

# SOMMERSEASON 2025

Version 22. Juni 2025

## Regeländerungen

### → AUFGEHOBEN:

- ◆ § 2.3.5 Wildcard-Turnier
- ◆ § 2.3.6 Sonderfall Offline-Event
- ◆ §2.4.2 Zweite Liga
- ◆ §2.4.3.2 Playoffs der zweiten Liga
- ◆ §2.4.3.3 Relegation
- ◆ § 2.6.3 Transfers
- ◆ §3.1.4 Benennung für Matchmedia
- ◆ §5 Mögliche Sanktionen

### → ÄNDERUNG:

- ◆ § 2.3.4 Ausscheiden eines Teams
- ◆ §2.4.3.1 Erste Liga: Anpassung an Ligagröße, Gruppen
- ◆ §2.4.3.1 Playoffs der ersten Liga: Anpassung an Ligagröße, Gruppen
- ◆ §2.5 Änderung der Teamaufstellung: Anpassung/Umformulierung
- ◆ § 3.1.1 Nichtantreten: Ausnahme zur Atomuhr
- ◆ §31.3 Maps: anderer Unterpunkt, Mappool Update
- ◆ Links und Termine aktualisiert, Nummerierung angepasst, Formatierung verbessert, Lesbarkeit erhöht

## Inhaltsverzeichnis

[Regeländerungen](#)  
[Inhaltsverzeichnis](#)  
[§1 Allgemeines](#)  
    [§ 1.1 Definitionen](#)  
        [§ 1.1.1 Wettbewerb](#)  
        [§ 1.1.2 Veranstalter](#)  
        [§ 1.1.3 Natürliche Personen](#)  
        [§ 1.1.4 Institution](#)  
            [§ 1.1.4.1 Institutionen einer Stadt zusammenlegen](#)  
            [§ 1.1.4.2 Kleinere Institutionen zusammenlegen](#)  
            [§ 1.1.4.3 Spielrechte für alleinstehende Spieler\\*innen in ortsfremden Vereinigungen](#)  
        [§ 1.1.5 Matches](#)  
        [§ 1.1.6 Spiel](#)  
        [§ 1.1.7 Best-of-X](#)  
    [§ 1.2 Beteiligte](#)  
        [§ 1.2.1 Organisation](#)  
            [§ 1.2.1.1 Ligaleitung](#)  
            [§ 1.2.1.2 Stream](#)  
            [§ 1.2.1.3 Schiedsrichter\\*innen](#)  
        [§ 1.2.2 Teilnehmer\\*innen](#)  
            [§ 1.2.2.1 Spieler\\*innen](#)  
            [§ 1.2.2.2 Vereinigungen](#)  
                [§ 1.2.2.2.1 Angehörigkeit](#)  
            [§ 1.2.2.3 Clubs, Vereine und Hochschulgruppen](#)

[§1.2.2.4 Team](#)  
[§1.2.2.5 Captain](#)  
[§1.2.2.6 Manager](#)  
[§1.2.2.7 Unangemessene Team- und Spielernamen](#)  
[§1.2.2.7 Unangemessene Profilbilder](#)  
[§1.2.2.7 Unangemessene Teamlogos](#)

[§1.3 Gültigkeit](#)  
[§1.4 Regeländerungen](#)  
[§1.5 Nicht definierte Regeln](#)  
[§1.6 Unvorhersehbare Ausnahmefälle](#)  
[§1.7 Grundlegende Verpflichtungen](#)

[§1.7.1 Verhalten](#)  
[§1.7.2 Spielversion](#)  
[§1.7.3 Datenschutz](#)  
[§1.7.4 Öffentliches Auftreten / Spieler- und Teamnamen / Sponsoren](#)  
[§1.7.5 Betrug](#)

[§1.8 Kommunikation](#)  
[§1.9 Anmeldung](#)

[§2 Die Liga](#)

[§2.1 Termine](#)

[§2.1.1 Verschiebungen](#)

[§2.2 Aufgaben der Captains](#)

[§2.2.1 Standard-Roster](#)  
[§2.2.2 Teamaufstellung](#)  
[§2.2.3 Matchmedia](#)

[§2.3 Turnierplattform: "OPL"](#)

[§2.3.1 Organisation](#)

[§2.4 Wettbewerbsstruktur](#)

[§2.4.1 Erste Liga](#)  
[§2.4.2 Zweite Liga](#)  
[§2.4.3 Playoffs/Relegation](#)  
[§2.4.3.1 Playoffs der ersten Liga](#)  
[§2.4.3.2 Playoffs der zweiten Liga](#)  
[§2.4.3.3 Platzierungsturnier](#)  
[§2.4.4 Ausscheiden eines Teams](#)  
[§2.4.5 Open Qualifier](#)  
[§2.4.6 Sonderfall Offline-Event](#)  
[§2.4.7 Limitierung der Spots für eine Vereinigung](#)

[§2.5 Preise](#)

[§2.6 Teamzusammensetzung](#)

[§2.6.1 Änderung der Teamzusammensetzung](#)  
[§2.6.2 Leihspieler\\*innen](#)  
[§2.6.3 Transfers](#)

[§3 Ablauf eines Matches](#)

[§3.1 Vor Matchbeginn](#)

[§3.1.1 Nichtanreten](#)  
[§3.1.2 Matcheinstellung / Erstellen einer Lobby](#)  
[§3.1.3 Verantwortlichkeit für Matchmedia](#)  
[§3.1.4 Benennung für Matchmedia](#)  
[§3.1.5 Cheating und Anticheat](#)

[§3.1.5.1 MOnitor System Status \(MOSS\)](#)  
[§3.1.5.2 Benutzung von MOSS](#)  
[§3.1.5.3 Absturz von MOSS](#)

[§3.1.6 Zuschauer\\*innen](#)

[§3.2 Seitenwahl](#)

[§3.2.1 Best-of-1](#)  
[§3.2.1 Best-of-2](#)  
[§3.2.2 Best-of-3 / Best-of-5](#)

[§3.3 Operator Bans & Gesperzte Operator](#)

[§3.3.1 Skins](#)

[§3.4 Spawnpeek](#)

[§3.5 Verbindungsprobleme](#)

[§3.5.1 Serverprobleme](#)

[§3.6 Rehost, Pause und Timeout](#)

[§3.7 Zwischen Spielen eines Matches](#)

[§3.8 Pausenzeit](#)

[§3.9 Sportliches Verhalten](#)

[§ 3.10 Nach dem Match](#)  
[§ 3.11 Proteste](#)  
[§ 4 Sonderregelungen Stream](#)  
[§ 4.1 Allgemeines](#)  
[§ 4.2 Gestreamte Matches](#)  
[§ 4.3 Zeitige Anwesenheit](#)  
[§ 4.4 Verhalten beim Stream](#)  
[§ 4.5 Fremdstreamen](#)  
[§ 5 Mögliche Sanktionen](#)  
[§ 5.1 Admin-Entscheidungen](#)  
[§ 5.2 Strafpunkte](#)  
[§ 5.3 Einzelspieler/innen](#)  
[§ 5.4 Teamstrafen](#)  
[§ 5.5 Anhang](#)  
[§ 6 Rechtsweg](#)

# §1 Allgemeines

## § 1.1 Definitionen

### § 1.1.1 Wettbewerb

1. Die "Uniliga Rainbow Six Siege" („Wettbewerb“) ist eine Liga, in der die teilnehmenden Teams um den Titel „Uniliga Hochschulmeister“ spielen.
2. Nur Studierende deutscher Hochschulen sind zum Wettbewerb zugelassen (siehe §1.2.2.1 Spielende).
3. Die Teilnahme an der Liga hat insbesondere den Zweck, eSports an deutschen Hochschulen zu etablieren.

### § 1.1.2 Veranstalter

1. Uniliga ist der alleinige Veranstalter des Wettbewerbs.

### § 1.1.3 Natürliche Personen

1. Eine natürliche Person ist der Mensch in seiner Rolle als Rechtssubjekt, d. h. als Träger von Rechten und Pflichten.
2. Im folgenden Verlauf des Regelwerks wird zur Leserlichkeit, wenn notwendig, die männliche Form mit Sternchen (Beispiel: Spieler\*) geschrieben. Damit sind Personen aller Geschlechter angesprochen.

### § 1.1.4 Institution

1. Eine Institution ist im Allgemeinen eine staatlich anerkannte Hochschule mit Sitz in der Bundesrepublik Deutschland.
2. Eine Liste aller teilnahmeberechtigten Institutionen sind hier aufgelistet: [Auflistung der Hochschulen nach dem statistischen Bundesamt](#)

### § 1.1.4.1 Institutionen einer Stadt zusammenlegen

1. Institutionen können auf Antrag zusammengelegt werden, wenn es der Standortentwicklung dienlich ist.
2. Dies ist insbesondere der Fall, wenn:
  - a. diese Institutionen bereits demselben Hochschulsport angehören.
  - b. Institutionen mit weniger als 10.000 Studierenden einer größeren Institution beitreten wollen.

3. Wird die Zusammenlegung beantragt, soll nur eine Vereinigung an den betroffenen Institutionen bestehen.
4. Der Antrag muss per Email an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix “[R6]” haben) gestellt werden und die Institutionen müssen mit vollem Namen genannt werden.
5. Die Zusammenlegung muss semesterweise aufrechterhalten werden. Dies geschieht durch erneuten Antrag an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix “[R6]” haben).
6. Wird dem Veranstalter seitens einer Institution mitgeteilt oder bestehen sonstige wichtige Gründe, dass eine Zusammenlegung insbesondere aus Gründen des Hochschulrechts nicht zulässig ist, können bereits bestehende Zusammenlegungen aufgelöst werden.

#### **§ 1.1.4.2 Kleinere Institutionen zusammenlegen**

1. Kleinere Institutionen (<5000 Studenten) können vorübergehend zusammengelegt werden, wenn eine eigenständige Organisation eines eSports Bereich für die entsprechende(n) Hochschule(n) nicht (mehr) möglich ist.
2. Ob eine Hochschulvereinigung die notwendigen Voraussetzungen erfüllt, orientiert sich an den Maßstäben des “§ 1.1.4 Institutionen”.
3. Insbesondere muss dargelegt werden, dass sich die einzelnen Institutionen darum bemühen, zum darauffolgenden Semester eine eigenständige Organisation (wieder)herzustellen.
4. Die Studentische Standortvertretung und die offizielle Vertretung der Hochschule sollen die Erforderlichkeit der Maßnahme begründen.
5. Die Zusammenlegung gilt für sechs Monate und kann auf Antrag verlängert werden. Die Zusammenlegung liegt im Ermessen der Ligaleitung.

#### **§ 1.1.4.3 Spielrechte für alleinstehende Spieler\*innen in ortsfremden Vereinigungen**

1. Sollten Spielende an einer Institution studieren, die nicht über ein eigenes Potenzial für einen eSports Bereich verfügt (beispielsweise wegen der Größe) oder wird die Teilnahme an einem bestimmten Wettbewerb von einem bestehenden eSports Bereich nicht angeboten, so können diese per Mail an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix “[R6]” haben) beantragen, für einen anderen Hochschulstandort im Wettbewerb anzutreten. Sie werden durch Genehmigung seitens der Ligaleitung als Spielende dieser Hochschule behandelt. Die Genehmigung liegt im Ermessen der Ligaleitung. Folgendes gilt zu beachten:
  - a. Die Spielenden müssen in ihrem Antrag belegen können, dass es an deren Standort (noch) nicht möglich ist, einem eSports Bereich beizutreten oder diesen zu gründen. Geeignete Bestrebungen zur Verbreitung des eSports an der eigenen Hochschule sind nachzuweisen.
  - b. Sind der Hauptwohnsitz sowie der Studienort der Spielenden identisch, können diese nur für einen nächstgelegenen Standort antreten. Kommen mehrere Standorte in Frage, besteht kein Wahlrecht. Die Zugehörigkeit wird von der Ligaleitung unter Würdigung aller Umstände des Einzelfalls bestimmt.
  - c. Sollten der Hauptwohnsitz an einem anderen Ort als dem Studienort sein, so ist maßgeblich, ob es an diesem Hochschulstandort einen eSports Bereich gibt, sodass sich diesem angeschlossen werden kann.
  - d. Die Genehmigung gilt für sechs Monate und kann jederzeit durch die Ligaleitung zurückgenommen werden. Die Rücknahme erfolgt immer, wenn die Förderung und der Aufbau von Hochschulstandorten oder der Bestand der bereits geformten Hochschul-Organisationen gefährdet ist.
  - e. Die betroffenen Spielenden haben alle entsprechenden Nachweise zu führen und einzureichen.
2. Die Zuordnung von Spielenden nach Absatz 1 darf den fairen Wettbewerb der Teams nicht unangemessen stören. Maximal ein Spieler\*, der nach Absatz 1 zugeordnet wurde, darf als aktiver Spieler\* in einem Team in einem Spiel eingesetzt werden.

#### **§ 1.1.5 Matches**

1. Ein Match bezeichnet einen einzelnen Wettkampf im Turnier zwischen zwei Teams und kann aus mehreren Spielen bestehen.

#### **§ 1.1.6 Spiel**

1. Ein Spiel wird zwischen zwei Teams ausgetragen und endet, sobald die Siegbedingungen erfüllt sind.

#### **§ 1.1.7 Best-of-X**

1. Ein Best-of-X ist ein Match, das X Spiele hat und bei dem das Team gewinnt, das die meisten Spiele gewinnt. Sobald ein Team die benötigten Spiele gewonnen hat, endet das Best-of-X.
  - 1.1. Beispielsweise ist ein Team, das die ersten zwei Spiele in einem Best-of-3 für sich entscheidet, sofort der Gewinner des Matches.

## § 1.2 Beteiligte

### § 1.2.1 Organisation

1. Zur Organisation gehören alle natürlichen Personen ("Organisatoren") der Uniliga, welche den Wettbewerb ausrichten.
2. Diese sind von der Teilnahme am Wettbewerb ausgeschlossen.

#### § 1.2.1.1 Ligaleitung

1. Die Ligaleitung ist für den Ablauf des Wettbewerbs verantwortlich und steht für alle Fragen zur Verfügung. Zur Ligaleitung gehören:
  - 1.1. Keno „Blu“ Meyer
  - 1.2. Dennis "PreVenti" Krivanek

#### § 1.2.1.2 Stream

1. Der Stream besteht aus natürlichen Personen, die an der Übertragung des Wettbewerbs beteiligt sind.

#### § 1.2.1.3 Admins

1. Admins sind natürliche Personen, welche von der Organisation dazu autorisiert sind, die Einhaltung und Umsetzung dieses Regelwerks zu überwachen.

### § 1.2.2 Teilnehmer\*innen

#### § 1.2.2.1 Spieler\*innen

1. Jede natürliche Person, die an einer deutschen Hochschule eingeschrieben ist, ist berechtigt, am Wettbewerb teilzunehmen.
2. Ab dem Zeitpunkt der Anmeldung zum Wettbewerb wird diese Person als Spieler\* bezeichnet und mit seinem angemeldeten Account assoziiert. Der\*die Spieler\*in hat dafür Sorge zu tragen, dass sein\*ihr Account stets einsatzbereit ist. Die Nutzung eines anderen Accounts ist ausgeschlossen.
3. Sollte ein angemeldeter Account während der Saison von Ubisoft gesperrt werden und somit nicht einsatzbereit sein, wird der\*die damit assoziierte Spieler\*in bis zum Ende der Saison oder bis zum Zeitpunkt der Entsperrung des Accounts durch Ubisoft, von allen Wettbewerben ausgeschlossen. Eine erneute Anmeldung zu Wettbewerben ist somit zur nächsten Saison mit einem neuen Account möglich.
4. Bei besonders schwerwiegenderen Gründen oder bei wiederholten Sperrungen, behält sich die Ligaleitung das Recht vor, den Spieler\* für einen längeren Zeitraum zu sperren.
5. Spielende dürfen nur in einem Team angemeldet sein.

#### § 1.2.2.2 Vereinigungen

1. Vereinigungen sind ein Zusammenschluss von verschiedenen Institutionen, die ein oder mehrere Teams verwalten. Eine Gründung als eingetragener Verein ist zur Anerkennung als Vereinigung nicht erforderlich.
2. Eine Vereinigung muss nach §1.1.4.1 – §1.1.4.3 beantragt und von der Ligaleitung genehmigt werden.

#### § 1.2.2.2.1 Angehörigkeit

1. Spielende können nur einer Vereinigung angehören, wenn diese bei einer Institution eingeschrieben sind, die dieser Vereinigung angehört.

#### § 1.2.2.3 Clubs, Vereine und Hochschulgruppen

1. Clubs, Vereine und Hochschulgruppen können ein oder mehrere Teams verwalten und werden wie eine Vereinigung behandelt. Eine Gründung als eingetragener Verein ist zur Anerkennung nicht erforderlich.

#### § 1.2.2.4 Team

1. Ein Team besteht aus bis zu neun, aber mindestens fünf Spielenden.
  - 1.1. Zu den fünf aktiven Spielenden können bis zu drei Auswechselspielende hinzukommen, welche neben ihrer Spielendeneigenschaft als Auswechselspielende benannt werden.
  - 1.2. Als aktive Spielende werden solche bezeichnet, die im Spiel eingesetzt werden.
  - 1.3. Eine der spielenden Personen fungiert als Captain des Teams.
2. Mindestens drei aktive Spielende müssen der gleichen Vereinigung angehören. (Mit eingeschlossen sind Spielende, die nach §1.1.4.3. zur Vereinigung gehören)
3. Sollte sich ein Team an einer Hochschule bilden, ist es nicht notwendig, einem bestehenden Club, Verein oder Hochschulgruppe an dieser Hochschule beizutreten. Das Team kann eigenständig an der Uniliga teilnehmen.

#### § 1.2.2.5 Captain

1. Captains sind eine der spielenden Personen und fungieren als Ansprechperson ihres Teams für die Organisation.
2. Sie müssen die Mitteilungen der Organisation entgegennehmen.
3. Sie sind dafür verantwortlich, dass ihr Team Weisungen der Organisation befolgt.
4. Mitteilungen der Organisation erfolgen per Discord an die der Captains hinterlegte Adresse, die von diesen aktuell gehalten werden muss.
5. Fällt der\* Captain aus, muss das Team die Organisation informieren und Ersatz organisieren.
6. Wenn weder Captain noch andere Spielende eines Teams für die Organisation erreichbar sind, kann dies zu Strafen bis hin zur Disqualifikation des Teams führen.

#### § 1.2.2.6 Manager

1. Die Rechte und Pflichten des Captains können auch von einer eingetragenen, nicht spielenden natürlichen Person übernommen werden; diese wird fortan als Manager bezeichnet. Diese Person wird nicht zu der Höchstgrenze von neun Spielenden gezählt.

#### § 1.2.2.7 Unangemessene Team- und Spielernamen

1. Sollte uns ein unangebrachter Team- oder Spielernamen auffallen, werden die Teilnehmenden im Regelfall abgemahnt und zur Namensänderung aufgefordert.
2. Darüber hinaus könnt ihr jederzeit an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix "[R6]" haben) melden, wenn ihr euch von einem Namen beleidigt fühlt oder ihn für unangemessen haltet.
3. Hier ist eine grobe Liste dessen, was wir für unangemessen halten:
  - 3.1. Namen, die Hassreden, Schimpfwörter oder Obszönitäten entweder implizit oder explizit vorschlagen
  - 3.2. Namen, die sich auf historische, ethische oder politisch unangemessene Zusammenhänge schließen lassen
  - 3.3. Namen, die Beleidigungen, groteske Bilder und starke Vulgarität enthalten
4. Dies ist nicht als finale oder vollständige Liste zu betrachten.
5. Diese Regel gilt auch für Profilbilder und Teamlogos.
6. Team- oder Spielernamen können von uns jederzeit abgemahnt werden und müssen anschließend abgeändert werden.
7. Bei Regelverletzung oder Nichteinhaltung dieser Auflagen behalten wir uns die Disqualifikation der Person oder des Teams vor.
8. Einzelfallentscheidungen werden von Uniliga Admins oder der Ligaleitung getätigt und sind für alle Teilnehmer bindend.

### § 1.3 Gültigkeit

1. Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerks unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, bleibt davon die Wirksamkeit des Regelwerks im Übrigen unberührt. An die Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der Zielsetzung am nächsten kommen, die mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Bestimmung verfolgt wurde.

## § 1.4 Regeländerungen

1. Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, das Regelwerk in dringenden Fällen zu ändern oder zu erweitern.
2. Kurzfristige Änderungen werden den Teams über Discord übermittelt.
3. Alle Spielenden sind in der Pflicht, sich über Regeländerungen zu informieren.

## § 1.5 Nicht definierte Regeln

1. Sollten während des Wettbewerbs Probleme auftreten, welche im Regelwerk nicht definiert sind, entscheidet die Ligaleitung.

## § 1.6 Unvorhersehbare Ausnahmefälle

1. In unvorhersehbaren Ausnahmefällen behält sich die Ligaleitung das Recht vor, Teile des Regelwerks außer Kraft zu setzen, deren Anwendung eine ordentliche Weiterführung des Wettbewerbs für alle Beteiligten (i.S.d. § 1.2) in erheblichem Maße erschweren oder unmöglich machen würde.

## § 1.7 Grundlegende Verpflichtungen

1. Mit der Teilnahme am Wettbewerb erkennen alle Teilnehmenden dieses Regelwerk an und verpflichten sich, Anweisungen der Admins und der Organisation zu folgen.
2. Die Auslegung des Regelwerkes liegt alleine im Ermessen der Admins, der Organisation und als höchster Instanz der Ligaleitung. Solche Ermessensentscheidungen können die nachfolgenden Regeln ersetzen, wenn diese dem Erhalt des Wettbewerbsgedanken entsprechen.

### § 1.7.1 Verhalten

1. Alle Spielendenden haben anderen Spielenden, Admins und der Organisation gebührenden Respekt entgegenzubringen.
2. Beleidigungen, unfaires und/oder respektloses Verhalten gegenüber Spielenden, Admins und der Organisation werden nicht toleriert.

### § 1.7.2 Spielversion

1. Alle Spielende müssen die aktuelle Version von "Tom Clancy's Rainbow Six Siege" installiert haben und haben dafür Sorge zu tragen, sich frühzeitig über neue Updates zu informieren und diese auf deren System aufzuspielen. Die aktuelle Version des Spiels bestimmt Ubisoft durch den Launcher.
2. Patchen ist unter normalen Umständen keine gültige Begründung, um ein Spiel zu verzögern. Die aktuelle Version darf durch Patches oder Drittprogramme und dergleichen nicht verändert werden, soweit dies nicht durch dieses Regelwerk als zulässig gilt.

### § 1.7.3 Datenschutz

1. Alle Teilnehmenden sind damit einverstanden, wenn Daten (z.B. Spielernamen, Teamlogos und Vergleichbares) auf den Webpräsenzen der Uniliga und deren Partner zum Zwecke der Präsentation der Liga veröffentlicht werden.
2. Das gleiche gilt für Social-Media-Kanäle und vergleichbare Kanäle. Des weiteren können die Datenschutzrichtlinien der Uniliga unter diesem Link eingesehen werden: <https://www.uniliga.gg/datenschutzerklaerung/>

### § 1.7.4 Öffentliches Auftreten / Spieler- und Teamnamen / Sponsoren

- Alle Teams sind dafür verantwortlich, dass ihre Sponsoren, Spieler- und Teamnamen, Logos und öffentliches Auftreten nicht gegen geltende Gesetze, Rechte Dritter oder das generelle Anstandsgefühl, insbesondere den Sportsgeist, verstößen.

### § 1.7.5 Betrug

- Es gelten der [Code of Conduct von Ubisoft](#) sowie die [OPL AGB](#).
- Darüber hinaus sind insbesondere die Weitergabe des Spielaccounts, Bestechung und jegliche Absprachen zur Wettbewerbsverzerrung verboten.

## § 1.8 Kommunikation

- Die wettbewerbsrelevante Kommunikation zwischen Ligaleitung und Teilnehmenden erfolgt per [Discord](#) und E-Mail ([support@uniliga.gg](mailto:support@uniliga.gg) (Betreff muss das Präfix "[R6]" enthalten)).
- Zum Austausch gibt es für die Liga-Teilnehmenden außerdem einen Discord-Channel ([Uniliga R6 Discord](#)), welcher von der Ligaleitung verwaltet wird.
- Sollte eine E-Mail an die Ligaleitung geschickt werden, wird eine Eingangsbestätigung gesendet. Sollte diese Eingangsbestätigung nicht ankommen, müssen die Absendenden damit rechnen, dass ihre Mail nicht angekommen ist. In diesem Fall muss sofort ein Mitglied der Ligaleitung (§ 1.2.1.1) über Discord kontaktiert werden.

## § 1.9 Anmeldung

- Um sich für eine Liga oder ein Turnier anzumelden, müssen sich die Teams über die Turnierplattform [www.opleague.pro](http://www.opleague.pro) anmelden und eine Registrierung abschicken. Alle Teilnehmenden benötigen eigene Accounts und Teams bei der [OPL](#), sodass die Anmeldung vollständig durchgeführt werden kann. Die Seiten der Turniere/Ligen findet Ihr über folgenden Link:
  - [OPL Turnier](#)
- Über die Informationsseite ist ersichtlich, ab wann eine Registrierung unter welchen Voraussetzungen möglich ist und über das Feld "Team Sign-up" meldet man das ausgewählte Team an. Bei Problemen mit der Anmeldung können im Zweifel Anmeldungen per Ticket auf dem [R6S Uniliga Discord](#) angefragt werden.
- Alle Teams und ihre Spielenden müssen die Anmeldung wahrheitsgemäß ausgefüllt haben. Falsche und/oder unvollständige Angaben können zur Unzulässigkeit der Teilnahme des Teams am Wettbewerb oder zum Ausschluss führen.
- Ausnahmslos alle Teams müssen sich für eine neue Saison anmelden. Dies gilt auch für Teams, die in der vorherigen Saison gespielt haben. Während einer laufenden Saison können keine neuen Teams beitreten.

## §2 Die Liga

### § 2.1 Termine

- Alle Termine sind auf Faceit einsehbar. Terminabsprachen finden in den jeweiligen Discord-Räumen statt.
- Es ist Pflicht, dem Discord beizutreten. Der Link dafür ist: <https://discord.gg/xQYxycF>

#### § 2.1.1 Default-Termine

Spieltag	Runde	Datum	Uhrzeit
<b>Gruppenphase</b>			
1		13. Apr. 2025	20:00
2	Osterwochenende: Abweichend 22.04.2025	20. Apr. 2025	20:00
3		27. Apr. 2025	20:00
4		4. Mai 2025	20:00

5		11. Mai 2025	20:00
6		18. Mai 2025	20:00
<b>Playoffs</b>			
Runde 1		25. Mai 2025	19:00
Runde 2		1. Juni 2025	19:00
Runde 3		8. Juni 2025	19:00
Lower Bracket Final		15. Juni 2025	19:00
Grand Final		22. Juni 2025	19:00

## § 2.1.2 Matchverlegung

1. Ein Ligaspieldatum muss nicht zum angegebenen Tag bzw. Uhrzeit gespielt werden. Teams können frei entscheiden, wann in der jeweiligen Spielwoche gespielt wird.
  2. Für die erste Liga ist es möglich, das Spiel in die nächste Spielwoche zu verschieben.
  3. Ein Verschieben auf einen noch späteren Zeitpunkt als die Folgewoche ist grundsätzlich ausgeschlossen.
  4. Für die erste Liga beginnt die Spielwoche montags 00:00 Uhr und endet Sonntags um 23:59 Uhr.
  5. Die Terminabsprache findet in den zugehörigen OPL-Matchräumen statt.
  6. Ein Terminvorschlag **muss Datum und Uhrzeit** beinhalten (z.B. 01.01. – 19:00 Uhr).
    - 6.1. Ein Terminvorschlag ist nicht gültig, wenn dieser in dem Match-Raum editiert wurde.
    - 6.2. Eine Terminabsage muss einen Terminvorschlag beinhalten.
      - 6.2.1. Round Robin: Wenn ein Terminvorschlag zwei Tage (48 Stunden) lang in der aktuellen Spielwoche nicht vom anderen Team abgelehnt wird, wird dieser stillschweigend akzeptiert.
      - 6.2.2. Swiss Bracket: Wenn ein Terminvorschlag einen Tag (24 Stunden) lang in der aktuellen Spielwoche nicht vom anderen Team abgelehnt wird, wird dieser stillschweigend akzeptiert.
    - 6.3. Es sind mehrere Terminvorschläge zulässig. Die Zwei-Tage-Regel (§2.1.2 Absatz 6.2) gilt hierbei für den Erstgenannten der Termine.
    - 6.4. Ein vom Default-Termin abweichender Termin muss bis zum Beginn der Voting-Phase des jeweiligen Default-Termins zwischen den Teams vereinbart worden sein.
      - 6.4.1. Können sich beide Teams bis dahin nicht auf einen Termin einigen, wird zum Default-Termin gespielt. Die Absprache, einen abweichenden Termin zu finden, gilt nicht als zulässige Terminverschiebung.
      - 6.4.2. Sollten sich die Teams vor der jeweiligen Spielwoche bereits auf einen Termin geeinigt haben, ist dieser erst nach Ablauf von 48 Stunden ab Beginn der Spielwoche gültig, sofern er in dieser Zeit unkommentiert bleibt.
    - 6.5. Verlegen von Ligaspieldaten in eine frühere Spielwoche ist für Spiele in der ersten Liga erlaubt. Dazu muss ein Admin gerufen werden, damit dieser manuell den Termin verschieben kann.
    - 6.6. Nur bei regelkonformen Terminvorschlägen können andere Regeln, wie zum Beispiel Pünktlichkeit oder Nichterscheinen angewendet werden. War der Terminvorschlag selbst bei Terminbestätigung des Gegners nicht regelkonform und es kommt zum Streitfall, kann kein Default-Win für das Match vergeben werden und es gilt nach wie vor der Default-Termin des Matches.
  7. Wenn der Spieltermin vom Default-Termin erfolgreich verschoben wurde, muss der Teamcaptain vom erstgenannten Team einen Terminvorschlag auf OPL senden und der Teamcaptain vom zweitgenannten Team diesen darauf annehmen.
  8. Spiele, die nach Ablauf der Folgewoche noch offen sind, werden von den Admins geschlossen, sofern keine Wildcard gezogen wurde.
  9. Die Uniliga duldet kein Beharren auf den Default-Termin. Zeigt ein Team keine Bereitschaft, den Spieltermin zu verschieben, ist dies der Uniliga spätestens 24 Stunden vor dem Default-Termin per Discord Support-Ticket mitzuteilen.
  10. Der letzte Spieltag muss ausgespielt sein bis:
    - 10.1. Liga 1: 23. Mai 2025

### § 2.1.3 Wildcard

1. Jedem Team in der ersten Liga steht pro Saison eine Wildcard zur Verfügung. Diese kann genutzt werden, um ein Spiel auf einen anderen Termin in den folgenden **drei** Spielwochen zu verlegen. Dazu ist die Einwilligung des Gegners zwingend notwendig.
2. Wird eine Wildcard benutzt, muss diese 24 Stunden vor dem Default-Termin per Support-Ticket auf Discord der Ligaleitung mitgeteilt werden.
  - 2.1. Der neue Spieltermin muss spätestens 7 Tage nach dem eigentlichen Default-Termin feststehen.
  - 2.2. Es liegt in der Verantwortung des Teams, welches die Wildcard benutzt hat, einen neuen Spieltermin zu finden.
  - 2.3. Sollte bis 7 Tage nach dem Default-Termin kein neuer Termin feststehen, so muss ein Admin hinzugezogen werden, welcher die Situation bewertet. Sollte dies nicht geschehen, so wird das Match ungespielt mit 0-0 geschlossen.
3. Die Wildcard kann nicht mehr in der letzten Spielwoche verwendet werden.
4. Die Wildcard kann nicht in den Playoffs oder der Relegation genutzt werden.

## § 2.2 Turnierplattform: “OPL”

### § 2.2.1 Aufgaben der Captains

1. Die Captains der Teams sind angehalten, einen Account sowie ein Team bei der [OPL](#) anzulegen. Über die Funktionen “My Matches” können sämtliche Informationen zu den Teams im aktuellen Spielbetrieb nachgesehen werden.

#### § 2.2.1 Standard-Roster

1. - aufgehoben -

#### § 2.2.2 Teamaufstellung

1. Die Captains sind verpflichtet, für On-Stream Matches Änderungen an der Aufstellung bis 18 Uhr des Spieltages in den entsprechenden OPL Matchchat zu schreiben.

#### § 2.2.3 Verantwortlichkeit für Matchmedia

1. Die Captains sind für alle Matchmedien verantwortlich, als Matchmedien gelten unter anderem:
  - a. Screenshots des Scoreboards
  - b. Anti-Cheat Dateien (beispielsweise MOSS)
  - c. Stream, Aufnahme
  - d. R6S Analyst Dateien
  - e. Replays

#### § 2.2.3 Organisation

1. Die Organisation ist an die technischen Grenzen und Regeln der [OPL](#) gebunden.
2. Toornament selbst nimmt keinen Einfluss auf das Turnier und ersetzt keine der in diesem Dokument enthaltenen Regularien.

## § 2.3 Wettbewerbsstruktur

Die Spielzeit der Wettbewerbe orientiert sich an den in Deutschland üblichen Semestern.

### § 2.3.1 Wildcard-Turnier

1. - aufgehoben -

### § 2.3.2 Erste Liga

1. Die erste Liga besteht aus allen angemeldeten Teams. Diese werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Diese spielen in einem Single-Round-Robin-Format über 6 Spieltage hinweg. Nach Ablauf der Spieltage qualifizieren sich die vier besten Teams beider Gruppen für die Playoffs.
2. -aufgehoben-
3. -aufgehoben
4. Matches werden als Best-of-Two-Format ("Bo2") ausgetragen.
5. Pro Spieltag wird ein Match gegen ein anderes Team ausgetragen. Punkte werden pro Map vergeben.
  - a. Mapwin: 3 Punkte
  - b. Mapwin in Overtime: 2 Punkte
  - c. Maploose in Overtime: 1 Punkt
  - d. Maploose: 0 Punkte
6. - aufgehoben -.
7. Nach dem letzten Spieltag qualifizieren sich die Plätze 1-4 beider Gruppen für die Playoffs der ersten Liga (§2.3.4.1).
8. Die Platzierung am Ende der Gruppenphase wird anhand der Anzahl der erhaltenen Punkte festgelegt. Sollten mindestens zwei Teams die gleiche Anzahl an Punkten haben, wird die endgültige Platzierung nach folgenden Kriterien festgelegt:
  - a. Head-To-Head
  - b. Direkter Vergleich
  - c. Runden Differenz
  - d. Gewonnene Matches
  - e. Verlorene Runden
  - f. Gewonnene Runden
  - g. Entscheidungs Match (ausgespielt im Bo3-Format, Seitenwahl nach Münzwurf)

#### § 2.3.2.1 Limitierung der Spots für eine Vereinigung

1. In der ersten Liga dürfen maximal zwei Teams einer Vereinigung (im Sinne des §1.1.4) teilnehmen.
2. Sollten sich mehr als zwei Teams einer Vereinigung (im Sinne des §1.1.4) für die erste Liga qualifizieren, ist die Vereinigung dafür verantwortlich, zu bestimmen, durch welche Teams sie vertreten werden.
3. Falls eine Vereinigung mehrere Institutionen vertritt, darf dieser Zusammenschluss maximal durch zwei Teams vertreten sein.
4. Sollte es zu keiner einvernehmlichen Gründung einer Übergangs-Vereinigung kommen, so entscheidet im Zweifel die Ligaleitung unter Berücksichtigung aller Umstände der individuellen Hochschulstandorte.

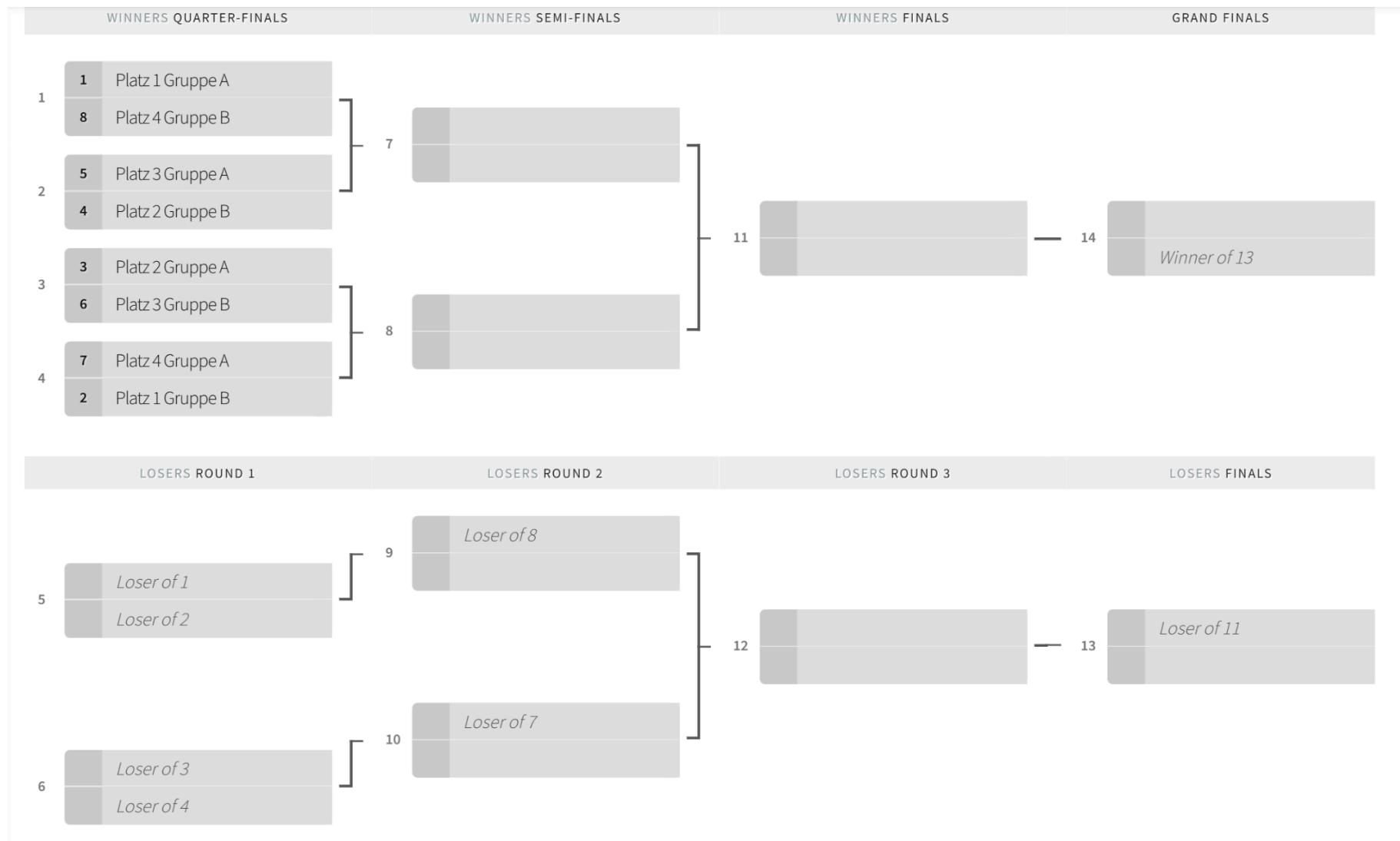
### § 2.3.3 Zweite Liga

1. - aufgehoben -

### § 2.3.4 Playoffs/Relegation

#### § 2.3.4.1 Playoffs der ersten Liga

1. Die Playoffs bestehen aus den vier höchstplatzierten Teams beider Gruppen der Gruppenphase der ersten Liga. Die Playoffs bestehen aus einem Double Elimination Bracket, First Round Skipped. Playoff Matches finden im Bo3-Format statt. Das Grand Final findet im Bo5 Format statt.
2. Die Seedings für den Turnierbaum werden nach den Platzierungen in der Gruppenphase ermittelt:



#### § 2.4.4.2 Playoffs der zweiten Liga

- Aufgehoben -

#### § 2.4.4.3 Relegation

- Aufgehoben -

#### § 2.3.5 Ausscheiden eines Teams

- Sollte sich ein Team aus dem regulären Ligabetrieb zurückziehen, werden alle Begegnungen dieses Teams automatisch als Sieg für den Gegner gewertet.
  - Dies gilt auch für bereits ausgetragene Spiele, es sei denn, das ausscheidende Team hat bereits mindestens 70% seiner Ligaspiele absolviert. In diesem Fall behalten die bereits ausgetragenen Matches ihre Wertigkeit und nur zukünftige Matches werden als Sieg für den Gegner gewertet.
- Scheidet ein Team aus der Liga aus oder absolviert es weniger als 70% seiner Spiele der Gruppenphase, verliert es seinen Platz in der Liga und muss damit in der nächsten Saison wieder in der untersten Liga starten oder sich einen Platz im Wildcard Turnier erspielen.

## § 2.4 Preise

- Sachpreise
  - Ein Gewinnerteam erhält Sachpreise.
  - Die Ausgabe der Sachpreise soll innerhalb von 90 Tagen nach Erhalt der Angaben im "Meldebogen zur Preisausgabe" erfolgen. Spätestens nach 180 Tagen soll der Preis ausgegeben worden sein. Diese Angabe erfolgt ohne Gewähr.
  - Die Ausgabe kann nur an Teilnehmende oder an gesetzliche oder bevollmächtigte Vertretende erfolgen. Captain oder Manager des angemeldeten Teams vertreten die Teilnehmenden. Die Teilnehmenden können auch andere Empfänger benennen. Bei Verdacht auf Cheating oder Betrug wird kein Preis ausgegeben. Die in Absatz 1 genannten Fristen sind während der Verdachtszeit gehemmt.

- d. Der Versand des "Meldebogen zur Preisausgabe" wird innerhalb von 14 Tagen nach Abschluss des Wettbewerbs seitens der Uniliga vorgenommen. Spätestens mit Ende des letzten Uniliga Liga-Wettbewerbs im laufenden Semester (Beginn des jeweiligen Folgesemesters ist entweder der 1.3. oder der 1.9. des laufenden Jahres).
  - e. Teams haben 14 Tage nach Erhalt des "Meldebogens zur Preisausgabe" Zeit, den Meldebogen auszufüllen.
  - f. Liegen 10 Wochen nach Ablauf der 14-tägigen Frist zur Ausfüllung des Meldebogens keine Daten oder unvollständige Daten vor, verfällt der Preisanspruch.
2. Preisgelder werden an Clubs, Vereine, Vereinigungen, Hochschulgruppen oder Hochschulen ausgezahlt. Das jeweilige Vertretungsorgan ist stellvertretend empfangsberechtigt, soweit Stellvertretende nicht benannt wurden. Für Preisgeldauszahlungen gelten Absatz 1.
  3. Die Ligaleitung behält sich außerdem das Recht vor, Preise eines Teilnehmers bei dringendem Verdacht auf Cheating oder Betrug komplett oder in Teilen zu streichen. Wird der Preis gestrichen, betrifft das in der Regel das vollständige Team, den Clubs, den Verein, die Vereinigung, oder die Hochschulgruppen oder die Hochschule.

## § 2.5 Teamzusammensetzung

1. Während der Anmeldephase muss das Team seine Teamaufstellung mit der Anmeldung bei der OPL einreichen.
2. Zu jedem Zeitpunkt müssen die Teams gemäß dem Regelwerk (§1.2.2) aufgebaut sein.

### § 2.6.1 Änderung der Teamaufstellung

1. Änderungen der Teamaufstellung müssen per E-Mail an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix "[R6]" haben) mitgeteilt werden. Diese Benachrichtigung muss 48 Stunden vor dem jeweiligen Spieltag mit allen auf OPL verlangten Daten erfolgen. Nachgemeldete Spielende müssen dem Team auf OPL beitreten.
2. Sobald Spielende in einem Erstliga-Team angemeldet wurden, dürfen diese bis zum Ende der Saison keinem anderen Erstliga-Team beitreten.
3. Nach einem Wechsel zwischen 2 angemeldeten Teams können Spielende für 2 Spielwochen keinen Teamwechsel mehr durchführen.
4. Für die 1. Liga wird das Roster ab dem letzten regulären Spieltag fixiert.

### § 2.6.2 Leihspieler\*innen

1. Leihspielende sind Spielende, welche von denselben Clubs, Vereinen oder Hochschulgruppen für einen Spieltag ausgeliehen werden.
2. Jeder Club, Verein und jede Hochschulgruppe darf pro Saison insgesamt drei Mal einen Leihspielenden in Anspruch nehmen.
3. Zusätzlich dürfen sie in den Playoffs ein weiteres Mal einen Leihspielenden einsetzen.
4. Leihspielende dürfen an diesem Spieltag kein Spiel für deren ursprüngliches Team bestreiten und bleiben in deren Teamaufstellung eingetragen.
5. Spätestens 24 Stunden vor diesem Spieltag müssen die Leihspielenden per Discord Ticket angemeldet werden.
6. Leihspielende dürfen in keiner niedrigeren Ligen aushelfen.

## § 3 Ablauf eines Matches

### § 3.1 Vor Matchbeginn

#### § 3.1.1 Mapvote

1. Mapvotes und Seitenwahl werden im OPL Match vollzogen. Der Mapvote öffnet 60 Minuten vor Matchstart. Alle Teams müssen sich vor Matchbeginn und jedem einzelnen Spiel in der Lobby versammeln.
2. Es wird per Zufall entschieden, wer zuerst bannen darf.
3. Sollte ein Gegner zum Start des Spieltermines nicht erscheinen, so muss umgehend ein Admin hinzugezogen werden.
4. Der Mappool besteht folgenden 9 Maps:
  - a. BANK

- b. BORDER
- c. CHALET
- d. CLUBHOUSE
- e. CONSULATE
- f. KAFE
- g. LAIR
- h. NIGHTHAVEN LABS
- i. SKYSCRAPER

#### **§ 3.1.1.1 Best-of-1**

1. Bei einem Best-of-1 werden so lange abwechselnd Maps gebannt, bis nur noch eine Map übrig bleibt (A-B-A-B-A-B).

#### **§ 3.1.1.2 Best-of-2**

1. Bei einem Best-of-2 wird nach dem Format A-B-A-B gebannt. Zuerst wählt Team A eine Map, danach Team B. Die letzte Map gilt als gebannt. Es wird auch nach dieser Reihenfolge gespielt.

#### **§ 3.1.1.3 Best-of-3**

1. Die Reihenfolge ist folgende: A Ban – B Ban – A Ban – B Ban – A Pick – B Pick – A Ban – B Ban – Decider

#### **§ 3.2.1.4 Best-of-5**

1. Die Reihenfolge bei Single Elimination ist folgende: A Ban – B Ban – A Pick – B Pick – A Ban – B Ban – A Pick – B Pick – Decider
2. Die Reihenfolge bei Double Elimination ist folgende: UB Team Pick - LB Team Ban - UB Team Ban - LB Team Pick - UB Team Ban - LB Team Ban - UB Team Pick - LB Team Pick - Decider

#### **§ 3.1.2 Seitenwahl**

1. Das Recht der Seitenwahl hat das Team, welches die Map nicht gewählt hat.
2. Bei Overtime hat das Team, welches die Map gepickt hat, das Recht auf Seitenwahl.

#### **§ 3.1.3 Nichtantreten**

1. Matches in Unterzahl sind nicht erlaubt. Sobald vier Runden mit fünf aktiv am Spielgeschehen teilnehmenden Spieler\*Innen gespielt wurde, darf die Map in Unterzahl zu Ende gespielt werden.
2. Sollte ein Team 15 Minuten nach offiziellem Matchbeginn nicht vollständig in der Lobby des ersten Spiels erschienen sein, so wird die erste Map als Sieg für das andere Team gewertet. Als Ergebnis wird ein 3:0 gesetzt. Für Best-Of-X Series, mit mehr als einer Map, gilt: Nach jeweils weiteren 5 Minuten wird die nachfolgende Map als Sieg für das andere Team gewertet.
3. Das andere Team muss dazu einen Screenshot, in dem die Lobby sowie die aktuelle Uhrzeit der [Atomuhr](#) zu sehen sind, per Ticket auf dem [R6S Uniliga Discord](#) den Admins mitgeteilt werden.
  - a. Ausnahme: Es lässt sich anhand von Zeitstempeln des OPL Chats die Zeitverzögerung feststellen.
4. Falls ein Team antritt, aber im Verlaufe des Matches aufgibt, werden die laufende und alle nachfolgenden Karten mit dem höchstmöglichen Ergebnis (7:0) gegen das aufgebende Team gewertet.

#### **§ 3.1.4 Lobbysettings**

Sollte das Match nicht gestreamt werden, muss das bei der OPL erstgenannte Team der Partie eine Lobby erstellen.

Folgende Matcheinstellungen müssen genutzt werden:

Cupmodus	Bombe
<b>Allgemeine Einstellungen</b>	
Spillisten	Normaler Modus
Tageszeit	Tag
HUD-Einstellungen	Profiliga

<b>Match-Einstellungen</b>	
<b>Bans</b>	
Anzahl der Bans	4
Ban Timer	20
<b>Runden</b>	
Anzahl der Runden	12
Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger	6
Runden in Verlängerung	3
Verlängerung Punktedifferenz	2
Rollenwechsel Verlängerung	1
Zielwechsel Parameter	2
Zielwechseltyp	Gespielte Runden
Einzigartiger Angreifer-Spawn	Ein
Pick-Phase-Timer	15
<b>Gesundheit &amp; Schaden</b>	
Schaden-Handicap	100
“Friendly-Fire-Schaden	100
Friendly Fire in Vorbereitungsphase	Aus
Reverse Friendly Fire	Aus
Verletzt	20
<b>Charaktersteuerung</b>	
Sprinten	Ein
Lehnen	Ein

<b>Tod</b>	
Death Duration	2
Todwiederholung	Aus
<b>Tactical Timeout</b>	
Request Available per Team	1
Allow Requests from	Everyone
Timeout Duration	45
<b>Spielmodus Parameter</b>	<b>Bombe</b>
Platzierungsdauer	7
Entschärfungsdauer	7
Zünderzeit	45
Entschräfer-Träger wählen	Ein
<b>Phasen</b>	
Dauer der Vorbereitungsphase	45
Dauer der Aktionsphase	180
Datenzentrum	eu-central-1 Bei Problemen: West Europe, eu-west-1, North Europe
Chat	Nur Team

•

### § 3.1.5 Benennung für Matchmedia

-aufgehoben-

### § 3.1.6 Cheating und Anticheat

#### § 3.1.6.1 MOnitor System Status (MOSS)

MOSS kann von der offiziellen Seite „<http://nohope.eu/>“ heruntergeladen werden, das Passwort zum Entpacken ist *Moss*

1. MOSS ist verpflichtend für alle Spieler\*innen und muss in allen Turnierspielen aktiv sein.
2. Wenn Spielende nicht in der Lage sind, MOSS zu verwenden, dürfen diese nicht an Rainbow Six Siege Wettbewerben teilnehmen. Sollte MOSS für alle Spieler\*innen nicht verfügbar sein (Serverprobleme o.Ä.), so ist es im beiderseitigen Einvernehmen gestattet, das Spiel auch ohne MOSS auszutragen.
3. MOSS Dateien sind in der Eigenverantwortung der Teams und Spieler\*innen bis zum Ende des Turniers aufzubewahren und auf Nachfrage der Admins zu übersenden.
4. Jegliche Änderungen an der MOSS Datei sind untersagt.

#### § 3.1.6.2 Benutzung von MOSS

1. Ladet euch MOSS herunter und führt die Anwendung aus (eventuell Antivirus Programme deaktivieren). Eine Installation ist nicht erforderlich.
  - a. Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, empfehlen wir euch, MOSS als Administrator auszuführen. Der Veranstalter haftet nicht für Fehler oder Schäden an Soft- oder Hardware.
2. Wenn sich das Programm geöffnet hat, klickt ihr auf „File“ -> „Parameters“.  
Dort wählt ihr „Rainbow Six“.
3. Im Anschluss klickt ihr auf „Capture“ -> „Start“.
4. Nach dem Match das Spiel schließen. Anschließend wieder unter „Capture“ auf „Stop“ klicken. Die MOSS Dateien werden in einem Ordner namens „MOSS“ auf eurem Desktop gespeichert.
5. Weist eine Analyse von MOSS Dateien eine unverhältnismäßige Menge (mindestens 33% der Screenshots) an Irregularien („Blackscreens“) auf, so werden die MOSS Dateien für ungültig erklärt
6. Werden nicht alle Bildschirme in Gänze in MOSS abgebildet, so sind die entsprechenden MOSS Dateien ungültig.
7. Spielende sind verantwortlich dafür, was auf MOSS abgebildet wird (z.B. Passwörter, Adressen, etc.). Achtet vor dem Capture darauf, sensible Daten zu schließen.

### **§ 3.1.6.3 Absturz von MOSS**

1. Sollte MOSS aus nicht zu vertretenden Gründen abstürzen, so ist das Match sofort zu unterbrechen und zu pausieren, bis der betreffende Spieler MOSS neu gestartet hat (nicht von der Rehost-Regel betroffen).
2. Ferner muss der Spieler einen Screenshot vom Absturz machen und diesen bis zum Ende des Wettbewerbs den Admins auf Anfrage zusenden können.

### **§ 3.1.7 Zuschauende**

1. Bei Spielen, die nicht gestreamt werden, haben natürliche Personen keine Möglichkeit, der Lobby beizuhören. Dies ist dem Wettbewerbsveranstalter vorbehalten.

### **§ 3.1.8 Operator Bans & Gesperrte Operator**

1. Die Operator Banphase wird am Anfang, nach starten der Lobby, durchgeführt. Beide Teams können jeweils einen Angreifer und Verteidiger für die Map sperren (Reihenfolge: Team 1 bannt Angreifer, Team 2 bannt Angreifer, Team 2 bannt Verteidiger, Team 1 bannt Verteidiger). Die Dauer der Banphasen ist in den Matcheinstellungen aufgeführt.
2. Operator, die momentan nicht genutzt werden dürfen sind:
  - a. Operator, die nur mit Echtgeld erwerblich sind
  - b. Operator, die auf Grund von Bugs, Glitches oder Ähnlichem von Ubisoft gesperrt sind
3. Wenn einer dieser Operator gewählt wird, darf er zu Beginn der Actionphase nicht mehr im Spiel sein, zuvor darf das Gadget dieses Operators nicht genutzt werden. Bei Verstoß gilt die Runde als verloren, für das Team, welches den gesperrten Operator ins Spiel gebracht hat.

### **§ 3.1.9 Skins**

1. Erlaubte Uniformen und Kopfbedeckungen sind:
  - a. Default skins
  - b. Pro League skins (gold sets)
  - c. Pro Teams branded cosmetics
  - d. Esports Programs' cosmetics
2. Deutlichheitshalber sind alle erlaubten Uniformen und Kopfbedeckungen im offiziellen [Global Rulebook](#) aufgelistet.
3. Alle anderen Kopfbedeckungen, Uniformen und Dronenskins sind verboten. Alle Waffenskins, Charms und Operator Karten sind erlaubt.
4. Wenn ein Team beim Gegner Outfits, Dronenskins oder Kopfbedeckungen erkennt dürfen sie eine Pause fordern, welche dazu genutzt wird diese abzulegen. Für diesen Zweck ist nur eine Pause erlaubt.

5. Wird danach noch die Benutzung eines Headgears oder Outfits beanstandet, muss das Team, welches es ausgerüstet hat, die Map aufgeben.

## § 3.2 Spawnpeek

1. Töten ist in den ersten zwei Sekunden der Aktionsphase verboten. Sollte doch innerhalb der ersten beiden Sekunden der Aktionsphase ein Verteidiger einen Angreifer getötet haben, gilt die Runde für das verteidigende Team als verloren, dementsprechend muss die Lobby rehostet werden.

## § 3.3 Verbindungsprobleme

1. Sollte ein\*e Spieler\*in über mehrere Runden einer Map (mindestens 2) konstant einen Ping über 100 ms aufweisen, ist dieser, nach Hinweis des benachteiligten Teams, durch eine\*n Ersatzspieler\*in zu ersetzen oder das Team muss in Unterzahl weiterspielen.

### § 3.3.1 Serverprobleme

1. Sollte die Mehrheit aller Spielenden oder mindestens 40% aus beiden Teams Ping-Probleme, Lags oder andere Serverprobleme für mehr als 60 Sekunden einer Runde haben, soll die Lobby auf einem anderen Server gehostet werden und die Runde, bei der die Probleme aufgetreten sind, wiederholt werden.
2. Wenn das Rundenende (die Zeitanzeige gibt unter 31 Sekunden an oder der Entschärfer wurde platziert) betroffen ist, genügen 10 Sekunden.

### § 3.3.2 Ubisoft/UbiConnect

1. Sollten die Server nicht erreichbar sein oder es andere Probleme bei Ubisoft, UbiConnect oder ihren Diensten (beispielsweise Einladungen verschicken) geben, so dürfen die Teams nach 30 Minuten einen neuen Termin vereinbaren, ohne eine Wildcard benutzen zu müssen
2. Die Wartezeit gilt je Karte, aber auch für jeden Rehost u.Ä.
3. Bei Matches, die auf den Uniliga Kanälen übertragen werden, kann die Wartezeit verlängert werden.

## § 3.4 Rehost, Pause und Timeout

1. Pausen können für die Operator Pick Phasen angefordert werden, wenn Spielende das Programm neu starten, technische Probleme beheben oder Skins ändern müssen.
  - a. Wenn die kumulative Pausenzeit eines Teams 10 Minuten überschreitet, verlieren sie den Anspruch auf eine Pause.
2. Rehosts können bis Ende der Vorbereitungsphase angefordert werden, sobald die Aktionsphase läuft, muss die Runde zu Ende gespielt werden.
  - a. Ausnahme ist, wenn ein Angreifer in den ersten 30 Sekunden einen game-breaking Bug erlebt, beispielsweise nicht schießen zu können.
3. Falls eine Lobby neu erstellt werden muss, müssen die Teams die gleichen Operator und Bombenorte auswählen, wie in der abgebrochenen Runde. Die bis dato gespielten Runden müssen in der Lobby eingetragen werden, sowie die gebannten Operator auf dieser Map. Jedes Team hat pro Map zweimal das Recht, einen Rehost anzufragen.
4. Timeouts können über die Ingame-Funktion genutzt werden. Ein Team hat das Recht auf einen Timeout per Map, nicht genutzte werden nicht auf die nächste Map übertragen.

## § 3.5 Zwischen Spielen eines Matches

1. Es muss für ein Match am Ende jeder Map ein Screenshot des Scoreboards angefertigt werden.
2. Angefertigte Screenshots müssen bis zum Ende des Wettbewerbs aufbewahrt werden.

3. Es können Spieler\*Innen aus- und eingewechselt werden.

## § 3.6 Pausenzeit

1. Zwischen zwei Karten haben die Teams die Möglichkeit, eine Pause von bis zu zehn Minuten zu nutzen.
2. Die Zeit für Nichterscheinen wird ab Beginn der Pause gemessen.

## § 3.7 Nach dem Match

### § 3.7.1 Matchmedia

1. Die Captains sind verpflichtet, die Matchergebnisse einzutragen. Sie sind verantwortlich dafür, dass alle Teammitglieder ihre MOSS-Dateien hochladen.
2. Bei nicht gestreamten Matches muss zusätzlich ein Screenshot des Scoreboards hochgeladen werden.

## § 3.8 Protest

1. Sachverhalte, die vor Beginn eines Matches bekannt sind, müssen vor Beginn des Matches durch einen Protest beanstandet werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.
2. Sollte ein Protest vor einem Match eingereicht werden, wird dieses Match zunächst ausgespielt, solange von der Ligaleitung nichts anderes angeordnet wird.
3. Bei Unregelmäßigkeiten während oder nach dem Match muss ein Protest bis zu 48 Stunden nach Matchbeginn eingereicht werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.
4. Insbesondere bei einem Protest gelten die üblichen Verhaltensformen und die Netiquette.

## § 4 Sonderregelungen Stream

### § 4.1 Allgemeines

1. Während des Wettbewerbs werden ausgewählte Matches auf dem Twitch-Kanal des Veranstalters gestreamt.
2. Für gestreamte Matches gelten besondere Regelungen.

### § 4.2 Gestreamte Matches

1. Gestreamte Matches werden vom Stream (im Sinne von §1.2.1.2) geleitet. Zu Beginn jedes Spiels erstellt der Stream die Lobby und lädt die Captains ein. Anderen natürlichen Personen ist es nicht gestattet, diesen Spielen über die Zuschauer-Slots beizutreten.
2. Gestreamte Spiele dürfen nur nach Bestätigung des Streams gestartet werden. Dies bedeutet insbesondere, dass Matches, denen ein anderes Match voraus geht, auf den Stream warten müssen.

### § 4.3 Zeitige Anwesenheit

1. Damit die Übertragung reibungslos verlaufen kann, sind Spieler\*Innen dazu angehalten, rechtzeitig zu ihrem Match zu erscheinen.
2. Bei Matches, die einem anderen Match folgen, müssen die Spieler\*Innen bereits frühzeitig in Bereitschaft sein. Dies gilt insbesondere für Bo3- und Bo5-Serien, um einen Leerlauf in der Übertragung zu vermeiden. Entsprechende Informationen werden, falls nötig, rechtzeitig bekannt gegeben.

3. Falls der Stream nicht im Zeitplan ist, so gibt es entweder 20 Minuten nach der geplanten Zeit, die in OPL festgehalten ist, oder 10 Minuten nachdem die Lobby erstellt wurde, den Default Win. Es wird immer die Uhrzeit genommen, die später ist. Beispielsweise sei ein Match um 19:00 Uhr geplant, der Stream eröffnet aber erst um 19:12 Uhr die Lobby, so gibt es ab 19:22 Uhr den Default Loss für das Team, das nicht vollzählig ist.

## **§ 4.4 Verhalten beim Stream**

1. Alle Spieler\*innen, die an einem gestreamten Spiel beteiligt sind, sind angehalten, das Ende ihrer Spiele nicht vorzeitig zu kommentieren, insbesondere nicht im Twitch-Chat.

## **§ 4.5 Fremdstreamen**

1. Alle Informationen zum Thema Fremdstreamen findet ihr unter diesem [Link](#).

## **§ 5 Rechtsweg**

1. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.