



FireLeague Rulebook

Season 5

Inhaltsverzeichnis

1 Allgemeines	6
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 OPL Discord	7
1.6 Allgemeine Begriffsdefinitionen	8
1.7 Änderungen des Regelwerks während der FireLeague	8
1.8 Nicht im Regelwerk erfasste Situationen	8
2 Allgemeine Verhaltensregeln	9
2.1 Genereller Umgangston	9
2.2 Verhalten während der FireLeague	9
2.2.1 Bindende Absprachen im OPL 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 ligainternen Informationen	10
3 Team- & Spielerpflichten	11
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
3.2 Spielberechtigung	12
3.2.1 Spieler / Teameintragung	12
3.2.2 Spielerwechsel während der FireLeague / Transferphase	12
3.2.3 OPL-Profil	12
3.2.4 Uplay ID	12
3.2.5 Mindestspieleranzahl	12
3.2.6 MOSS Pflicht	13
3.2.7 Fehlerhafte oder fehlende MOSS-Dateien	13
3.3 Hard- & Software Voraussetzungen	14
3.3.1 Allgemeine Hard- & Software Voraussetzungen	14
3.3.2 Nicht erlaubte Software	14
3.3.3 Bug- & Glitchusing	14
3.3.4 Cheating	15
3.3.5 (D)DOS	15
4 Ablauf der FireLeague	16
4.1 Qualifikation	16
4.1.1 Ablauf der Qualifikationsturniere	16
4.1.2 Anmeldung & Check In zu den Qualifiern	16
4.1.3 Lineup- / Spieler Einschränkung der Qualifier	16
4.3 Ligabetrieb ("Season")	17
4.3.1 Ablauf des Ligabetriebs	17
4.3.2 Hin- & Rückrunde	17
4.3.3 Spieltage	17
4.3.4 Verschiebung von Spielen und Nachholspieltage	17
4.3.5 Relegation	18
4.3.6 Playoffs	19
4.3.7 Auf- & Abstieg	19
5 Allgemeine Match Regeln	20
5.1 Begriffserklärung: Spiel / Map	20

5.2 Aktueller Map Pool	20
5.3 Spieleinstellungen	20
5.4 Fehlerhafte Spieleinstellungen	22
5.5 Erlaubte & gesperrte Spielinhalte	22
5.5.1 Gesperrte Operatoren	22
5.5.2 Erlaubte kosmetische Items	22
5.5.3 Bestrafungen	23
5.6 Spawnpeeks & -kills	23
5.7 High Ping	23
5.8 InGame Chat	23
5.9 Match-Abbruch	23
5.9.1 Match-Abbruch durch Nichtantritt eines Teams	23
5.9.2 Match-Abbruch bei Serverproblemen	24
6 Match Ablauf	24
6.1 Map Picks & Bans	24
6.2 Hostendes Team	24
6.3 Host durch einen Observer	24
6.4 Tactical Timeouts	24
6.5 Technical Timeouts	25
6.6 Pausen zwischen Maps	25
6.7 Einreichen von Spielnachweisen (MOSS / Scoreboard Screenshots)	25
7 Übertragung von FireLeague Spielen	26
7.1 Vorbehalt des Übertragungsrechtes durch FearNixx	26
7.2 Übertragungsrechte für Partner von FearNixx	26
7.3 Übertragungsrechte Dritter	26
7.4 Übertragungen aus der Egoperspektive	26
7.5 Slots für Spielbeobachter (Observer)	27
7.5.1 Vorbehalt des Slots durch FearNixx	27
7.5.2 Dritte Spielbeobachter	27
7.6 Nicht öffentliche Übertragungen	27

8 Matchproteste & Strafen	28
8.1 Ablauf / Eröffnen eines Matchprotests	28
8.2 Ungültige Proteste	28
8.3 Kartensystem	29
8.3.1 Benachrichtigung über die Verhängung von Strafen & Karten	29
8.3.2 Verfall von Karten	29
8.3.3 Gelbe Karten für Spieler	29
8.3.4 Rote Karten für Spieler	29
8.3.5 Gelbe Karten für Teams	30
8.3.6 Rote Karten für Teams	30
8.4 Ausschluss aus Events / Härtefallregelung	30
9 Änderungen des Regelwerks	31

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-16-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 16 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 Qualiern) 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 OPL Discord

Alle teilnehmenden Teams & Spieler haben die Möglichkeit auf den OPL Community Discord (<https://discord.com/invite/K4ST7kdBby>) im Bereich "FearNixx Fire League" entsprechend Kontakt aufzunehmen. Der Bereich ist nicht frei einsehbar und dient primär der Kommunikation der Teams und Spieler während des Ligabetriebs (also nicht während der Qualifier).

Darüber hinaus ist darauf zu achten, bei Anliegen die Gruppe "@FearNixx Staff" zu taggen!

1.6 Allgemeine Begriffsdefinitionen

- **FearNixx / Admin:** Bezeichnet die Leitung, und das (Admin-)Team der FearNixx UG (haftungsbeschränkt)
- **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, 2 und 3 (A und B) bezeichnen je die 8 Teams, die zusammen in ihrer jeweiligen Stufe (1, 2 oder 3) im Round-Robin Ligasystem um Punkte, Platzierungen und Auf- und Abstieg spielen.
- **Ligabetrieb:** Der Spielzeitraum von Spieltag 1 - 14, inklusive aller Nachholspieltage der 3 FireLeague Divisionen
- **Relegations:** Turnier, in dem 6 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 zu Mappool, gesperrten Operatoren, erlaubten kosmetischen Items, gesperrten Spielinhalten, etc. werden de 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 OPL Discord

Absprachen, die auf dem OPL Discord im FireLeague-Bereich 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 sowohl während der Matches als auch außerhalb davon (z.B. im Twitch Chat) 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 (z.B. Teabagging)
- 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 OPL Discord
- Den Twitch Chat
- Den InGame Chat (auch in anderen Matches, wie z.B. Ranked)
- Social Media Auftritte

2.4 Veröffentlichen von ligainternen 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 gilt 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 Uplay ID

Jeder Spieler ist verpflichtet, auf der OPL Plattform seine/ihre Uplay ID 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 4 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.

3.2.6 MOSS Pflicht

Spieler sind während eines Spiels dazu verpflichtet, das Spiel durch MOSS (<https://nohope.eu/>) aufzeichnen zu lassen. Aufzeichnungen sind mindestens von jedem Match einzeln anzufertigen, können aber auch pro gespielter Karte angefertigt werden. MOSS muss mit der Voreinstellung "Rainbow Six Siege" laufen. Nach jedem Match sind die MOSS-Dateien unverzüglich im Matchup hochzuladen.

Während Qualifiern und Playoffs sind alle MOSS-Dateien binnen 10 Minuten nach Ergebniseintragung (es zählt der Zeitpunkt, an dem das erste Team ein Ergebnis im OPL Matchup eingetragen hat) hochzuladen.

Während des laufenden Ligabetriebs sind MOSS-Dateien binnen 24 Stunden nach Ergebniseintragung (es zählt der Zeitpunkt, an dem das erste Team ein Ergebnis im OPL Matchup eingetragen hat) hochzuladen.

3.2.7 Fehlerhafte oder fehlende MOSS-Dateien

Reicht ein Spieler keine MOSS-Dateien nach der in [3.2.5 MOSS Pflicht](#) angegebenen Zeitspanne ein, so erhält dieser eine **gelbe** Karte.

Sollte nach Auswertung der MOSS-Dateien ein Spieler mehr als 33% ungültige (z.B. schwarze) Screenshots vorweisen, so werden diese als fehlerhaft angesehen.

Sollte nach Auswertung der MOSS-Dateien ein Spieler keine InGame-Screenshots vorweisen, so werden diese als fehlerhaft angesehen.

Sollte MOSS nicht in der Voreinstellung "Rainbow Six Siege" gestartet worden sein, so werden die MOSS-Dateien als fehlerhaft angesehen.

Sollte MOSS einzelne Monitore nicht aufzeichnen (bspw. von 4 erkannten Monitoren werden nur 3 durch MOSS aufgezeichnet), so werden die MOSS-Dateien als fehlerhaft angesehen.

Sollten MOSS-Dateien nur teilweise hochgeladen werden (z.B. wenn durch einen Spielneustart mehrere MOSS-Dateien existieren, davon aber nur eine hochgeladen wird), so werden die MOSS-Dateien als fehlerhaft angesehen.

Der Spieler hat hier nach der in [3.2.5 MOSS Pflicht](#) angegebenen Zeitspanne entsprechend Zeit ggf. seine fehlenden Dateien hochzuladen.

Sind bei einem Spieler MOSS-Dateien fehlerhaft, erhält dieser eine gelbe Karte.

Ausgenommen sind hier MOSS-Dateien, die aufgrund eines PC-Absturzes fehlerhaft sind.

Diese Ausnahme gilt nur, wenn dies vor dem Hochladen der MOSS-Datei im Matchchat vermerkt wurde (idealerweise direkt beim Absturz).

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

Folgende Arten von Programmen dürfen von den Spielern während des Events nicht verwendet werden:

- 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](#)).

Läuft bei einem Spieler eines der oben genannten Programme und ist dies in den MOSS-Dateien zu sehen (siehe Punkt [3.2.5 MOSS Pflicht](#)), so wird der Spieler mit einer gelben Karte bestraft.

3.3.3 Bug- & Glitchusing

Das Ausnutzen von Spielfehlern (“Bugs” oder “Glitches”) ist nicht gestattet. Folgende Situationen sind in der Vergangenheit aufgetreten und dienen als Beispiel für solche Fehler/Situationen. Die Entscheidung darüber, was als Spielfehler gilt, obliegt FearNixx.

- Laufen mit dem Mira-Fenster in der Hand.
- Stehen auf dem Fensterrahmen, ohne als entdeckt zu gelten.
- Stehen auf dem Fensterrahmen mit Schild, ohne als entdeckt zu gelten.
- Schießen durch undurchdringbare Wände/Böden/Decken/Objekte.
- Glitchen durch Wände, Objekte, Oberflächen u.ä. in jedem Moment.
- Blockieren von Fenstern mit zerstörbaren Schilden.
- Platzieren von Valkyrie-Cams an Orten, wo diese nicht zerstört werden können.
- Platzieren von Maestros Evil-Eyes an Alibi’s Attrappen.

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. 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 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 (haftungsbeschränkt) 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 4 Teams aus der sich für den Ligabetrieb der FireLeague (Division 2) qualifizieren.

Weitere 16 Teams qualifizieren sich für Division 3. Diese teilt sich auf 2 Gruppen (A und B) zu je 8 Teams auf. Die Verteilung der Teams erfolgt abwechselnd nach absteigendem Punktestand des Qualifier-Ergebnisses (Platz 5 Div. 3A, Platz 6 Div. 3B, Platz 7 Div. 3A, Platz 8 Div. 3B, usw.).

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 wird je ein Best Of 1 gespielt.

4.1.3 Lineup- / Spieler Einschränkung der Qualifier

Spieler, die in der vergangenen Season in einem Lineup eines an der FireLeague teilnehmenden Teams gespielt haben, dürfen nicht in einem anderen Team während der Qualifier spielen. Dies gilt auch für Spieler, die in ein Team wechseln, das ebenfalls zur kommenden Season an der Liga teilnimmt.

Ist ein Spieler jedoch aus dem Lineup des entsprechenden Teams zum Ende der vergangenen Season aus diesem ausgetreten, so ist der entsprechende Spieler frei in einem beliebigen Team in der Qualifier (und der kommenden Season) zu 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 1. Das Team, welches die Begegnung gewinnt, erhält 3 Punkte, das Verlierer-Team erhält 0 Punkte. Es gibt kein Unentschieden.

Erreichen beide Teams während des Matches im Spiel einen Spielstand von 6:6, so erhalten beide Teams 1 Punkt für die Begegnung und spielen in der Overtime weiter. Das Team, das die Overtime gewinnt, erhält einen zweiten Punkt für diese Begegnung.

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 und Division 3A: Montag
- Division 2 und Division 3B: Mittwoch

Das erste Match am jeweiligen Spieltag startet um 18 Uhr. Die anderen Matches folgen jeweils im Anschluss der abgeschlossenen Matches.

4.3.4 Verschiebung von Spielen und Nachholspieltage

Jedes Team erhält eine einzige Möglichkeit, ein Spiel ohne Angaben von Gründen zu verschieben. In diesem Falle ist kein Einverständnis des Gegner notwendig.

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 und Liga 3 Division A Dienstag den 27.09.2022

Liga 2 und Liga 3 Division B Donnerstag den 29.09.2022

Nachholspieltag 2 nach dem 14. Spieltag

Liga 1 und Liga 3 Division A Montag den 21.11.2022

Liga 2 und Liga 3 Division B Mittwoch den 23.11.2022

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 (OPL-Community Server) 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 03.12.2022 & 04.12.2022 Relegation-Matches statt, um die Teilnehmer an den Playoffs zu bestimmen.

An den Relegation Matches nehmen 6 Teams teil:

- Platz 3 und 4 aus Division 1
- Platz 1 und 2 aus Division 2
- Jeweils Platz 1 aus Division 3 (A und B).

Relegation Phase 1:

- **Match 1a:**
1. Platz* aus den Divisions 3 vs. 2. Platz aus Division 2.
- **Match 1b:**
2. Platz* aus den Divisions 3 vs. 1. Platz aus Division 2.
- ***Vergleich Division 3A und 3B:**
Die Rangfolge der erstplatzierten Teams der Divisions 3 wird über einen Vergleich der 1) Ligapunkte, 2) Rundendifferenz, und 3) gewonnene Runden bestimmt.

Relegation Phase 2:

- **Match 2a:** Der Gewinner aus Match 1a spielt gegen Platz 3 aus Division 1
- **Match 2b:** Der Gewinner aus Match 1b spielt gegen Platz 4 aus Division 1

Alle Relegation Matches werden im *Single-Elimination BO3* Format gespielt.
Die Gewinner aus Phase 2 nehmen an den Playoffs teil.

4.3.6 Playoffs

Die Playoffs werden vom 09.12.2022 bis zum 11.12.2022 in einem *Double-Elimination Bracket* mit 4 teilnehmenden Teams ausgespielt.

Alle Matches der Playoffs werden im BO3 Format gespielt, das Grand Final wird im BO5 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 2b
- Platz 2 aus Division 1 vs. Gewinner Relegation 2a

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 1,2, und 3 (A / B) 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 in Division 3 (abwechselnd in A und B)
- Division 3 (A und B): Platz 1 & 2: Aufstiegsplätze in Division 2
- Division 3 (A und B): 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 / Map

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

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

5.2 Aktueller Map Pool

Ausschließlich folgende Maps dürfen gespielt werden:

- Bank
- Chalet
- Club House
- Kafe Dostoyevsky
- Oregon
- Villa
- Themepark
- Border
- Skyscraper

5.3 Spieleinstellungen

Playlist Type	Normal Mode
Server Type	Dedicated Server
Voice Chat	Team Only
Time of the Day	Day
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
Objective Type Rotation	Rounds Played
Pick Phase Timer	15
Operator HP	100
Friendly Fire Damage	100
Reverse Friendly Fire	Off
Injured	20
Sprint	On
Lean	On
Death Duration	3
Death Replay	Off
Requests available per Team	1
Allow Requests From	Everyone
Timeout Duration	60
Game Mode	BOMB
Plant Duration	7
Defuse Duration	7
Fuse Time	45
Defuse Carrier Selection	On
Preparation Phase Duration	45
Action Phase Duration	180

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.

Wird in einem Match die Overtime erreicht, wird der dazugehörige Punktestand festgesetzt. Ein Neustart durch falsche Spieleinstellungen beginnt dann mit dem Punktestand vom Erreichen der Overtime.

5.5 Erlaubte & gesperrte Spielinhalte

5.5.1 Gesperrte Operatoren

Gesperrte Operatoren werden ggf. an dieser Stelle aufgelistet. Operatoren werden auch in der Laufenden Saison gesperrt, wenn:

- ... Signifikante Bugs & Exploits bekannt werden
- ... sie neu in Rainbow Six Siege hinzugefügt wurden und noch keine explizite Freigabe erteilt wurde.
(Zum Beispiel bei einem regulären Regelwerk-Update zwischen 1. und 2. Liga-Hälfte)

5.5.2 Erlaubte kosmetische Items

Folgende Operator-Skins dürfen genutzt werden:

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

Alle anderen Uniformen, Kopfbedeckungen und [Gadgetskins](#) (Uniforms and Headgear) dürfen nicht verwendet werden. Bei Waffenskins und Charms bestehen keine Einschränkungen.

5.5.3 Bestrafungen

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 Schaden verursacht haben, gilt die Runde automatisch als verloren und das Match ist mit einem angepassten Ergebnis zu rehosten. Ein nachträglicher Protest wirkt sich nicht auf das Spielergebnis aus. Der Spieler wird zusätzlich mit einer gelben Karte bestraft.

5.6 Spawnpeeks & -kills

Das Töten eines Gegners ist in den ersten 2 Sekunden nach der Vorbereitungsphase nicht zulässig. 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.

5.7 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.

5.8 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:

- 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 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.

5.9 Match-Abbruch

5.9.1 Match-Abbruch durch Nichtantritt eines Teams

Ein Team hat ab dem im Matchup vermerkten Zeitpunkt 10 Minuten Zeit, um in der Spiellobby 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.

5.9.2 Match-Abbruch bei Serverproblemen

Verhindern Serverprobleme den Antritt eines Teams oder das Öffnen der Spiellobby 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 BO1: Es wird so lange gebannt bis nur noch eine Map übrig bleibt (jeweils ein Ban abwechselnd pro Team)

Bannen im BO3: Es wird in der folgenden Reihenfolge (jeweils ein Ban / Pick abwechselnd pro Team) gebannt:

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

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

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

Das erstgenannte Team (der Begegnung) beginnt immer mit dem ersten Ban / Pick, das zweitgenannte Team wählt die Decider-Seite.

6.2 Hostendes Team

Das in der Begegnung erstgenannte Team ist für das Aufsetzen und Öffnen der Lobby verantwortlich. Es ist auch automatisch das blaue Team.

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 Matches einen Timeout, kann dafür pro Map ein Tactical Timeout ("TacT") genutzt werden. Dieser wird über die eingebaute Funktion in Rainbow Six Siege gestartet und auch beendet und 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 Maps

Während einer Begegnung dürfen zwischen zwei Maps 5-10 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.

Diese Regelung ist ausschließlich für Begegnungen gültig, in denen mehr als eine Map gespielt wird.

6.7 Einreichen von Spielnachweisen (MOSS / Scoreboard Screenshots)

Nach Spielen jedes Spiels in Qualifikation, Season und Season-Finale sind unverzüglich von jedem am Spiel beteiligten Spieler die MOSS-Dateien im 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. Diese muss nach wie vor von Ubisoft vergeben werden.

7.4 Übertragungen aus der Egoperspektive

Spielern und Teams ist das Übertragen des Spiels aus der Egoperspektive unter folgenden Bedingungen gestattet ohne, dass eine separaten Genehmigung von FearNixx erforderlich ist:

- Das Match wird nicht als Livecast von FearNixx oder dessen Partnern übertragen (d.h. es gibt keinen Spielbeobachter).
- Es ist eine Streamverzögerung von mindestens drei Minuten eingestellt.
- Der Name der Liga ist im Streamtitel anzugeben.

Abweichungen von diesen Regeln sowie Ausnahmen sind bei FearNixx schriftlich vor Beginn der Übertragung anzufragen.

7.5 Slots für Spielbeobachter (Observer)

7.5.1 Vorbehalt des Slots durch FearNixx

Für die Übertragung der offiziellen Livestreams besitzen FearNixx und seine Partner einen priorisierten Anspruch auf die Slots für Spielbeobachter (zum aktuellen Zeitpunkt gibt es dafür in Rainbow Six Online nur einen).

7.5.2 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.

7.6 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.

Hinweis: Die Änderungen des Regelwerks aus den Seasons 1-4 werden hier nicht mehr aufgeführt, da sich das Regelwerk strukturell zu Season 5 geändert hat.

25.09.2022	5.5.2 Gadgetskins verboten - Hinzugefügt
25.09.2022	2.4 Veröffentlichen von Liga internen Informationen - Hinzugefügt
25.09.2022	3.1.6 Teamauflösung - Hinzugefügt
25.09.2022	3.2.1 Spieler / Teameintragung - Angepasst
25.09.2022	3.2.7 Fehlerhafte oder Fehlende MOSS-Dateien - Angepasst
25.09.2022	Kleinere Anpassungen an Formulierungen
25.07.2022	Strafe für gesperrte Spielinhalte ergänzt
18.07.2022	Kleinere Korrekturen (u.a. Nummerierung, Formatierung) - Keine inhaltlichen Änderungen
16.07.2022	Neue Struktur des Regelwerks für Season 5 sowie inhaltliche Überarbeitungen