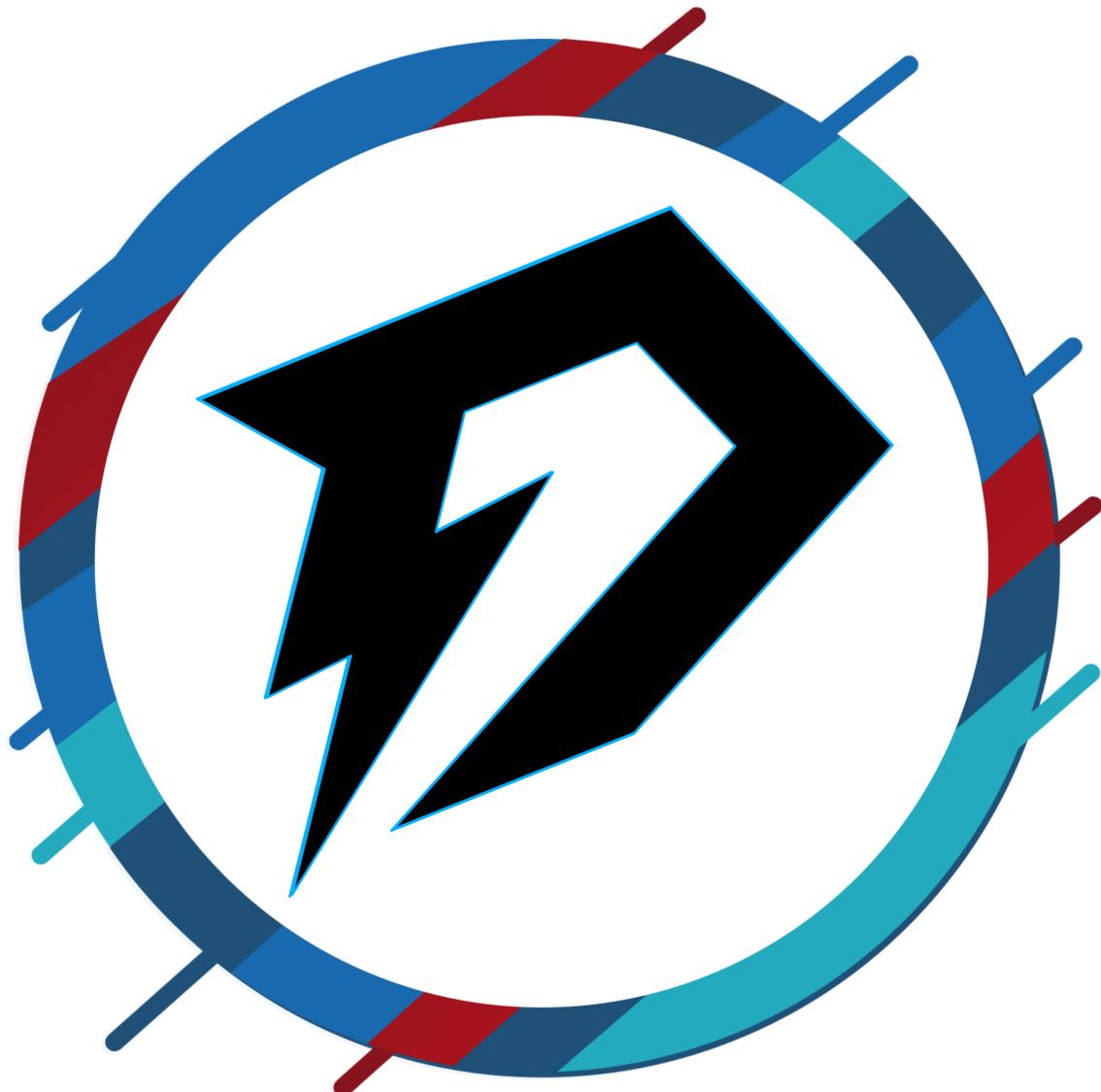


# DACH League



# Rulebook

(Last updated 05 Mai 2025)

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung / Präambel</b>	<b>6</b>
1.1 Geltungsbereich und Anerkennung der Regeln	6
1.2 Datenschutz und Privatsphäre	6
1.3 Disclaimer	6
1.4 Änderungen während laufender Veranstaltungen	6
1.5 Vertraulichkeit interner Kommunikation	6
1.6 Gesundheit und Wohlbefinden	6
<b>2. Teilnahmevoraussetzungen</b>	<b>7</b>
2.1 Mindestalter & Herkunft (DACH-Region)	7
2.2 Verbindliche Anmeldung über OPL	7
2.3 Pflicht zur Nutzung eines gültigen OPL-Profils	7
2.4 Ausschluss bei früheren Sperren	7
2.5 Technische Anforderungen	7
<b>3. Teams &amp; Accounts</b>	<b>8</b>
3.1 Teamgröße, Lineup & Wechselregelungen	8
3.2 Ersatzspieler und Ein-/Auswechselung	8
3.3 Mindestanzahl spielberechtigter Spieler	8
3.4 Teams aus derselben Orga	8
3.5 Slot-Besitz, Übertragung und Auflösung	8
3.6 Accountbindung & Identitätsüberprüfung	8
3.7 Verbotene Soft- und Hardware	9
3.8 Pflicht zur MOSS-Nutzung	9
<b>4. Verhalten &amp; Kommunikation</b>	<b>10</b>
4.1 Netiquette & respektvoller Umgang	10
4.2 Verhalten innerhalb & außerhalb der Liga	10
4.3 Umgangston auf Discord, OPL, Social Media etc.	10
4.4 Vertraulichkeit von Staff-Kommunikation	10
4.5 Support- und Kommunikationsrichtlinien	11
4.6 Verhalten in öffentlichen Medien	11
<b>5. Saison Struktur</b>	<b>12</b>
5.1 Aufbau einer Season	12
5.2 Qualifikationssystem	12
5.3 Gruppenphase	12
5.4 Playoffs	12
5.5 Auf- und Abstiegsregelung für League 1 & 2	13
<b>6. Matchablauf</b>	<b>14</b>
6.1 Mappool und Mapbans/-picks	14
6.2 Host mit/ohne Observer	14
6.3 Matchstart	14
6.4 Spielsettings und Servereinstellungen	14
6.5 Umgang mit Verspätungen / No-Shows	15

6.6 Timeouts	15
6.7 Rehost-Bedingungen und -Ablauf	15
6.8 Ingame-Chat	16
6.9 Spawnpeek-Verbot	16
6.10 Highping-Regelung	16
6.11 Pausen zwischen Maps	17
6.12 Matchabschluss & Screenshotpflicht	17
6.12.1 Ergebnis Bestätigung Qualifier	17
6.12.2 Ergebnis Bestätigung League	17
6.13 Match Media	17
6.13.1 Teampflicht:	17
6.13.2 Spielerpflicht:	17
6.13.3 Fehlende Nachweise:	17
6.13.4 Fristen zur Einreichung:	18
6.13.5 Aufbewahrungspflichten:	18
6.13.6 Manipulation:	18
6.13.7 Weitergabe:	18
6.14 Verbotene Skins, Drohnen und Operator	18
6.14.1 Verbotene Skins	18
6.14.2 Gesperrte Operator	18
6.14.3 Regelung bei Verstoß	19
6.15 Ubisoft-Server Probleme & Plattform Störungen	19
<b>7. Strafsystem &amp; Proteste</b>	<b>20</b>
7.1 Protestverfahren	20
7.1.1. Proteste innerhalb der Qualifier oder Playoffs	20
7.1.2 Proteste innerhalb der League	20
7.2 Protest während laufendem Match	20
7.3 Ablehnung von Proteste & Ausnahmefälle	20
7.4 Strafsystem	20
7.4.1 Abbau & Verfall von Strafpunkten	21
7.4.2 Preisaberkennung bei Regelverstößen	21
7.4.2.1 Aberkennung von Preisgeldern	21
7.4.2.2 Aberkennung von Sachpreisen	21
7.4.3 Kombinierte Strafen bei Mehrfachvergehen	21
7.4.4 Verschärfte Maßnahmen bei Wiederholungstätern	21
7.4.5 Anstiftung zu Regelverstößen	21
7.4.6 Härtefälle	21
7.4.7 Livematch-Vergehen	21
<b>8. Streaming &amp; Medien</b>	<b>22</b>
8.1 Exklusive Streamingrechte der DACH League	22
8.1.1 Drittpersonen-Zuschaltung & Streamingrechte	22
8.2 Regeln für Spielerstreams	
Teams und Spieler dürfen ihre Matches selbstständig öffentlich streamen, sofern:	22
8.3 Delay-Pflicht	22

8.4 Nennung der Liga im Streamtitel	22
8.5 Offizielle Caster & Spectator-Slots	22
8.6 Einbindung in Casts	23
8.7 Restreamen	24
8.8 Drittwerbung & Sponsoring im Stream	24
<b>9. Preisgelder</b>	<b>25</b>
9.1 Auszahlung über PayPal	25
9.2 Sachpreise & Versandrichtlinien	25
9.3 Keine Preisvergabe bei Nichtantritt in Playoffs/Relegation	25
<b>10. Sonderfälle &amp; Grauzonen</b>	<b>26</b>
10.1 Entscheidungskompetenz des Liga-Staffs	26
10.2 Umgang mit nicht erfassten Situationen	26
10.3 Verbot der bewussten Ausnutzung von Grauzonen	26
10.4 Sanktionen bei Ausnutzen von Lücken	26
<b>11. Datenschutz &amp; Archivierung</b>	<b>27</b>
11.1 Aufbewahrungspflicht von Matchdaten nach Saisonende	27
11.2 Aufbewahrungspflicht bei Sanktionen oder Protesten	27
11.3 Veröffentlichung von Blacklists, Sanktionen oder Strafen	27
<b>12. Organisationen &amp; Teamverantwortung</b>	<b>28</b>
12.1 Maximale Anzahl an Teams pro Organisation	28
12.2 Pflicht zur Benennung eines Teamleiters	28
12.3 Ansprechpartner bei Supportfällen oder Strafen	28
12.4 Verantwortung für Kommunikation & Termintreue	28
<b>13. Rücktritt, Disqualifikation &amp; Ausstieg</b>	<b>29</b>
13.1 Rücktritt eines Teams aus laufender Season	29
13.2 Fristen zur offiziellen Abmeldung	29
13.3 Konsequenzen für Punkte, Platzierung und Preisgeld	29
13.4 Nachrückerregelung bei Rücktritt	29
13.5 Disqualifikation durch Staff	29
<b>14. Einspruchsverfahren</b>	<b>30</b>
14.1 Grundsatz zum Einspruchsrecht	30
14.2 Einspruchsberechtigung und Grenzen	30
14.3 Missbrauch des Einspruchsverfahrens	30
<b>15. Zusatzsoftware &amp; Tools</b>	<b>31</b>
15.1 Definition und Geltungsbereich	31
15.2 Erlaubte Tools	31
15.3 Eingeschränkt erlaubte Tools	31
15.4 Verbotene Tools & Programme	31
15.5 Offenlegungspflicht	31
15.6 Technische Testläufe und Freigaben	31
<b>16. Fremdwerbung &amp; Sponsoring</b>	<b>32</b>
16.1 Grundsatz	32
16.2 Erlaubte Werbung	32
16.3 Untersagte Werbung	32

16.4 Genehmigungsverfahren	32
<b>17. Content &amp; Mediennutzung</b>	<b>33</b>
17.1 Offizielle Medieninhalte	33
17.2 Highlight-Clips und Community-Beiträge	33
17.3 Interviews und Recaps	33
17.4 Rechte zur Veröffentlichung	33



# Rulebook

---

## 1. Einleitung / Präambel

### **1.1 Geltungsbereich und Anerkennung der Regeln**

Dieses Regelwerk gilt verbindlich für alle Events der DACH League. Mit der Anmeldung akzeptieren Teams und Spieler die jeweils aktuelle Fassung uneingeschränkt. Änderungen am Regelwerk werden kenntlich gemacht und sind ab dem Veröffentlichungszeitpunkt bindend. Anweisungen des Staffs sind jederzeit zu befolgen. Verstöße werden gemäß dem offiziellen Strafenkatalog geahndet.

### **1.2 Datenschutz und Privatsphäre**

Da die Turnierabwicklung über die OPL-Plattform erfolgt, gelten zusätzlich deren Datenschutzbestimmungen. Die entsprechenden Informationen können unter <https://www.opleague.pro/wiki/documentation/legal/privacy> eingesehen werden.

### **1.3 Disclaimer**

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerks ungültig, unrechtmäßig oder nicht durchsetzbar sein, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Regelungen unberührt. Bei Verstößen gegen geltendes Recht behält sich die Ligaleitung das Recht vor, betroffene Abschnitte so zu überarbeiten, dass sie rechtlich gültig bleiben und der Regelungszweck erhalten wird.

### **1.4 Änderungen während laufender Veranstaltungen**

Die DACH League behält sich das Recht vor, das Regelwerk jederzeit zur Klarstellung oder Ergänzung bestehender Regelungen anzupassen. Änderungen werden im Dokument **farblich** oder durch Hinweise kenntlich gemacht und treten mit Veröffentlichung in Kraft.

### **1.5 Vertraulichkeit interner Kommunikation**

Alle Inhalte aus Support-Tickets, Protesten, Matchchats sowie jede direkte oder indirekte Kommunikation mit dem Staff unterliegen der Vertraulichkeit. Eine Weitergabe oder Veröffentlichung dieser Informationen – z.B. in Form von Screenshots, Zitaten oder Abschriften – ist ohne ausdrückliche, schriftliche Zustimmung der Ligaleitung untersagt. Zu widerhandlungen werden gemäß Strafenkatalog sanktioniert.

### **1.6 Gesundheit und Wohlbefinden**

Die DACH League legt großen Wert auf die körperliche und geistige Gesundheit aller Spieler. Es gelten folgende Empfehlungen:

- Gesundheitshinweise der Spielehersteller sind zu beachten.
- Bei Vorerkrankungen sollte vor Teilnahme ein ärztlicher Rat eingeholt werden.
- Bei Krankheit, Übermüdung oder Medikamente wird die Teilnahme nicht empfohlen.
- Ergonomische Nutzung des Arbeitsplatzes wird empfohlen (z. B. 50–80 cm Abstand zum Monitor, korrekte Sitzhaltung).
- Sichere Lautstärke bei Headsets schützt vor Hörschäden.

## **2. Teilnahmevoraussetzungen**

### **2.1 Mindestalter & Herkunft (DACH-Region)**

Teilnahmeberechtigt sind nur Spieler, die das in ihrem Herkunftsland vorgeschriebene Mindestalter erreicht haben.

Es gilt die 3 von 5 Regelung, das bedeutet, dass mindestens 3 Spieler pro Matchup aus der DACH-Region kommen müssen

### **2.2 Verbindliche Anmeldung über OPL**

Die Anmeldung zur DACH League erfolgt ausschließlich über die offizielle Turnierplattform der OPL. Die Teilnahme ist nur nach erfolgreicher Registrierung und Bestätigung durch den DACH League Staff möglich. Teams, die ihre Teilnahme nicht fristgerecht bestätigen, verlieren ihren Startplatz an ein nachrückendes Team.

### **2.3 Pflicht zur Nutzung eines gültigen OPL-Profiles**

Alle Spieler müssen ein korrekt ausgefülltes OPL-Profil besitzen. Dieses muss folgende Informationen enthalten:

- Aktueller Wohnsitz
- Verknüpfung zum Ubisoft-Connect-Konto
- Kontaktmöglichkeit (z. B. Discord-Tag)

Namensänderungen und Profilanpassungen sind dem Ligastaff unverzüglich mitzuteilen.

### **2.4 Ausschluss bei früheren Sperren**

Spieler, die zuvor auf der OPL-Plattform oder durch Ubisoft gebannt oder permanent gesperrt wurden – unabhängig davon, ob der Bann auf Haupt- oder Zweitaccounts erfolgte – sind von der DACH League ausgeschlossen.

### **2.5 Technische Anforderungen**

Jeder Spieler ist eigenverantwortlich für die ordnungsgemäße Funktion seiner Hard- und Software sowie seiner Internetverbindung. Instabile Systeme, unzureichende Leistung oder technische Einschränkungen können zum Ausschluss aus einem Match führen, sofern sie das Spielerlebnis oder den Ablauf erheblich stören.

## **3. Teams & Accounts**

### **3.1 Teamgröße, Lineup & Wechselregelungen**

Ein Team muss aus mindestens fünf aktiven Spielern bestehen. Zusätzlich dürfen bis zu vier Ersatzspieler registriert werden. Ein Team besteht maximal aus 9 Spielern.

Das Lineup muss zum Start einer Saison vollständig registriert und genehmigt sein. Änderungen am Lineup sind nur in offiziellen Transferphasen möglich und müssen über die OPL-Plattform korrekt eingetragen werden. Jeder Wechsel muss durch den Staff bestätigt werden.

### **3.2 Ersatzspieler und Ein-/Auswechslung**

Ersatzspieler dürfen jederzeit während der Saison zum Einsatz kommen, sofern sie ordnungsgemäß registriert wurden und auf dem aktuellen Lineup gelistet sind.

Ein Spielerwechsel während eines laufenden Spiels ist nur in begründeten Ausnahmefällen und nach Rücksprache mit dem Staff erlaubt (z. B. technischer Ausfall). Nach Abschluss einer Map ein Wechsel grundsätzlich erlaubt.

### **3.3 Mindestanzahl spielberechtigter Spieler**

Ein Team muss mindestens vier spielberechtigte Spieler stellen, um ein Match starten zu dürfen.

Wird diese Mindestanzahl durch kurzfristige Ausfälle unterschritten, darf das Match nicht begonnen werden und wird je nach Ursache als No-Show oder technischer Sieg gewertet.

### **3.4 Teams aus derselben Orga**

Organisationen dürfen mehrere Teams stellen, sofern:

- pro Orga darf nur ein Team in der ersten Liga spielen
- kein direkter Einfluss oder Austausch zwischen den Lineups stattfindet
- keine Spieler oder Coaches doppelt registriert sind

Ein Verstoß gegen diese Regel kann zum Ausschluss beider Teams führen.

### **3.5 Slot-Besitz, Übertragung und Auflösung**

Der Slot in einer Liga ist an das registrierte Team gebunden. Das Team wählt dazu einen "Team Slot Verantwortlichen" aus, der dafür verantwortlich ist. Eine Übertragung auf andere Organisationen oder Spielergruppen ist nur mit vorheriger Genehmigung durch die Ligaleitung erlaubt.

Bei vollständiger Teamauflösung oder Inaktivität behält sich die DACH League das Recht vor, den Slot neu zu vergeben.

### **3.6 Accountbindung & Identitätsüberprüfung**

Jeder Spieler muss unter dem bei der Anmeldung angegebenen Ubisoft-Account spielen.

Der Ingame-Name muss jederzeit mit dem auf OPL registrierten Namen übereinstimmen.

Bei Zweifeln an der Identität kann der Staff eine Verifizierung verlangen (z. B. über Screenshare, Voice-ID, Accountnachweise). Account-Sharing ist strengstens untersagt.

### 3.7 Verbotene Soft- und Hardware

Jegliche Form von nicht genehmigter Drittsoftware, die das Spielverhalten manipuliert (z. B. Makros, Scripts, Aim-Assist-Tools), ist untersagt.

Auch Hardware-Manipulationen wie Rapidfire-Controller oder modifizierte Eingabegeräte sind verboten.

Zuwiderhandlungen führen zu sofortigem Ausschluss und werden gemäß Strafenkatalog geahndet.

### 3.8 Pflicht zur MOSS-Nutzung

Alle Spieler sind verpflichtet, während offizieller Matches MOSS (<https://nohope.eu>) laufen zu lassen. MOSS muss auf den „Rainbow Six Siege“-Parameter eingestellt sein.

Der MOSS-Upload muss spätestens 15 Minuten nach Matchende im vorgesehenen Kanal hochgeladen werden.

Das Hochladen fehlerhafter oder manipulativ veränderter Dateien gilt als Regelverstoß und wird nach dem Strafenkatalog bestraft.

## 4. Verhalten & Kommunikation

### **4.1 Netiquette & respektvoller Umgang**

Die DACH League steht für Fairness, Respekt und sportlichen Wettbewerb.

Dementsprechend verpflichten sich alle Teilnehmer zu einem angemessenen Verhalten innerhalb und außerhalb des Spiels.

Dazu gehören insbesondere:

- Der Verzicht auf Beleidigungen, toxisches Verhalten, Provokation oder Diskriminierung
- Ein freundlicher, konstruktiver Ton in Chats, Voice-Kommunikation und öffentlichen Plattformen
- Die Einhaltung kultureller und ethischer Mindeststandards

Verstöße werden konsequent geahndet und können je nach Schwere zum Strafpunkte, Spielausschluss oder permanenten Bann führen.

### **4.2 Verhalten innerhalb & außerhalb der Liga**

Auch außerhalb der offiziellen Matchzeiten, z. B. in Social Media, auf Discord oder in Livestreams, sind Spieler und Organisationen **Repräsentanten der Liga**.

Öffentliches Fehlverhalten, welches der DACH League, ihren Partnern oder anderen Teilnehmern schadet, wird sanktioniert.

Beispiele für nicht geduldetes Verhalten:

- Gezielte Provokation anderer Teams
- Das Verbreiten falscher Informationen oder Gerüchte
- Rufschädigung oder öffentliche Eskalation interner Konflikte

### **4.3 Umgangston auf Discord, OPL, Social Media etc.**

Die offiziellen Kommunikationskanäle der DACH League – insbesondere Discord – dienen der Organisation, dem Support und der Community.

Hier gelten folgende Grundregeln:

- Kein Spam, Ping-Abuse oder Off-Topic-Talk in offiziellen Kanälen
- Keine persönlichen Angriffe oder herabwürdigende Äußerungen
- Respektvoller Umgang mit Staff-Mitgliedern

Verwarnungen oder temporäre Mutes können jederzeit ausgesprochen werden.

### **4.4 Vertraulichkeit von Staff-Kommunikation**

Alle direkten und indirekten Gespräche mit dem Staff – z. B. im Matchchat, Support, bei Protesten oder in Ticketverläufe – sind **vertraulich**.

Das Veröffentlichen von Screenshots, Chatverläufen oder Inhalten ohne schriftliche Genehmigung ist untersagt.

Zuwiderhandlungen führen zu Sanktionen und ggf. Ausschluss aus der Liga.

#### 4.5 Support- und Kommunikationsrichtlinien

Der Staff ist über Discord erreichbar. Supportanfragen müssen sachlich, vollständig und mit Belegen erfolgen.

Folgende Regeln gelten für den Umgang mit dem Support-Team:

- Höfliche und sachliche Ausdrucksweise
- Keine Drohungen, Erpressungen oder Eskalationen
- Bei wiederholtem Fehlverhalten kann der Support verweigert werden

#### 4.6 Verhalten in öffentlichen Medien

Alle Spieler, Captains und Organisationen repräsentieren die DACH League – auch außerhalb des Spiels.

In sozialen Medien (Twitter/X, TikTok, Discord, YouTube etc.) gelten daher folgende Grundsätze:

- Öffentliche Kommunikation muss **respektvoll** bleiben
- Kritik an Liga, Staff oder anderen Teams ist **sachlich zu formulieren**
- Persönliche Angriffe, Unterstellungen oder „Shitstorms“ sind untersagt
- Entscheidungen der Liga dürfen **nicht ungefragt mittels Screenshots oder ähnlichem öffentlich gemacht** werden

Verstöße können zur **Sanktionierung** führen – siehe Strafenkatalog.

#### 4.7 Terminvereinbarung und Spielablauf

Standard-Spieltag: Alle Spiele finden regulär am Freitag statt.

- Erscheint euer Gegner nicht oder findet ihr keinen gemeinsamen Ersatztermin, gilt der Freitag zur vorgegebenen Uhrzeit als verbindlicher Spieltermin.

#### Nichtantritt und Konsequenzen:

- Tritt ein Team nicht an, wird das Spiel automatisch als Niederlage gewertet und intern vermerkt.
- Bei drei Nichtantritten wird das Team umgehend aus der Liga disqualifiziert.

## 5. Saison Struktur

### 5.1 Aufbau einer Season

Eine reguläre Season in der DACH League besteht aus mehreren aufeinanderfolgenden Phasen.

Die grundlegende Struktur umfasst:

- **Qualifier** – Offene Qualifikationsphase für neue Teams
- **Gruppenphase** – Ligabetrieb mit festgelegten Begegnungen und Punktesystem
- **Playoffs** – Finalrunde der besten Teams der jeweiligen Ligen

### 5.2 Qualifikationssystem

Die Qualifier-Phase wird im **Swiss System Bracket** gespielt.

Alle Begegnungen werden im **Best-of-One (BO1)**-Format ausgetragen.

Jedes Team hat 3 Leben und bei jedem Lose, verliert das Team 1 Leben.

Es werden bis zu maximal 5 Runden generiert.

Je nach Teilnehmerzahl qualifizieren sich eine festgelegte Anzahl an Teams für die Hauptsaison der League 2.

Die genaue Anzahl wird vor Beginn des Qualifiers im Discord Server bekanntgegeben.

### 5.3 Gruppenphase

In der Gruppenphase spielen 8 Teams einer League im **Round-Robin-System** gegeneinander.

Jedes Match wird im **Best-of-Two (BO2)**-Format ausgetragen.

Die Punktevergabe erfolgt wie folgt:

- **2:0 Sieg:** 3 Punkte für das Siegerteam
- **1:1 Unentschieden:** 1 Punkt für beide Teams
- **0:2 Niederlage:** 0 Punkte

Alle Matches müssen innerhalb der vorgegebenen Fristen gespielt und auf der OPL-Plattform dokumentiert werden.

### 5.4 Playoffs

#### League 1:

Die besten sechs Teams der League 1 qualifizieren sich für die Playoffs.

- Playoffs laufen im Single Elimination System
- Die Plätze 1 & 2 starten in der **2. Runde**
- Die Plätze 3 – 6 starten in der **1. Runde**
- Alle Matches sind im **Best-of-Three (BO3)**-Format, das **Finale im Best-of-Five (BO5)**

#### League 2:

Die besten vier Teams der League 2 qualifizieren sich für die Playoffs.

- Playoffs laufen im Single Elimination System
- Die Plätze 1 - 4 starten im **Semifinal**
- Alle Matches sind im **Best-of-Three (BO3)**-Format, das **Finale im Best-of-Five (BO5)**

Die Playoffs entscheiden über den Saisonsieg sowie über Platzierungen.

## 5.5 Auf- und Abstiegsregelung für League 1 & 2

Die DACH League umfasst mindestens zwei feste Ligen (League 1 & League 2).

Am Ende jeder Season gelten folgende Auf-/Abstiegsregeln:

- **Platz 7 & 8** aus League 1 steigen in League 2 ab
- **Platz 1 & 2** aus League 2 steigen in League 1 auf
- **Platz 7 & 8** aus League 2 scheiden aus

Erfolgt kein vollständiger Roster-Erhalt oder tritt ein Team zurück.



## **6. Matchablauf**

### **6.1 Mappool und Mapbans/-picks**

Der aktuelle Map-Pool besteht aus folgenden Maps:

- BANK
- BORDER
- CHALET
- CLUBHOUSE
- CONSULATE
- KAFE DOSTOYEVSKY
- NIGHTHAVEN LABS
- LAIR
- SKYSCRAPER

Je nach Matchformat erfolgt die Kartenwahl wie folgt:

- **BO1:** Ban (8x) – Map played
- **BO2:** Ban (6x) – Pick (2x) – Decider Ban
- **BO3:** Ban (6x) – Pick (2x) – Decider Pick
- **BO5:** Pick (2x) – Ban (2x) – Pick (2x) – Ban(2x) – Decider

Die Mannschaft, welche mittels Pick ihre Map wählt, verliert auf dieser Map das Wahlrecht auf Attack oder Defense Start. Die Seitenwahl in der Overtime wird durch die Mannschaft gewählt, welche die Map gepickt hat. Äußert sich die wählende Partei nicht zur Overtime, so wird die Lobby auf "Random" in der Overtime eingestellt.

### **6.2 Host mit/ohne Observer**

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

Der Spectator Slot darf nur durch Liga Admins oder offiziellen Observern benutzt werden. Eine Benutzung durch Dritte muss von der Liga zuvor schriftlich im Matchchat angekündigt werden

### **6.3 Matchstart**

Beide Teams haben sich bis spätestens 10 Minuten nach Beendigung des Mapbans vollständig in der Lobby einzufinden.

Die Teamkapitäne bestätigen im In-Game-Chat ihre Spielbereitschaft mit „Ready“ oder „R“. Ein Start ohne Ready beider Seiten ist nicht zulässig. Verspätungen müssen mit Belegen dokumentiert werden.

### **6.4 Spielsettings und Servereinstellungen**

Die offiziellen Spieleinstellungen (Turniermodus, Rundenanzahl, Timer etc.) sind strikt einzuhalten.

Alle Servereinstellungen müssen den von Ubisoft für Turnierspiele vorgesehenen Einstellungen entsprechen.

Falsche Einstellungen führen zu Wiederholung des Matches oder Spielverlust, sofern ein Rehost nicht mehr möglich ist.

	Best of 1 Match format	Best of 2 Match format	Best of 3 Match format	Best of 5 Match format
<b>Game Mode</b>	TEAM DEATHMATCH BOMB			
<b>Plant duration</b>	7	7	7	7
<b>Defuse duration</b>	7	7	7	7
<b>Fuse time</b>	45	45	45	45
<b>Preparation</b>	45	45	45	45
<b>Action</b>	180	180	180	180
<b>Time of day</b>	Day	Day	Day	Day
<b>HUD settings</b>	Pro League	Pro League	Pro League	Pro League
<b>Number of bans</b>	4	4	4	4
<b>Ban Timer</b>	20	20	20	20
<b>Number of rounds</b>	12	12	12	12
<b>Attack/Defense swap</b>	6	6	6	6
<b>Overtime Rounds</b>	0 or 3	0 or 3	3	3 or Infinite
<b>Overtime score difference</b>	2	2	2	2
<b>Overtime 21ôle change</b>	1	1	1	1
<b>Objective rotation parameter</b>	2	2	2	2
<b>Objective type for rotation</b>	Rounds played	Rounds played	Rounds played	Rounds played
<b>Pick Phase timer</b>	15	15	15	15
<b>Operator HP</b>	100	100	100	100
<b>Friendly fire damage</b>	100	100	100	100
<b>Friendly fire in Prep Phase</b>	Off	Off	Off	Off
<b>Reverse Friendly Fire</b>	Off	Off	Off	Off
<b>Injured</b>	20	20	20	20
<b>Sprint</b>	On	On	On	On
<b>Lean</b>	On	On	On	On
<b>Death Replay</b>	Off	Off	Off	Off
<b>Death Duration</b>	2	2	2	2

## 6.5 Umgang mit Verspätungen / No-Shows

Ein Team, das nicht innerhalb von **15 Minuten nach Matchbeginn** in der Lobby ist, gilt als No-Show. Sollte man sich im laufenden Mapban befinden, verfällt diese Regelung.

Screenshots als Nachweis sind verpflichtend.

Ein No-Show wird mit einem **0:2 Spielverlust**, des Weiteren können Strafen entsprechend dem Strafenkatalog ausgesprochen werden..

## 6.6 Timeouts

Jedes Team hat pro Map ein **Tactical Timeout** von **45 Sekunden**.

Ein Timeout muss vor Rundenbeginn im Matchchat angekündigt werden („timeout“).

## 6.7 Rehost-Bedingungen und -Ablauf

Ein Rehost ist zulässig, wenn:

- ein technischer Fehler (z. B. Disconnect, Input-Bug) innerhalb der ersten 45 Sekunden einer Runde auftritt
- das Problem eindeutig belegt werden kann (z. B. Screenshot, Videobeweis)

Der Matchchat ist umgehend mit „rehost“ zu informieren.

Ein Rehost darf nicht zum taktischen Vorteil missbraucht werden.

Maximal **ein Rehost pro Team pro Map** ist erlaubt.

## 6.8 Ingame-Chat

Der Ingame-All-Chat dient ausschließlich der Organisation (Ready, Timeout, Rehost etc.).

Spam, Provokationen oder Beleidigungen sind untersagt und werden geahndet.

Gängige zulässige Formulierungen sind:

- Have Fun (HF)
- Good Luck (GL)
- Good Game (GG)
- Well Played (WP)
- Rehost (RH)
- Technical Timeout (TechT)
- Tactical Timeout (TacT oder Timeout)
- Pause Protest (Pause Protest)

## 6.9 Spawnpeek-Verbot

Ein sogenannter Spawnpeek ist in den **ersten 2 Sekunden nach Spawn** der Angreifer verboten. Die Runde muss zu Ende gespielt werden. Nach Beendigung der Runde und Rundengewinn der Verteidigung muss sofort ein Protest eingereicht werden.

Beweise (z. B. Killfeed mit Zeitmarke) sind vom geschädigten Team vorzulegen.

Ein Verstoß führt zum sofortigen Rundenverlust.

## 6.10 Highping-Regelung

Innerhalb der DACH League gilt eine **maximale Pinggrenze von 100 ms**.

Ein Spieler, dessen **durchschnittlicher Ping diese Grenze konstant überschreitet**, kann von der Teilnahme am Match ausgeschlossen werden.

### Nachweispflicht & Ablauf:

- Der betroffene Spieler muss durch das gegnerische Team mit **mindestens drei Pingnachweisen aus 3 verschiedenen Runden** gemeldet werden.
- Pro Runde sind **mindestens zwei Screenshots** erforderlich, davon **mindestens einer aus der Action-Phase**.
- Zusätzlich muss dokumentiert werden, dass der betroffene Spieler auf das Problem **hingewiesen wurde** (im Matchchat).

### Verfahren bei Regelverstoß:

- Wird ein Pingproblem eindeutig nachgewiesen, muss das Team den betroffenen Spieler **sofort auswechseln und in Unterzahl die Map zu Ende spielen**.
- Wird dies nicht gemacht, wird die laufende Map als **verloren gewertet**.
- Nach Mapende darf ein Ersatzspieler eingewechselt werden.

### Matchprotest:

- Weigert sich ein Team, nach Hinweis den Spieler auszuwechseln oder in Unterzahl zu spielen, muss ein **Matchprotest unmittelbar nach dem Match eingereicht** werden.
- Das Spiel ist dennoch regulär zu beenden.

### Vorsätzliche Ping-Manipulation:

Die **mutwillige Erhöhung des Pings** (z. B. durch Downloads, Programme oder Netzwerk Manipulation) ist strengstens untersagt.

Ein nachgewiesener Verstoß gilt als Regelbruch und wird gemäß dem **Strafenkatalog** bestraft **sowie ein Matchverlust** geahndet.

### **6.11 Pausen zwischen Maps**

Zwischen den Maps eines BO2, BO3 oder BO5 Matches ist eine Pause von **maximal 15 Minuten** erlaubt.

Nach Ablauf der Pause muss die Lobby vollständig neu erstellt und fortgesetzt werden. Längere Verzögerungen ohne Begründung gelten als unsportliches Verhalten.

#### **Sonderregel:**

Bei Cast oder Offline Events können die Pausenzeiten variieren.

### **6.12 Matchabschluss & Screenshotpflicht**

Nach Matchende ist ein vollständiger Screenshot des Endbildschirms (inkl. Rundenstand und Spielernamen) im OPL Match hochzuladen. Fehlende Screenshots oder falsche Ergebnismeldungen führen zu Sanktionen.

#### **6.12.1 Ergebnis Bestätigung Qualifier**

Das Ergebnis muss binnen 15 Minuten nach Abschluss der letzten Map bestätigt werden. Im Falle eines Protestes darf das Ergebnis nicht bestätigt werden

#### **6.12.2 Ergebnis Bestätigung League**

Das Ergebnis muss binnen 15 Minuten nach Abschluss der letzten Map bestätigt werden. Dies gilt auch im Falle eines Protestes.

### **6.13 Match Media**

Match Media umfasst alle relevanten Dateien zur Ergebnissicherung und Regelüberprüfung – dazu zählen insbesondere:

- Scoreboard-Screenshots
- Anti-Cheat-Dateien (MOSS)
- Game-Recordings oder Livestreams
- Match-Statistiken

#### **6.13.1 Teampflicht:**

- Jedes Team muss nach jeder Map einen **Screenshot des Scoreboards** mit allen Spielern und dem Endstand speichern.

#### **6.13.2 Spielerpflicht:**

- Alle Spieler müssen ihre **Anti-Cheat-Dateien** vollständig und lesbar aufbewahren.
- Bei einem Protest oder offizieller Anfrage müssen die Dateien bereitgestellt werden können.

#### **6.13.3 Fehlende Nachweise:**

- Kann ein Team keinen Screenshot liefern, wird automatisch der Screenshot des Gegners gewertet.
- Können beide Teams keine Nachweise erbringen, wird das Match als **1:1 gewertet**.

#### **6.13.4 Fristen zur Einreichung:**

- Bei Protest **innerhalb von 10 Minuten** nach Matchende: sofortige Bereitstellung erforderlich
- Bei Protest **nach 10 Minuten** oder Anforderung durch die Liga oder OPL-Admins: Bereitstellung innerhalb von **48 Stunden**.

#### **6.13.5 Aufbewahrungspflichten:**

- Standard: 30 Tage ab dem Folgetag des Matchtags
- Bei Protest: 60 Tage ab Protest Zeitpunkt

#### **6.13.6 Manipulation:**

- Die **Veränderung oder Fälschung von Match Media** wird gemäß **Strafenkatalog** geahndet.

#### **6.13.7 Weitergabe:**

- Scoreboards, Matchstatistiken und Recordings dürfen veröffentlicht werden.
- **Anti-Cheat-Dateien dürfen nicht weitergegeben** werden.

### **6.14 Verbogene Skins, Drohnen und Operator**

#### **6.14.1 Verbogene Skins**

Die Nutzung von kosmetischen Inhalten, die **Sichtbarkeit, Hitboxen oder Gameplay beeinflussen**, ist untersagt.

Erlaubte Kosmetik:

- 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 den eSports-Paketen

Alle anderen Uniformen und Kopfbedeckungen, sowie ALLE Gadget- und Drohnen-Skins (auch Gadget- und Drohnen-Skins aus den oben erwähnten Sets und Paketen) sind verboten und dürfen nicht verwendet werden. Waffenskins und -Charms sind uneingeschränkt nutzbar.

#### **6.14.2 Gesperrte Operator**

Aktuell sind folgenden Operator gesperrt:

- Keine

Die Nutzung gesperrter Operator sowie unerlaubter visueller Modifikationen (z. B. Operator-Elite-Skins mit Gameplay-relevanten Effekten) ist untersagt.

#### 6.14.3 Regelung bei Verstoß

Wird ein nicht erlaubter Operator oder nicht erlaubte Kosmetik ausgewählt, muss dieser **umgehend durch einen Teamkill entfernt werden**:

- Für **Angreifer** spätestens 15 Sek. nach Beginn der **Action-Phase**
- Für **Verteidiger** spätestens 15 Sek. nach Beginn der **Action-Phase**
- Die **Gadgets** des verbotenen Operators dürfen **nicht verwendet** werden
- Befindet sich der Operator **nach 15 Sekunden der Action-Phase noch im Spiel** oder **hat aktiven Schaden verursacht**, gilt die Runde als **automatisch verloren**.

Das Match muss mit **angepasstem Ergebnis gerehostet** werden. Ein nachträglicher Protest wegen dieses Regelverstoßes hat **keinen Anspruch auf Ergebnisänderung oder Wiederholung** zur Folge.

#### 6.15 Ubisoft-Server Probleme & Plattform Störungen

Kommt es zu technischen Problemen durch Ubisoft oder die OPL-Plattform (z. B. Serverausfälle, Disconnects ohne Spielereingriff), gilt:

- über die Fortsetzung des Matches entscheidet der Staff
- bereits gespielte Maps bleiben **gültig**.

## **7. Strafsystem & Proteste**

### **7.1 Protestverfahren**

Ein Protest ist ein offizielles Mittel zur Klärung von Regelverstößen oder Unregelmäßigkeiten.

#### **7.1.1. Proteste innerhalb der Qualifier oder Playoffs**

Ein Protest muss innerhalb von 15 Minuten nach Matchende eingereicht werden. Das Ergebnis darf nicht bestätigt werden.

#### **7.1.2 Proteste innerhalb der League**

Ein Protest muss innerhalb von 24 Stunden nach Matchende eingereicht werden. Das Ergebnis muss bestätigt werden.

Ein Protest muss **folgende Informationen enthalten**:

- Konkreter Regelverstoß
- Beweismaterial (Screenshots, Replay-Ausschnitte etc.)

Proteste ohne nachvollziehbare Begründung oder ohne ausreichenden Nachweis können abgelehnt werden.

### **7.2 Protest während laufendem Match**

Liegt ein schwerwiegender Regelverstoß **während eines laufenden Matches** vor, ist das Spiel **sofort zu pausieren** und der Verstoß im **Matchchat kenntlich zu machen** („protest“). Das Spiel darf erst nach Rückmeldung des Staffs fortgesetzt werden.

### **7.3 Ablehnung von Proteste & Ausnahmefälle**

Ein Protest wird abgelehnt, wenn:

- keine Beweise vorgelegt wurden
- er nur zur Provokation oder Zeitverzögerung genutzt wurde

In Ausnahmefällen (bspw. Cheating-Verdacht) kann eine Härtefall-Regelung eingeleitet werden. Dies bedeutet, dass auch Proteste, welche außerhalb der verbindlichen Einreichungszeiten gestartet werden, durch die Liga Admins verfolgt werden können.

### **7.4 Strafsystem**

Das Strafsystem der DACH League basiert auf einem **kategorisierten Strafenkatalog**, in dem Verstöße klar beschrieben und mit Punktwerten versehen sind.

Die **Staff-Entscheidung erfolgt auf Basis dieser Vorgaben**. Je nach Schweregrad, Wiederholung oder Kombination können Sanktionen gestaffelt ausfallen.

Mögliche Sanktionen sind unter anderem:

- Verwarnungen
- Punktabzüge
- Spielsperren
- Matchverlust
- Disqualifikation

- Temporärer oder permanenter Ausschluss

#### **7.4.1 Abbau & Verfall von Strafpunkten**

Strafpunkte verfallen nach einer festgelegten Frist automatisch, sofern keine weiteren Verstöße erfolgen. Weitere Informationen gibt es im Strafenkatalog.

#### **7.4.2 Preisaberkennung bei Regelverstößen**

##### **7.4.2.1 Aberkennung von Preisgeldern**

Erhebliche Regelverstöße können zur **vollständigen oder teilweisen Aberkennung von Preisgeldern** führen.

##### **7.4.2.2 Aberkennung von Sachpreisen**

Erhebliche Regelverstöße können zur **vollständigen oder teilweisen Aberkennung von Sachpreisen** führen. Dies kann je nach Vergehen auch gezielt gegen einzelne Spieler ausgesprochen werden.

#### **7.4.3 Kombinierte Strafen bei Mehrfachvergehen**

Bei mehreren gleichzeitigen Verstößen können **alle zutreffenden Sanktionen kumulativ** verhängt werden.

#### **7.4.4 Verschärfte Maßnahmen bei Wiederholungstätern**

Wiederholte Verstöße führen automatisch zu höheren Strafwerten oder zum Ausschluss aus der Liga.

#### **7.4.5 Anstiftung zu Regelverstößen**

Nicht nur das Durchführen eines Regelverstößes, sondern auch das **Veranlassen, Anstiften oder aktive Unterstützen** wird geahndet.

#### **7.4.6 Härtefälle**

In besonders schweren Fällen – etwa beim Einsatz von Cheats, massiver Täuschung oder systematischem unsportlichem Verhalten – kann ein Team oder Spieler **sofort disqualifiziert und dauerhaft ausgeschlossen** werden.

#### **7.4.7 Livematch-Vergehen**

Verstöße, die während einer laufenden Übertragung durch die DACH League oder Bevollmächtigte erfolgen, können **bis zur dreifachen Strafhöhe** führen, da sie den Wettbewerb unmittelbar beeinflussen.

## **8. Streaming & Medien**

### **8.1 Exklusive Streamingrechte der DACH League**

Die DACH League behält sich sämtliche **Streaming- und Übertragungsrechte** für alle offiziellen Spiele vor. Offizielle Casts dürfen ausschließlich von autorisierten Caster-Partnern der Liga durchgeführt werden. Spielaufzeichnungen und Inhalte dürfen von der DACH League auf Social Media, in Highlight-Videos oder als Archivmaterial verwendet werden.

#### **8.1.1 Drittpersonen-Zuschaltung & Streamingrechte**

Dritte Personen (z. B. Analysten, Coaches, Medienvertreter), die nicht aktiv am Spiel beteiligt sind, dürfen nicht ohne Erlaubnis in den Spectator-Slot oder die Lobby eingeladen werden.

Für eine **temporäre Streaming Freigabe oder Co-Cast-Erlaubnis** muss ein Antrag per **Support-Ticket** gestellt werden.

Wichtig:

- Eine Erlaubnis vom Gegner habt (via OPL Matchchat).
- Eine Erlaubnis von der Ligaleitung (via Ticket).
- Die Entscheidung obliegt ausschließlich der Ligaleitung.
- Eine Einladung ohne Genehmigung kann zum **Machtverlust oder Strafpunkten** führen.
- Die Anfrage sollte mindestens **24 Stunden vor Matchbeginn** erfolgen.

### **8.2 Regeln für Spielerstreams**

**Teams und Spieler dürfen ihre Matches selbstständig öffentlich streamen, sofern:**

- **kein offizieller Caster** angesetzt ist
- sich eine Genehmigung von STAFF eingeholt hat (übers **Support-Ticket**).
- der Stream **nicht aus der Sicht des Spectators geschieht**
- **keine vertraulichen Inhalte** (z. B. Protest Verläufe) gezeigt werden

Bei parallelem Einsatz offizieller Caster hat deren Stream stets Vorrang. Private Streams dürfen in diesem Fall nicht aktiviert werden.

### **8.3 Delay-Pflicht**

Alle Livestreams müssen mit einem **Mindest-Delay von 180 Sekunden** erfolgen.

Ein Verstoß gegen die Delay-Pflicht kann zum **Ausschluss vom Streamen weiterer Matches** sowie **Strafpunkten** gemäß **Strafenkatalog** führen.

### **8.4 Nennung der Liga im Streamtitel**

Private Streams müssen im Titel klar erkennbar auf die DACH League hinweisen.

Beispiel:

„DACH League – Spieltag 4 | Team Alpha vs. Team Bravo“

Außerdem sind folgende Informationen im Beschreibungstext oder Overlay einzubinden:

- Aktuelle Season
- Gespielte Liga (z. B. League 1 / Playoffs)
- Hashtag: #DACHLeague

## 8.5 Offizielle Caster & Spectator-Slots

Offizielle Caster, Observer oder Admins erhalten bei Bedarf einen Spectator-Slot und sind entsprechend zu berücksichtigen.

Jeder Caster oder Observer hat sich respektvoll und neutral zu verhalten. Verstöße gegen diese Pflicht führen zum Entzug der Casting-Erlaubnis.

## 8.6 Einbindung in Casts

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, **Spieler, Kapitäne oder Organisationen für Interviews oder Pre-/Post-Match-Kommentare** in Casts einzuladen. Solche Beteiligungen erfolgen **freiwillig**.

## 8.7 Restreamen

Das **Restreamen von Matches** durch Dritte ist nur mit ausdrücklicher **Genehmigung des DACH League Managements** erlaubt.

- Die Genehmigung ist über ein **Support-Ticket** zu beantragen.
- In einigen Fällen ist zusätzlich die **Zustimmung externer Partner** erforderlich.

**Hinweis:** Die Bearbeitung solcher Anfragen kann mehrere Werktagen in Anspruch nehmen. Eine möglichst frühzeitige Antragstellung wird daher dringend empfohlen.

## 8.8 Drittwerbung & Sponsoring im Stream

Spieler und Organisationen dürfen während eigener Streams ihre **eigenen Partner und Sponsoren** sichtbar machen, solange:

- der Inhalt nicht gegen die Community-Richtlinien von Ubisoft oder OPL verstößt
- keine **andere Liga/Turnierstruktur aktiv beworben** wird
- diese **nicht in direkter Konkurrenz zur DACH League oder OPL stehen**

Für die Einbindung externer Partner (z. B. in Caster-Overlays) ist eine **Genehmigung durch das Management** erforderlich.

## **9. Preisgelder**

### **9.1 Auszahlung über PayPal**

Die Auszahlung von Preisgeldern erfolgt ausschließlich über **PayPal** und nur an Spieler oder Teamverantwortliche, die das **gesetzlich vorgeschriebene Mindestalter von 18 Jahren** erreicht haben.

- Die Auszahlung erfolgt in der Regel **innerhalb von 7 Tagen** nach Saisonende

Das Preisgeld wird gesammelt an einen Bevollmächtigten des Teams verschickt, die Weiterverteilung obliegt den Verantwortlichen.

Minderjährige Spieler haben keinen direkten Anspruch auf Auszahlung. In solchen Fällen kann das Preisgeld an einen bevollmächtigten, volljährigen Vertreter des Teams ausgezahlt werden – vorausgesetzt, dies wird schriftlich durch das Team bestätigt.

### **9.2 Sachpreise & Versandrichtlinien**

Zusätzlich zu monetären Preisgeldern können **Sachpreise** (z. B. Hardware, Merchandise, Gutscheine) ausgelobt werden.

Die Zustellung erfolgt per Versand an die von den Gewinnern angegebene Adresse.

Folgende Punkte sind zu beachten:

- Versand nur an einen Vertreter des Teams, die Weiterverteilung obliegt dem Verantwortlichen
- **Keine Barauszahlung** oder Umtausch möglich
- **Falschangaben bei Adressen** führen zum Verlust des Anspruchs
- Der Versand erfolgt in der Regel **innerhalb von 30 Tagen** nach Saisonende
- Etwaige **Zollkosten oder Zusatzgebühren** bei internationalen Lieferungen trägt der Empfänger

### **9.3 Keine Preisvergabe bei Nichtantritt in Playoffs/Relegation**

Teams, die sich für die **Playoffs qualifizieren**, dort aber **nicht antreten** oder ein Match **ohne triftigen Grund aufgeben**, verlieren **jeden Anspruch auf Preisgeld oder Sachpreise**.

Dies gilt unabhängig von der bis dahin erzielten Platzierung.

## **10. Sonderfälle & Grauzonen**

### **10.1 Entscheidungskompetenz des Liga-Staffs**

In allen Fällen, die nicht eindeutig durch dieses Regelwerk geregelt sind, liegt die Entscheidungsbefugnis bei der **Ligaleitung bzw. dem zuständigen Staff-Team**.

Die Entscheidungen basieren dabei auf den Grundsätzen von **Fairness, Integrität und Wettbewerbsneutralität**.

Staff-Entscheidungen in Sonderfällen sind bindend und nicht anfechtbar, sofern sie ordnungsgemäß dokumentiert und begründet wurden.

### **10.2 Umgang mit nicht erfassten Situationen**

Trotz umfassender Regelwerke kann es zu Situationen kommen, die **nicht explizit geregelt** oder durch neue Spielmechaniken, Patches oder externe Einflüsse entstanden sind.

In solchen Fällen wird im Sinne des **Wettbewerbs und der Chancengleichheit** entschieden.

Teams werden angehört, doch die finale Entscheidung liegt stets beim Staff.

### **10.3 Verbot der bewussten Ausnutzung von Grauzonen**

Es ist **ausdrücklich untersagt**, bewusst auf Lücken im Regelwerk hinzuarbeiten oder technische, sprachliche oder organisatorische Graubereiche zum eigenen Vorteil zu nutzen.

Als Grauzone zählt z.B. das absichtliche Ausnutzen fehlender Definitionen, Regel Kombinationen oder technische Schlupflöcher.

Ein derartiges Verhalten wird als **unsportlich** gewertet und entsprechend sanktioniert.

### **10.4 Sanktionen bei Ausnutzen von Lücken**

Das vorsätzliche Ausnutzen von Regelungslücken oder nicht klar definierten Situationen kann mit **Strafpunkten, Matchverlust** oder im Wiederholungsfall mit dem **Ausschluss aus der Liga** geahndet werden.

Dabei gelten dieselben Maßstäbe wie bei anderen schweren Regelverstößen.

Die Sanktionen werden durch den Staff auf Grundlage des **Strafenkatalogs** bestimmt.

## 11. Datenschutz & Archivierung

### **11.1 Aufbewahrungspflicht von Matchdaten nach Saisonende**

Nach dem offiziellen Abschluss eines Matches müssen alle eingereichten Matchdaten (Screenshots, Match Media, Scoreboards) mit einer Frist von **30 Tagen** aufbewahrt werden – sofern kein aktiver Protest oder ein offenes Verfahren besteht.

### **11.2 Aufbewahrungspflicht bei Sanktionen oder Protesten**

Sofern ein Spieler, Team oder Match unter einem aktiven Protest, Einspruch oder einer Untersuchung steht, verlängert sich die Aufbewahrungspflicht auf **60 Tage ab dem Zeitpunkt des Vorfalls**.

In diesem Zeitraum dürfen keine Dateien gelöscht oder verändert werden.

### **11.3 Veröffentlichung von Blacklists, Sanktionen oder Strafen**

Blacklists oder Sanktionen dürfen nur durch die Liga selbst veröffentlicht werden.

Screenshots, Nachweise oder Entscheidungen im Rahmen von Strafen unterliegen weiterhin der Vertraulichkeit (siehe Kapitel 4.4).

Private Weiterverbreitung ist untersagt und wird sanktioniert.

## **12. Organisationen & Teamverantwortung**

### **12.1 Maximale Anzahl an Teams pro Organisation**

Eine Organisation darf grundsätzlich **mehrere Teams** in die DACH League entsenden, sofern diese:

- in **verschiedenen Ligen** spielen,
- **völlig getrennte Lineups, Coaches und Management** aufweisen,
- **nicht gegeneinander antreten**, sofern ein sportlicher Interessenkonflikt droht.

Bei Verstößen droht der Ausschluss beider Teams.

### **12.2 Pflicht zur Benennung eines Teamleiters**

Jedes Team ist verpflichtet, **mindestens eine Ansprechperson** (Teamleiter/in) zu benennen.

Diese Person übernimmt u. a. folgende Aufgaben:

- Kommunikation mit der Ligaleitung
- Organisation von Terminen
- Einreichung von Matchdaten
- Team-Slot Verwaltung

### **12.3 Ansprechpartner bei Supportfällen oder Strafen**

Teamleiter sind verpflichtet, bei Regelverstößen, Supportfällen oder Einsprüchen innerhalb von **24 Stunden** zu reagieren.

Nicht erreichbare oder abwesende Verantwortliche können zu **Strafpunkte oder Verfahrensverlust** führen.

### **12.4 Verantwortung für Kommunikation & Termintreue**

Organisationen sind mitverantwortlich für das Verhalten ihrer Teams.

Dies gilt auch bei:

- Verspätungen
- Nichteinhalten von Fristen
- Fehlverhalten in sozialen Medien
- Verweigerter Kommunikation

Wiederholte Unzuverlässigkeit kann zum **Ausschluss aller verbundenen Teams** führen.

## 13. Rücktritt, Disqualifikation & Ausstieg

### **13.1 Rücktritt eines Teams aus laufender Season**

Ein Team kann sich jederzeit aus einer laufenden Season zurückziehen, muss dies jedoch **schriftlich und zeitnah** per **Support Ticket** an das Liga Management melden.

Ein Rücktritt gilt nur dann als gültig, wenn er durch die Teamleitung offiziell erklärt wurde und folgende Angaben enthält:

- Teamname
- Grund für den Rücktritt
- Bestätigung aller betroffenen Spieler (bei Bedarf)

### **13.2 Fristen zur offiziellen Abmeldung**

Ein Rücktritt muss **mindestens 24 Stunden vor dem nächsten angesetzten Match** mitgeteilt werden.

Andernfalls gilt das nächste Spiel als **No-Show mit Straffolge**.

Bei wiederholten kurzfristigen Abmeldungen kann eine **Disqualifikation für die gesamte Season** erfolgen.

### **13.3 Konsequenzen für Punkte, Platzierung und Preisgeld**

Ein Team, das vorzeitig aussteigt, verliert:

- Alle Matches werden **als 0:2 verloren gewertet**
- Die Organisation verliert den Anspruch auf **Slot und Preisgelder**
- Ein Nachrücker-Team kann durch die Ligaleitung bestimmt werden

### **13.4 Nachrückerregelung bei Rücktritt**

Im Falle eines Rücktritts kann die Ligaleitung:

- ein **Wildcard-Team** aus dem Qualifier nachrücken lassen
- Matches gegen das zurückgetretene Team **ungültig erklären**

Die Entscheidung obliegt dem Staff unter Berücksichtigung von Fairness und Ligaintegrität.

### **13.5 Disqualifikation durch Staff**

Ein Team kann durch die Ligaleitung disqualifiziert werden, wenn es:

- wiederholt nicht zu Matches erscheint
- sich verweigert, mit Staff oder Gegner zu kommunizieren
- grob gegen das Regelwerk verstößt
- bei Accountmissbrauch auffällt

Die Disqualifikation erfolgt schriftlich und kann nur durch ein **offizielles Einspruchsverfahren** (Kap. 14) angefochten werden.

## **14. Einspruchsverfahren**

### **14.1 Grundsatz zum Einspruchsrecht**

Spieler oder Teams haben das Recht, alle Admin-Entscheidungen von einem unabhängigen Admin überprüfen zu lassen.

### **14.2 Einspruchsberechtigung und Grenzen**

Ein Einspruch gegen eine Admin-Entscheidung muss unverzüglich, spätestens 24 Stunden nach der Admin-Entscheidung, mittels Support Ticket eröffnet werden. Die protestende Partei hat hierbei den Hergang, die getroffene Admin-Entscheidung sowie den Grund für den Einspruch zu formulieren. Ein unabhängiger Admin wird binnen 48h den Admin in der Entscheidung befragen sowie sich den Einspruch anschauen und eine finale Entscheidung treffen. Einsprüche gegen eine Entscheidung, welche im Einspruchsverfahren getroffen wurden, sind nicht zulässig.

### **14.3 Missbrauch des Einspruchsverfahrens**

Wird ein Einspruch **mutwillig, haltlos oder missbräuchlich** eingereicht (z. B. um Matches zu verzögern oder Entscheidungen zu untergraben), kann dies mit:

- **Strafpunkten,**
- **Verwarnungen,**
- oder **temporären Ausschluss vom Einspruchsrecht** geahndet werden.

## **15. Zusatzsoftware & Tools**

### **15.1 Definition und Geltungsbereich**

Unter Zusatzsoftware fallen sämtliche **Programme, Tools oder Dienste**, die Spieler außerhalb des Spiels verwenden – sei es zur Analyse, Kommunikation, Anzeige von Informationen oder Steuerungseingaben.

Dieses Kapitel regelt, welche Tools **erlaubt, eingeschränkt oder verboten** sind.

### **15.2 Erlaubte Tools**

Folgende Programme gelten als **grundsätzlich erlaubt**, sofern sie nicht im Match aktiv eingreifen:

- Discord & Sprachkommunikationsdienste
- Coaching-Tools (Whiteboards, Replays außerhalb des Live-Spiels)
- Teamspezifische Statistiksoftware
- R6 Tracker

### **15.3 Eingeschränkt erlaubte Tools**

Folgende Tools dürfen **nur nach Rücksprache** mit der Ligaleitung verwendet werden:

- Livestatistiken in Stream-Overlays
- Spielerprofile im Matchscreen
- Externe Radar- oder Minimapsimulationen (auch bei Streamdelays)

Die Verwendung ohne Freigabe kann zur **Matchwertung oder Strafpunkten** führen.

### **15.4 Verbogene Tools & Programme**

Nicht erlaubt sind:

- Programme, die Ingame-Daten manipulieren oder überlagern
- Auto-Peek, Aim-Assist, Script-Macros
- Softwares mit Overlays, die taktische Daten live darstellen (z. B. Heatmaps, Sichtlinien, X-Ray-Simulation)
- Drittanbieter-Tools, die Gegnerdaten auslesen
- Teamviewer, AnyDesk, etc.

Auch bei einer Laufzeit von 00:00:00 wird davon ausgegangen, dass das Programm genutzt wurde.

### **15.5 Offenlegungspflicht**

Alle verwendeten Zusatzprogramme müssen dem Staff auf Anfrage **offen und transparent dargelegt** werden.

Eine Weigerung, Toolnamen oder Prozesse zu benennen, kann wie ein Verstoß gewertet werden.

### **15.6 Technische Testläufe und Freigaben**

Bei Zweifeln können Teams ein Tool **vor der Season testen und genehmigen lassen**.

Dazu ist ein **Ticket mit Beschreibung und Screenshot der Nutzung** zu öffnen.

Genehmigungen gelten **nur für die beantragte Version** und können bei Änderungen widerrufen werden.

## **16. Fremdwerbung & Sponsoring**

### **16.1 Grundsatz**

Spieler und Teams dürfen während eigener Streams und öffentlichen Auftritten grundsätzlich **eigenen Partnern und Sponsoren** Raum geben, sofern dies den Regularien der DACH League nicht widerspricht.

Die DACH League legt dabei besonderen Wert darauf, dass keine Werbung für konkurrierende Ligen oder Turniere erscheint.

### **16.2 Erlaubte Werbung**

- **Eigenwerbung:** Werbung und Logos der eigenen Sponsoren sind erlaubt, sofern sie den offiziellen Richtlinien entsprechen.
- **Zusatzinformationen:** Das Einblenden eigener Sponsorlogos ist in offiziellen Cast-Overlays zulässig – nach vorheriger Absprache mit dem Ligastaff.

### **16.3 Untersagte Werbung**

- Werbung für **Drittanbieter** oder konkurrierende Turnierformate ist untersagt.
- Inhalte, die den Ruf der Liga schädigen oder zu einer Verwechslung mit anderen Organisationen führen können, sind nicht zulässig.
- Folgende Werbepartner sind generell nicht zulässig
  - Alkoholische Produkte insbesondere Liköre und Biere (einschließlich der nichtalkoholischen Version)
  - berauschende Substanzen, deren Verkauf oder Gebrauch gesetzlich geregelt ist
  - Tabak, Zigaretten oder elektronische Zigaretten sowie zugehörige Utensilien
  - Schusswaffen einschließlich Zubehör, Replikate oder Airsoft-Produkte
  - Glücksspiel- oder Wettwebsites, einschließlich der Betreiber von Fantasie-Sportarten
  - Pornografie und andere verwandte ausgereifte Materialien und Utensilien
  - alle Arzneimittel, die verschreibungspflichtig sind oder nicht frei in einer Apotheke verkauft werden
  - Politische Kampagnen

### **16.4 Genehmigungsverfahren**

- Für die Einbindung von Drittwerbung oder externen Sponsoren in Stream-Overlays ist vorab ein **Genehmigungsticket** beim Management einzureichen.
- Eine Freigabe erfolgt ausschließlich, wenn keine Interessenkonflikte bestehen und alle internen Vorgaben eingehalten werden.

## 17. Content & Mediennutzung

### **17.1 Offizielle Medieninhalte**

Die DACH League stellt offizielle Logos, Overlays, Intros und andere Medieninhalte zur Verfügung, die ausschließlich für die Nutzung in Verbindung mit Liga-Aktivitäten freigegeben sind. Diese Inhalte dürfen nur im Rahmen der offiziellen Liga-Auftritte verwendet werden.

### **17.2 Highlight-Clips und Community-Beiträge**

- Spieler, Captains oder Teams können Highlight-Clips, Top-Play-Zusammenfassungen oder Community-Beiträge erstellen und teilen, sofern sie den **offiziellen Medienrichtlinien** entsprechen
- Bei der Veröffentlichung ist stets das Event durch Nennung im Titel zu markieren, beispielsweise "#DACHLeague"

### **17.3 Interviews und Recaps**

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, ausgewählte Spieler oder Organisationen für **Interviews, Recaps oder von der Community erstellte Highlight-Videos** einzuladen.

Die Teilnahme erfolgt auf freiwilliger Basis.

Alle erstellten Inhalte sind inhaltlich auf die Liga abzustimmen und dürfen nicht zur Diskreditierung einzelner Akteure genutzt werden.

### **17.4 Rechte zur Veröffentlichung**

Die DACH League besitzt das ausschließliche Recht, alle von ihr genehmigten Inhalte auf offiziellen Kanälen (z. B. Website, Social Media, YouTube) zu veröffentlichen.

Eine Weitergabe der Medieninhalte an Dritte erfolgt nur mit ausdrücklicher Zustimmung durch die Ligaleitung.