

Anaguma eSports Regelwerk

Erlaubte Spielinhalte:

Die folgenden Operator-Skins können in der Anaguma eSports Turnier gespielt werden:

- Standard-Skin(s)
- Profiliga-Gold-Skin(s)
- Pilotprogramm-Skin(s)
- Kaid Six Major EU
- E-Sports-Set(s) für alle Regionen
- R6-Share-Skins
- Skins aus den eSports-Paketen

Alle anderen Uniformen, Kopfbedeckungen, Gadget- und Drohnen-Skins sind verboten und dürfen nicht verwendet werden. Waffenskins und -Charms sind uneingeschränkt nutzbar.

§2.2 - Mappool / Mapban

- bank
- border
- clubhouse
- consulate
- kafe
- chalet
- skyscraper
- nighthaven labs

● lair

BO1: Das Heimteam startet als Angreifer

BO2: Das Heimteam darf auf der Map des Gastteams die Startseite wählen.

Das Gastteam darf auf der Map des Heimteams die Startseite wählen.

BO3: Das Heimteam darf auf der Map des Gastteams die Startseite wählen. Das Gastteam darf auf der Map des Heimteams die Startseite wählen. Auf der

Decidermap, gilt das Gegenteil von der zweiten Map.

Seitenwahl der Overtime: Das Heimteam wählt die Seite auf der Gastmap und das Gastteam auf der Heimmap. Sollte dies vor dem Start nicht gewählt werden, bleibt es auf zufällig

§2.3 - Lobbyeinstellungen

Zu erstellen ist ein „Benutzerspiel“ (Online) mit folgenden Settings:

Spielereinstellungen

- Spielmodus: Bombe
- Chat: Voicechat
- HUD-Einstellungen: Profiliga

Match-Einstellungen

- Anzahl der Bans: 4
- Ban-Timer: 20
- Anzahl der Runden: 12
- Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger: 6
- Runden in Verlängerung: 3

- Verlängerung-Punktedifferenz: 2
- Rollenwechsel Verlängerung 1
- Zielwechsel-Parameter: 2
- Zielwechseltyp: Gespielte Runden
- Pick-Phase-Timer: PC: 15 / PS & Xbox: 25
- Operator-TP: 100
- ‚Friendly Fire‘-Schaden: 100
- ‚Friendly Fire‘ in Vorbereitungsphase: Aus
- ‚Friendly Fire‘-Umkehr: Aus
- Verletzt: 20
- Sprinten: Ein
- Lehen: Ein
- Todesdauer: 2
- Todwiederholung: Aus
- Verfügbare Anfragen pro Team: 1
- Anfragen erlauben von: Jedem
- Dauer der Auszeit: 45 Sekunden

Spielmodus: 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: Siehe **§2.2**
- Replay System: Ein

Alles, was nicht aufgeführt ist, muss auf der Standardeinstellung gelassen werden

§2.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit

- Vor Match-Start zeigen alle Spieler mittels Bereitstatus an, dass sie spielbereit sind.
- Der Status muss zeitnah gegeben werden. Bei Verzögerungen ist der Gegner zu informieren.
- Sollten nach 5 Minuten des Beitritts der letzten Spieler nicht alle Spieler bereit sein, darf das Spiel gestartet werden. Das Gastteam darf das Heimteam nach 5 Minuten darauf hinweisen, die Lobby zu starten. Sollte nach insgesamt 10 Minuten keine Antwort kommen, darf das Spiel verlassen werden. Ein Match Protest muss in beiden Fällen ein Support Ticket mit dem nötigen Beweisen eingereicht werden.
- Die Pausendauer zwischen den Maps darf nicht länger als 5 Minuten betragen.
- Ausnahmen müssen per Ingame-Chat oder Matchup-Bereich festgehalten

werden.

- Die Privatsphäre-Einstellungen sind so vorzunehmen, dass das Erhalten einer Einladung gewährleistet ist. Bewusstes Blockieren von Spielern ist verboten und zieht entsprechende Konsequenzen nach sich, wenn dadurch gezielt Spieler ausgeschlossen werden oder Matches nicht stattfinden.

§2.6 - Spielerwechsel

- Es dürfen pro Map nur 2 Spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden.
- Ausgewechselte Spieler dürfen beim nächsten Mapwechsel nicht wieder eingewechselt werden.
- Nach Beitritt der Lobby dürfen nur noch nicht spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden

Die Mindestspieleranzahl beträgt:

- Es wird 5vs5 gespielt
- Die Mindestspieleranzahl liegt bei 4 Spielern pro Team
- Wenn ein Team das Spiel mit in Unterzahl antritt, darf erst bei Mapwechsel ein weiterer Spieler hinzu geholt werden.

§5 Moss

- Das Verwenden von **MOSS** ist Pflicht. MOSS (My Own ScreenShot) muss für die Verwendung mit Rainbow Six Siege konfiguriert werden. Wenn das Team/Spieler **kein MOSS** verwendet, wird das Match als verloren gezählt. Sollten MOSS Datei unvollständig sein, muss das Team uns kontaktieren.

Sollte das Team dies nicht nachkommen, wird das Match als Verloren gehandelt. Wenn das andere Team einem Rehost zustimmt, kann es zu einem ReHost führen. Sollten Cheats Oder Andere Sache Benutzt werden die ein ein Vorteil geben wird der Spieler aus dem Turnier ausgeschlossen und darf an weiteren Turnier nicht Teilnehmen - Moss download bei (Problemen Ticket Aufmachen) Dateien Dürfen nicht Bearbeitet Werden

§2.2 Match / gameplay

● Spawn picks sind **Nicht Erlaubt**- Runouts sind **Erlaubt**

§5.3 Host

5.3.1 Host mit Observer

Einige Gameplays werden von Anaguma eSports gestreamt. Die Information darüber wird vor dem Spiel im Discord-Matchchannel bekannt gegeben. In solchen Fällen wird die Lobby vom Observer gehostet.

5.3.2 Host ohne Observer

Das linke Team des Matches ist für das Hosten der Lobby verantwortlich.

Das linke Team ist immer das blaue Team

§5.8 Time-Outs

5.8.1 Tactical Time-Out

Beide Teams haben die Möglichkeit, einmal pro Karte ein Tactical Timeout (TakT) von 45 Sekunden Länge zu beantragen. Sollte die Lobby von einem Observer gehostet werden, ist dieser nicht für die Beanspruchung

von Tactical Timeouts verantwortlich, dies obliegt den Teams selbst.

5.8.2 Technical Time-Out

Technical Time-Outs sind ausschließlich für Matches mit Spectator und können auch nur von diesem ausgesprochen werden. Sie werden bei technischen Problemen ausgesprochen und können unterschiedlich lange dauern. Die Spieler haben sich im Falle eines Technical Time-Outs bereithalten solange vom Anaguma eSports nicht anderes kommuniziert wurde.

§5.9 Rehost

5.9.1 Bedingungen

Prep Phase:

Alle technischen Probleme, sowohl Client- sowie Serverseitig, Verbindungsabbruch des Spielers und/oder Software-/Hardwareprobleme.

Action Phase:

Bis zu den ersten 30 Sekunden der Action Phase wenn kein

Spieler Schaden erlitten hat, bei folgenden Problemen:

Probleme mit der Spielmechanik, einschließlich Schießen, Nachladen, Bewegungen, Gadgets o.Ä

§5.9.2 Rehost-Prozess und Matchfortsetzung

Teams fordern einen Rehost an, indem sie "Rehost" im **In-Game-Chat** schreiben. Ein Rehost darf nur einmal pro Team und Map durchgeführt werden.

- Der Rehost darf nur bis zum Ende der Drohnenphase durchgeführt

werden. Ein geschlossenes Verlassen der Lobby durch ein Team zählt als Ankündigung eines Rehost. Das hostende Team hat unverzüglich eine neue Lobby zu starten.

- Nach Beginn der Aktionsphase ist die Runde zu Ende zu spielen.
- Sollten beim Start einer neuen Runde nicht alle Spieler auf dem Server sein, so ist die Karte beim aktuellen Ergebnis mit den richtigen Spielverlauf neu zu starten.
- Bei erneutem Verbindungsverlust muss das Team den betroffenen Spieler auswechseln. Sollte der Rehost schon benutzt worden sein muss die Map in Unterzahl zu Ende gespielt werden.
- Nach einem Rehost ist der bisherige Spielverlauf durch die exakten Einstellungen vorzunehmen (gewonnene Runden und Spots sowie gebannte Operator).
- Die Benutzung des Tactical Timeouts wird nicht als Rehost gewertet.

§6. Proteste und Strafen

6.1 Ablauf eines Protestes

Alle teilnehmenden Teams haben die Möglichkeit, Spielproteste einzureichen.

Diese Proteste müssen eingereicht werden, bevor das Ergebnis des Spiels bestätigt wird, da das Spiel sonst geschlossen wird, sobald die Bestätigung erfolgt ist.

Ein Protest ist über den jeweiligen Button auf der OPL-Seite zu aktivieren und anschließend muss ein Support-Ticket auf dem Anaguma eSports Discordserver erstellt werden.

Wenn ein Protest eröffnet wird, werden automatisch Admins der Anaguma eSports hinzugezogen, die die Angelegenheit untersuchen und die Ansprüche des protestierenden Teams prüfen. Die Admins entscheiden über den Protest, diese Entscheidung ist endgültig.

§6.2 Ungültige Proteste

Alle Proteste, die nach der Bestätigung der Spielergebnisse eingereicht werden, werden abgelehnt.

Ausnahmen werden nur in besonders wichtigen Fällen (z.B. Betrug) gemacht.

In solchen Fällen können die Ergebnisse des Spiels auch nachträglich geändert werden.

Die Entscheidung darüber liegt alleine im Ermessen des Anaguma eSports Leiter.

Proteste, die auf anderen Wegen als in Punkt 6.1 beschrieben, eingereicht werden (z.B. Discord PN), sind ungültig.

§7. Streaming

7.1 Geltungsbereich Liga

Anaguma eSports hat das alleinige Recht, Spiele der Anaguma eSports live oder zeitverzögert zu streamen und Aufnahmen nachträglich zu veröffentlichen.

Die Teams müssen akzeptieren, dass die Priorität auf den Casts liegt, und entsprechend handeln.

Des Weiteren wird erwartet, dass die Teams akzeptieren, dass sich ein Caster mindestens 24 Stunden vor Beginn des Spieltags meldet, um die Besetzung für den Spieltag zu ermöglichen.

Diese Regel gilt für alle Ligen, die an diesem Tag spielen, und dient als Ersatzregelung für den Fall, dass ein geplantes Spiel abgesagt wird, um eine Übertragung zu ermöglichen.

7.2 Geltungsbereich Spieler

Spieler und Teams können ihre Spiele aus der First-Person-Perspektive streamen unter folgenden Bedingungen:

- Das Match wird nicht von der Anaguma eSports oder einer anderen Partei gecastet, das heißt, es ist kein Spectator / Caster anwesend.
- Der Stream muss 180 Sekunden verzögert sein.
- Der Name der Liga wird im Stream-Titel erwähnt.

§7.3 Casts

Nur offizielle Caster der Anaguma eSports dürfen den Spectator Slot Ingame in Anspruch nehmen.

Zudem werden die betroffenen Teams zeitnah davon in Kenntnis gesetzt, dass sie gecastet werden.

Die Casts werden auf dem Hauptchannel Von Anaguma eSports auf Twitch gestreamt.

§8. Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen

Was eine nicht erfasste Situation ist und wie diese bewertet wird, unterliegt allein der Entscheidung des Anaguma eSports. Diese Entscheidungen und allfällige Konsequenzen müssen akzeptiert werden.

Mit Freundlichen Grüßen Anaguma eSports.