Match verlangt werden, sind jedoch auf eine Gesamtzeit von 10 Minuten pro Map begrenzt.

Während eines Technical Timeouts ist im OPL Match-Chat eine Begründung durch das anfragende Team zu dokumentieren. (Ein Nachholen dieser Eintragung ist bis maximal fünf Minuten nach Matchabschluss erlaubt.)

In Matches ohne Spielbeobachter wird auf die Möglichkeit eines Re-Hosts verwiesen.

## 6.6 Pausen zwischen Arenen

Während einer Best of 7/9 Begegnung dürfen zwischen zwei Arenen 2 Minuten Pause eingelegt werden. Eine Überschreitung dieses Zeitwertes ist in gegenseitigem Einverständnis der Teams gestattet, wenn auch FearNixx dem zustimmt. Dies ist im Matchup zu vermerken.

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

## 6.7 Einreichen von Spielnachweisen (Replay / Scoreboard Screenshots)

Nach Spielen jedes Spiels in Qualifikation, Season und Season-Finale ist unverzüglich von jedem Team ein Spieler, der am Spiel beteiligt ist, ein Replay sowie ein Screenshot von dem Matchup hochzuladen.

Nach jeder gespielten Map und jedem Re-Host ist ein Screenshot vom aktuellen Scoreboard hochzuladen. Lädt eines der Teams keinen Screenshot hoch, das andere hingegen schon, so gilt der hochgeladene Screenshot von beiden Teams als akzeptiert. Diese Regelung gilt unabhängig davon, ob das Match gecastet wird oder einen Spielbeobachter hat.

## 7 Übertragung von FireLeague Spielen

### 7.1 Vorbehalt des Übertragungsrechtes durch FearNixx

FearNixx behält sich das alleinige Recht vor, die Spiele der FireLeague zu übertragen. Dies schließt Live-Übertragungen mit und ohne Verzögerung sowie Aufzeichnung jeglicher Art mit ein.

### 7.2 Übertragungsrechte für Partner von FearNixx

FearNixx behält sich vor, Übertragungsrechte an ihre Partner weiterzugeben. Die Rahmenbedingungen wie Umfang und Dauer der Übertragung legt FearNixx in Vereinbarung mit dem Partner fest.

### 7.3 Übertragungsrechte Dritter

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

Hinweis: Dies bezieht sich auf das Recht, die gespielten Spiele der Veranstaltung zu übertragen. Das Übertragungsrecht beinhaltet keine urheberrechtliche Lizenz für die Übertragung und Nutzung von Spielinhalten.

## 7.4 Slots für Spielbeobachter (Observer)

### 7.4.1 Vorbehalt des Slots durch FearNixx

Für die Übertragung der offiziellen Livestreams besitzen FearNixx und seine Partner einen priorisierten Anspruch auf die Slots für Spielbeobachter

### 7.4.2 Dritte Spielbeobachter

Spielbeobachter der teilnehmenden Teams oder Dritter (z.B. Coaches / Analysten) dürfen das Spiel nur beobachten, wenn beide teilnehmenden Teams der Spielbeobachtung zugestimmt haben.

## 7.5 Nicht öffentliche Übertragungen

Spielern ist das Übertragen des Matches (z.B. über eine private Discord-Bildschirmübertragung) auch während eines Live-Casts und ohne Streamverzögerung dann gestattet, wenn dies nicht öffentlich ist und nur zu privaten bzw. teaminternen Zwecken (darunter fällt z.B. Analyse des Gameplays durch einen Coach) genutzt wird. Spieler haben hierbei sicherzustellen, dass der Stream nicht von Dritten eingesehen werden kann (Achtung: Discord-Streams im Channel eines Servers sind in der Regel öffentlich!).

Verstößt ein Spieler gegen diese Regelungen (wenn z.B. der Stream öffentlich ist), so bekommt der Spieler eine gelbe Karte.

## 8 Matchproteste & Strafen

### 8.1 Ablauf / Eröffnen eines Matchprotests

Jedes Team hat auf der OPL-Website die Möglichkeit, einen Protest zu eröffnen. Dazu ist in jedem Matchup der Button “Open Protest” zu benutzen.

Der Protest muss vor der Eintragung bzw. Bestätigung des Ergebnisses erfolgen.

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

Bei Eröffnung des Protests wird ein Admin außerdem automatisch dazu gerufen. Dieser wird sich den Fall genau ansehen, im Zweifel kann sich der Admin auch eine zweite Meinung einholen.

### 8.2 Ungültige Proteste

Sollte ein Protest nach Eintragung bzw. Bestätigung des Ergebnisses eröffnet werden, wird dieser direkt abgewiesen.

Ausgenommen davon sind Härtefälle, wie z.B. Cheating-Vorwürfe ([3.3.4 Cheating](#)). Diese können auch im Nachhinein Einfluss auf das Match-Ergebnis haben, werden aber ausschließlich durch FearNixx entschieden.

Wenn ein Protest abgewiesen wird, haben Teams (insbesondere in Qualifiern und Playoffs) mit ggf. nachfolgenden Matches direkt weiterzuspielen. Härtefälle werden im Nachgang geklärt und können rückwirkend Einfluss auf Match-Ergebnisse haben.

Sollten beide Teams einen Protest eröffnen und ein gleichwertiges Vergehen vorweisen, welches das Matchergebnis verändern würde, werden beide Proteste abgewiesen. Die Bestrafung gegen Spieler oder Teams ([8.3 Kartensystem](#)) bleibt davon unberührt.

## 8.3 Kartensystem

### 8.3.1 Benachrichtigung über die Verhängung von Strafen & Karten

Gegen Spieler und Teams können Strafen in Form von Karten verhängt werden. Die Härte und Dauer sind den jeweils zugehörigen Punkten im Regelwerk definiert.

Falls Strafen ausgesprochen werden, wird das Team über die Matchup-Kommentare oder Discord informiert.

### 8.3.2 Verfall von Karten

Ausgesprochene Karten gegen Spieler oder Teams verfallen einzeln nach ihrem Ausspruch:

- Gelbe Karten verfallen nach 3 Monaten
- Rote Karten verfallen nach 6 Monaten

### 8.3.3 Gelbe Karten für Spieler

Gelbe Karten für Spieler haben folgende Auswirkungen:

- Eine gelbe Karte kommt einer Verwarnung gleich und hat darüber hinaus keine Sperre zur Folge.
- Erhält ein Spieler eine zweite gelbe Karte, so wird er für 4 Events (Qualifier-Turniertage, Liga-Spieltage, etc.) gesperrt.
- Erhält ein Spieler eine dritte gelbe Karte, so wird er weitere 8 Events (Qualifier-Turniertage, Liga-Spieltage, etc.) gesperrt.

### 8.3.4 Rote Karten für Spieler

Rote Karten für Spieler haben folgende Auswirkungen:

- Erhält ein Spieler eine rote Karte, so wird er für 6 Events (Qualifier-Turniertage, Liga-Spieltage, etc.) gesperrt.
- Erhält ein Spieler eine 2. rote Karte, wird der Spieler für die gesamten verbleibenden Events (Qualifier-Turniertage, Liga-Spieltage, etc.) der aktuellen Season gesperrt. Wird die 2. rote Karte während der Playoffs oder der Relegation ausgesprochen, so ist der Spieler auch für die darauffolgende FireLeague Season gesperrt.

### 8.3.5 Gelbe Karten für Teams

Gelbe Karten für Teams haben folgende Auswirkungen:

- Eine gelbe Karte kommt einer Verwarnung gleich und hat darüber hinaus keine Sperre zur Folge.
- Erhält ein Team eine 2. gelbe Karte, so werden dem Team während eines laufenden Qualifier 25 Punkte abgezogen. Während des Ligabetriebes werden 6 Punkte abgezogen.
- Erhält ein Team eine 3. gelbe Karte, so entscheidet FearNixx über die Strafe und das weitere Vorgehen. Dies kann von einzelnen Spielsperren bis hin zur Disqualifikation in der laufenden Liga führen. Zudem kann das Ausschließen eines Teams aus der Liga auch Folgen für die Spieler des jeweiligen Teams haben. Diese werden individuell von FearNixx entschieden und dem Team bzw. den Spielern mitgeteilt. Solche Sperren können sich auch auf zukünftige Events auswirken.

### 8.3.6 Rote Karten für Teams

Gegen Teams werden keine roten Karten vergeben. Härtere Vergehen von Teams, welche nicht mit gelben Karten bestraft werden, können je nach Härte des Vergehens bestraft werden und FearNixx entscheidet über das weitere Vorgehen. Dies kann von einzelnen Spielsperren bis hin zur Disqualifikation aus der FireLeague führen.

## 8.4 Ausschluss aus Events / Härtefallregelung

Spieler und Teams, die in der OPL aufgrund von Vergehen (Verstoß gegen dessen Terms and Conditions, Cheating, etc.) gebannt werden, sind auch von allen Events von FearNixx von der Teilnahme ausgeschlossen, die auf der OPL-Plattform stattfinden.

Zudem können in Härtefällen (z.B. rassistische oder diskriminierende Äußerungen, sowie andere, ggf. strafrechtlich relevante Vergehen) Spieler oder Teams von allen Events von FearNixx ausgeschlossen werden. Das Kartensystem findet in diesem Fall keine Anwendung. Entscheidungen hierüber werden ausschließlich von FearNixx getroffen.

## 9 Änderungen des Regelwerks

Alle Änderungen des Regelwerks werden hier nach Datum absteigend tabellarisch aufgelistet. Dies dient der Übersicht aller Änderungen und Anpassungen. Alle Änderungen werden in Blau (Änderungen) und Rot (Entfernung) markiert.
