

Regelwerk TENGU One-Day Cup

§1 Allgemeines

Der Cup findet auf einer freundlichen und offen Basis statt. Alle Spieler verhalten sich bitte so, wie auch sie selber behandelt werden möchten. Bei Fragen oder großen Unstimmigkeiten zwischen Teams oder Spielern sind bitte die Supporter bzw. der Staff des Turniers zur Klärung hinzuzuholen. In der ersten Runde spielen die Teams jeweils Bo1. Erst im Finale wird auf ein Modus von Bo3 erhöht.

§1.1 Plattform OPL

Das Event wird alleine durch TENGU eSport und die jeweiligen zuständigen Admins organisiert und administriert. Die OPL (<https://opleague.pro>) bietet lediglich die Plattform für die Organisation und die Durchführung an. Die Verantwortlichkeit liegt bei TENGU eSport.

§1.1.1 OPL spezifische Regeln / OPL Admins

Das Regelwerk der OPL findet bei den Events von TENGU eSport keine Anwendung. OPL Admin haben keine Weisungsbefugnis, außer Sie sind von TENGU eSport angewiesen worden.

§1.1.2 Mindestalter & Altersbeschränkung

Die Alterskontrolle und Spieleerlaubnis erfolgt nach der USK-16- Einstufung beim Kauf des Spiels. In den TENGU eSport Events wird davon ausgegangen, dass alle Spieler dieses Spiel spielen dürfen. Es gilt dennoch ein uneingeschränktes Mindestalter von 16 Jahren.

§1.2 Supporttickets und Arten von Support

§1.2.1 Allgemeine Supporthinweise

TENGU eSport bietet allen teilnehmenden Teams und Spielern Support an. Dieser Support beinhaltet alle Abläufe um einen Spieltag oder auch Fragen und Unterstützung bei der Umsetzung des Regelwerks.

§1.2.2 Support via Supportticket auf der OPL

In allen Fragen kann über die OPL ein Ticket eröffnet werden. Dies kann über <https://www.opleague.pro/supportticket> erfolgen. Es ist allerdings darauf zu achten, dass dieses Ticket an TENGU eSport geschickt wird, hierfür ist bei „Organiser“ die Auswahl für „TENGU eSport“ zu treffen und eine geeignete Kategorie auszuwählen.

§1.2.3 Support via Discordserver von TENGU eSport

Der Support kann ebenfalls über den Discordserver von TENGU eSport <https://discord.gg/TENGUeSport> erfolgen. Hier gibt es neben einem Voicesupport die Möglichkeit, ein Ticket unter der Kategorie „Ticket Events Support (Cup etc.)“ zu öffnen. Ein Support per per Nachricht auf Discord ist nicht möglich.

§2 Operator

Zugelassen sind alle Operator des Spiels. Sämtliche Skins der Operator, ausgenommen Pro League Gold Settings, Pilot Program Phase 1 Team und Phase 2 Team Skin(s) und R6 Share Skin(s) und Default Skins sind untersagt. Es sind alle Waffenskins zugelassen.

§ 3 Mapban

Die Maps werden über die Seite opleague.gg gebannt. Der Mapban beginnt 5 min. bevor das Spiel beginnt.

§ 3.1 Mappool

Es wird nach dem R6 Competitive Mappool gespielt.

Dieser beinhaltet die folgenden Maps:

- Clubhouse
- Bank
- Chalet
- Kafe Dostoyevsky
- Oregon
- Villa
- Border
- Themepark
- Skyscraper.

Der Start als Angreifer / Verteidiger wird nach Abschluss des Banns erfolgen.

§ 4 Einstellungen der Lobby

Das Spiel wird mit folgenden Settings erstellt:

Spieliste Erstellen: Normal Mode

Chat: Nur Team

Tageszeit: Tag

HUD-Einstellungen: Profiliga

Match-Einstellungen

- Anzahl der Bans: 4
- Ban-Timer: 15
- Anzahl der Runden: 12
- Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger: 6
- Runden in Verlängerung: 3
- Verlängerung-Punktedifferenz: 2
- Rollenwechsel Verlängerung 1
- Zielwechsel-Parameter: 2
- Zielwechseltyp: Gespielte Runden
- Einzigartiger Angreifer-Spawn: Ein
- Pick-Phase-Timer: 15
- Attacker Repick: Ein
- Aufdeckphase-Timer: 5
- Schaden-Handicap: 100
- ‚Friendly Fire‘-Schaden: 100
- ‚Friendly Fire‘-Umkehr: Aus
- Verletzt: 20 - Sprinten: Ein
- Lehen: Ein
- Todwiederholung: Aus

Spiel Modus: Bombe

- Platzierungsdauer: 7
- Entschärfungsdauer: 7
- Zünderzeit: 45
- Entschärfer-Träger wählen: Ein
- Dauer der Vorbereitungsphase: 45
- Dauer der Aktionsphase: 180

Match Anfangsbedingungen

- Bans: --
- Team beginnt Match als Angreifer: --
- Erstes Team beim Angriff in der Verlängerung: Zufällig
- Replay System: Ein
- Tactical Timeout: Ein

§5 Falsche Einstellungen

Stellt der Host die Lobby falsch ein und korrigiert die Einstellungen nachweislich nicht unverzüglich auf Hinweis des Gastteams, verliert das Heimteam jede Runde, in der die Lobby falsch eingestellt war.

§6 Rehost

Ein Rehost darf nur einmal pro Map und pro Team durchgeführt werden. Während eines Matches im Turniermodus Bo1 ist ein Wechsel von teilnehmenden Spielern nicht möglich. Im Spielmodus Bo3 kann der Wechsel der Spieler zwischen den Maps durchgeführt werden und benötigt keine Zustimmung des Gegners. Nach der Durchführung eines Rehost ist der bisherige Spielverlauf durch die identischen Einstellungen vorzunehmen (Spielstand, Spots und gebannte Operator). Verliert ein Spieler die Connection zur Lobby kann der Timer nach Ablauf einer bereits laufenden Runde pausiert werden oder ein Rehost angefordert werden.

§7 Anti-Cheat Programme

Um irgendwelche unfairen Aktionen während des Turniers im Vorfeld zu verhindern und um einen entsprechenden reibungslosen Turnierablauf zu ermöglichen, ist von allen Spielern das Programm Moss zu nutzen. MOSS muss auf Rainbow Six Siege eingestellt werden. Hier eine kurze Erklärung: Moss kann von der offiziellen Seite „<http://nohope.eu/>“ heruntergeladen werden. Wenn ein Spieler nicht in der Lage ist, das Monitor System Status (MOSS) zu verwenden, so darf er nicht an dem TENGU eSport Event teilnehmen. Monitor System Status (MOSS) Dateien sind in der Eigenverantwortung der Teams und Spieler bis zum Ende des Cups aufzubewahren und nach Beendigung des Matches auf der OPL Seite hochzuladen. Es ist untersagt, jegliche Änderungen an der MOSS Datei vorzunehmen.

§ 8 Verhalten von Fans, Teilnehmern und Organisationen

Wir als Organisatoren der Turnierformate sind sehr interessiert daran, einen fairen und korrekten Ablauf von Events und Turnieren zu ermöglichen. Daher weisen wir euch daraufhin, dass unsportliches, unfreundliches oder beleidigendes Verhalten im Spiel oder im Streamchat von Anhängern oder aktiven Spielern / Verantwortlichen geahndet werden kann. Dies kann von einer Verwarnung bis hin zum Punktabzug oder sogar dem Ausschluss aus dem Turnier führen. Bitte sorgt also ebenfalls für einen normalen Umgangston untereinander und im Chat. Vielen Dank schon mal!

§9 Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen

Auf Anfrage eines Teams, des Casters oder in eigenverantwortlicher Entscheidung kann die Turnierleitung bei nicht in diesem Regelwerk explizit benannten Sachverhalten tätig werden. Jegliche Art von nicht genannten unfairen oder unsportlichen Verhalten wird von der Turnierleitung (je nach Grad des Verstoßes und der jeweiligen Situation) bestraft.

§10 Bugusing – Glitches – Spielfehler

Jede Runde in der die Nutzung von Bugs / Glitches o.Ä. nachgewiesen werden kann verliert das jeweilige Team. In besonders schweren Fällen kann das gesamte Match als Niederlage gewertet werden. Eine Entscheidung erfolgt hierbei auf Antrag eines Teams durch die Turnierleitung.

§11 Discord – Interview

Alle teilnehmenden Spieler müssen dem Discord Server von TENGU eSport beitreten um in Supportfällen schnellstmöglich eine Lösung finden zu können. Die Teams müssen einen Spieler für ein Sieger-Interview nach Abschluss des Matches bereitstellen.

§12 Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen

Auf Anfrage eines Teams, des Casters oder in eigenverantwortlicher Entscheidung kann die Turnierleitung bei nicht in diesem Regelwerk explizit benannten Sachverhalten tätig werden. Jegliche Art von nicht genannten unfairen oder unsportlichen Verhalten wird von der Turnierleitung (je nach Grad des Verstoßes und der jeweiligen Situation) bestraft