

TURNIER REGELWERK RAINBOW SIX:SIEGE

1. Turnier - Voraussetzung

- 1.1 Teilnehmer eines Teams
- 1.2 Preise und Porto
- 1.3 No-Cheat-Tolerance
- 1.4 Verhaltensregeln im TeamSpeak³
- 1.5 Fairplay
- 1.6 Fristen
- 1.7 Spielverweigerung
- 1.8 Technische Voraussetzungen
- 1.9 Ersatzspieler

2. Einstellungen

- 2.1 Playlist-Einstellungen
- 2.2 Spieleinstellungen
- 2.3 Gamemode TDM: Bomb
- 2.4 Operator
- 2.5 Operator – Cosmetics
- 2.6 Mappool
- 2.7 Anti-Cheat (MOSS)

3. Spielablauf

- 3.1 Vor dem Spiel
- 3.2 Map-Veto und Seitenwahl
- 3.3 Privates Match erstellen / joinen
- 3.4 Technische Probleme
- 3.5 Overtime
- 3.6 Zuschauer und Streaming
- 3.7 Spielerwechsel
- 3.8 Matchmedia

4. Vorgehen nach Match-Abschluss

- 4.1 Matchergebnis
- 4.2 Spielloser Sieg

1. Allgemeines

1.1 Teilnehmer eines Turniers

Die Spieler eines Teams müssen grundsätzlich wohnhaft in einem Land der DACH-Region sein (Deutschland, Österreich, Schweiz). Alle Turnierteilnehmer müssen mindestens 16 Jahre alt sein.

Es dürfen maximal 2 Spieler in einem Land außerhalb der DACH-Region wohnhaft sein. Die genaue Anzahl ist abhängig von der Teamgröße (exkl. Standins) nach folgendem Schema geregelt:

- Einzelspieler: Keine Spieler außerhalb der DACH-Region
- Bis 3 Spieler: 1 Spieler außerhalb der DACH-Region
- Ab 4 Spieler: 2 Spieler außerhalb der DACH-Region

1.2 Preise und Porto

Für den Versand der Preise werden die dazu notwendigen Daten erhoben und nach Abschluss des Prozesses gelöscht.

- Für Sachpreise (Medaillen und MVP-Award): Voller Name und Postanschrift der Gewinner.
- Für Preisgelder: PayPal-Daten bzw. Bankverbindung des Team-Captains. Der Team-Captain erhält das volle Preisgeld zur Verteilung an sein Team.

Das für den Versand der Sachpreise innerhalb Deutschlands anfallende Porto übernimmt der GermanMonkeys eSport e.V.. Bei Gewinnern außerhalb Deutschlands ist die Differenz zum Deutschland-Inland Porto vom Gewinner zu übernehmen. Alternativ kann ein Empfänger, wohnhaft in Deutschland, angegeben werden.

1.3 No-Cheat-Tolerance

Wir heißen sowohl externe als auch interne Spieler herzlich bei unserem Turnier willkommen. Sollte jedoch ein Verstoß gegen unsere No-Cheat-Tolerance vorliegen, ist die Teilnahme am Turnier nicht erlaubt.

Sollte ein Verstoß während des Turniers bekannt werden, wird das gesamte Team disqualifiziert, danach behalten wir uns vor, dem Team eventuelle Erfolge aus dem Turnier abzuerkennen. Wir behalten uns einen Ausschluss des Teams für zukünftige Turniere vor.

1.4 Verhaltensregeln im TeamSpeak³

1. Respektvoller Umgang miteinander wird vorausgesetzt
2. Den Anweisungen von Management Mitgliedern ist stets Folge zu leisten.
3. Auf dem Teamspeak befindliche Spieler dürfen nicht gestört werden. Bei Fragen ist ein Turniersupporter zu kontaktieren.
4. Aufnahmen, Whisperm, das Abspielen von lautstarken Sounds und Schreien ist im TeamSpeak³ verboten.

1.5 Fairplay

Um einen reibungslosen Ablauf des Turniers zu gewährleisten, ist ein Mindestmaß an Fairplay erforderlich. Respektvoller Umgang miteinander wird vorausgesetzt.

Kommentare wie "ez", "l8r" oder beleidigende Aussagen sind generell untersagt.

Bei Missachtung dieses Fairplay Gebotes behält sich die Turnierleitung Sanktionen bis hin zur Disqualifikation der Teams vor.

1.6 Fristen

1.6.1 Check-In

Zur Bestätigung der Anmeldung ist ein Check-In durch den Team-Captain bis zum offiziellen Turnierbeginn verpflichtend. Der Check-In wird nach dem Ende der Anmeldefrist auf der Cup-Info-Seite freigeschaltet.

Im Falle eines Turniers auf FACEIT, OPL oder dergleichen gelten die Check-In-Modalitäten in deren Turniersystem.

1.6.2 Nichterscheinen

Falls ein Gegner nach 15 Minuten nicht spielbereit ist, ist dies bei der Turnierleitung zu melden. Der Zeitraum beginnt ab dem Moment, wenn beide Teams ihr vorheriges Spiel abgeschlossen haben, bzw. in der ersten Runde ab dem gesetzten Startzeitpunkt.

Je nach Umständen erteilt die Turnierleitung eine Bonuszeit, ansonsten wird das Spiel zu Gunsten des spielbereiten Teams als Standardsieg gewertet.

1.7 Spielverweigerung

Um Verzögerungen in Cups so gering wie möglich zu halten, behalten wir uns das Recht vor, Teams aus dem laufenden Cup zu disqualifizieren. Dies erfolgt jedoch nur bei Teams, die keine Anzeichen zeigen, ein Match auch wirklich zu spielen. In besonderen Fällen können auch beide Teams eines Matches disqualifiziert werden.

1.8 Technische Voraussetzungen

Das Spiel muss vor dem Turnier auf die aktuellste Version gebracht werden.

Wenn ein Team aufgrund von Client-spezifischen Problemen (Software und Hardware) keine Verbindung zu den Servern herstellen kann, muss das Team einen Ersatzspieler bereitstellen.

1.9 Ersatzspieler

Alle Spieler, die zur offiziellen Startzeit des Cups registriert waren, sind für alle Matches spielberechtigt. Es können bis zu 3 Standins / Auswechselspieler pro Team registriert werden.

Das Hinzufügen eines weiteren Spielers, der vor dem Turnierstart nicht registriert wurde, ist in keinem Fall möglich. Wenn ein Team einen Ersatzspieler benötigt und keine weiteren Spieler gemeldet hat, kann sich das Team entscheiden, mit verringerter Spielerzahl weiterzuspielen. Nach dem Start eines Spiels ist ein Hinzufügen eines weiteren Spielers in die Lobby/Server verboten.

2. Einstellungen

Jeder Spieler verpflichtet sich, die angeführten Einstellungen einzuhalten.
Alle Spiele werden mit den folgenden Einstellungen gespielt!

2.1 Playlist-Einstellungen

- Serverregion: eu-west / eu-central
- Spiellisten Typ: Normaler Modus
- Sprachchat: Teams
- Tageszeit: Tag
- HUD Einstellungen: Profiliga S3

2.2 Spieleinstellungen

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

2.3 Gamemode TDM: Bomb

- Platzierungsdauer: 7
- Entschärfungsdauer: 7
- Zünderzeit: 45
- Dauer der Vorbereitungsphase: 45
- Dauer der Aktionsphase: 180

2.4 Operator

- Alle Operatoren sind erlaubt.

2.5 Operator - Cosmetics

Während des gesamten Turniers sind nur die Standard-Ausrüstungen der Operatoren erlaubt. Ausgenommen sind Waffentarnungen und Anhänger. Bei Feststellung eines Verstoßes ist ohne Ausnahme, sofort die Turnierleitung zu informieren.

2.6 Mappool

- Bank
- Chalet
- Club Haus
- Villa
- Grenze
- Kafe Dostoyevsky
- Oregon
- Freizeitpark
- Wolkenkratzer

2.7 Anti-Cheat (MOSS)

Während der Matches verpflichtet sich jeder Spieler, "MOSS" Anti-Cheat zu verwenden. Am Ende jedes Matches müssen alle Dateien der Anwendung in den zugehörigen Drive-Ordner des Teams hochgeladen werden (siehe 3.8 Matchmedia). Ein absichtliches Missachten dieser Regelung führt unausweichlich zur Disqualifikation des gesamten Teams. Bei auftretenden Problemen ist unverzüglich die Turnierleitung zu informieren. Wir behalten uns vor, bei Vorwürfen zusätzlich das Match-Replay anzufordern und eigenhändig auszuwerten und für diesen Zeitraum den/die betroffenen Spieler für diesen Zeitraum vom Turnier auszuschließen.

3. Spielablauf

3.1 Vor dem Spiel

Vor dem Start des Spiels finden sich beide Teamleiter im Channel "Warten auf Turniersupport" auf dem GermanMonkeys TeamSpeak³ ein. Ein Turniersupporter wird ihnen die notwendigen Informationen bekannt geben (z.B. die Information, ob das Spiel für einen Live-Cast vorgesehen wurde).

3.2 Map-Veto und Seitenwahl

Die Maps werden über das Map Vote System bestimmt. (Bo1: Ban-Ban bis nur noch eine Map übrig ist; Bo3: Ban-Ban-Pick-Ban bis Decider)

Das Team, das den ersten Map-Ban bekommt wird durch das OPL-Turniersystem zufällig bestimmt.

Side-Pick wird ebenfalls von OPL festgelegt.

3.3 Privates Match erstellen / joinen

Das erstgenannte Team im Bracket bekommt das Vorrecht zur Erstellung der Lobby. Sollte das Team keine stabile Internet Verbindung für das Hosten eines Matches haben, ist es möglich, dieses Recht an das andere Team abzugeben (beide Teams müssen dem zustimmen).

Der Host wählt "Benutzer Spiel" → "Online erstellen".

Die Teamcaptains adden sich gegenseitig in ihre Freundesliste, um sich einladen zu können.

Sofern alles richtig eingestellt wurde und sich alle in der Lobby befinden, wird das Spiel gestartet.

3.4 Technische Probleme

Spieler sind für ihre technischen Probleme selbst verantwortlich. Matches werden wegen solcher Probleme nicht verschoben und müssen gespielt werden.

3.5 Overtime

Bei einem Unentschieden nach Abschluss der regulären Runden ist die eingestellte Overtime verpflichtend zu spielen (bis ein Sieger feststeht).

3.6 Zuschauer und Streaming

Zuschauer sind nicht erlaubt! Ausgenommen sind Caster, die von uns verifiziert sind und somit eine Genehmigung besitzen. Ausgewählte Spiele werden gestreamt und können auf Twitch ([twitch.tv/germanmonkeys](https://www.twitch.tv/germanmonkeys)) verfolgt werden.

Das Bild- und Tonmaterial des offiziellen Casts darf nicht ohne schriftliches Einverständnis des GermanMonkeys eSport e.V. weiterverarbeitet werden.

Das individuelle Streamen von Spielen aus der Sicht eines Spielers (POV), sowie die Verwendung des daraus entstehenden Content für YouTube oder dergleichen ist erlaubt. Der Streamer ist selbst für ausreichend Delay verantwortlich, Proteste wegen Stream-Snipings werden nicht akzeptiert. Die entsprechenden Kanäle müssen zuvor bei der Turnierleitung bekannt gegeben werden.

3.7 Spielerwechsel

Spieler dürfen nur vor dem Start des Matches gewechselt werden.

Wenn das Spiel gestartet ist, müssen alle 5 Spieler bis zum Spielende spielen.

Es ist möglich, in einem Bo3/Bo5 zwischen den einzelnen Karten Spieler Änderungen vorzunehmen.

Hierzu ist es zwingend erforderlich, die Turnierleitung zu informieren.

Alle eingesetzten Spieler müssen vor dem Turnierstart durch den Teamcaptain für das Turnier angemeldet worden sein.

3.8 Matchmedia

Alle Matchmedia Dateien (Screenshots) müssen vernünftig bezeichnet werden:

“screen_runde_team_score” z.B.: **“screen_upper1_teamname_16-4”**

Screenshots des End-Standes eines Games sind verpflichtend vom Teamleiter aufzunehmen.

4. Vorgehen nach Match-Abschluss

4.1 Matchergebnis

Nachdem ein Match abgeschlossen wurde, finden sich beide Teamleiter im Channel "Warten auf Turniersupport" auf dem GermanMonkeys TeamSpeak³ ein.

Beide Spieler geben die Ergebnisse durch. Bei Unklarheiten werden die Screenshots herangezogen. Falls keine Screenshots vorhanden sein sollten, werden beide Teams aus dem Turnier disqualifiziert. (siehe Punkt 3.8 Matchmedia)

4.2 Spielloser Sieg

Wenn ein Team 10 Minuten nach festgelegtem Spieltermin nicht bereit ist zu spielen, ist sich im Support zu melden. Dies ist der schnellste Weg, damit euer Match gecheckt werden kann und um euch ggf. eine Runde weiter zu setzen.