



The Siege Dominion

Regelwerk

Stand 27.02.2025

Regelwerk für Turniere und Ligen

§ 1 Spielberechtigung

(1) Alle teilnehmenden Spieler sind verpflichtet, ihren Uplay-Gameaccount zu registrieren. Dieser wird benötigt, um die Identität der Spieler zu überprüfen und um Gegenspieler zu einem benutzerdefinierten Match einzuladen.

(2) Zur Teilnahme an Turnieren und Ligaspielen müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

1. Registrierung eines gültigen Sckrimmes-Accounts.
2. Hinterlegung eines Uplay-Gameaccounts im Sckrimmes-Profil.
3. Ein Team mit mindestens vier Spielern.
4. Mitgliedschaft des gesamten Teams auf dem offiziellen Server (keine gesperrten Mitglieder).

(3) Sofern diese Voraussetzungen nicht erfüllt sind, ist eine Teilnahme an Ligaspielen und Turnieren ausgeschlossen.

§ 2 Wettbewerbsmodi und Einstellungen

(1) Die Spiele werden im Modus "Bombe" ausgetragen.

(2) Folgende Einstellungen gelten für alle Matches:

1. Anzahl der Runden: 12
2. Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger: Nach jeder Runde
3. Runden in der Verlängerung: 3
4. Mindest-Rundendifferenz für Verlängerung: 2
5. Rollenwechsel in der Verlängerung: Nach 3 Runden
6. Wechsel des Zielorts: Nach 2 gewonnenen Runden
7. Einzigartiger Angreifer-Spawn: Aktiviert
8. Schaden-Handicap: 100%
9. Friendly Fire: 100%
10. Verletzungsstatus: 20 HP
11. Sprinten: Erlaubt
12. Lehnen: Erlaubt
13. Wiederholung nach dem Tod: Deaktiviert (seit 2020)

(3) Die Deaktivierung der Wiederholung nach dem Tod erfolgte, um taktische Vorteile zu verhindern und eine fairere Spielumgebung zu gewährleisten.

§ 3 Kartenpool

(1) Die nachstehenden Karten sind aktuell für Turniere und Ligaspiele zugelassen:

1. Bank
2. Border
3. Club House
4. Coastline
5. Kafe Dostoyevsky
6. Villa
7. Themepark
8. Oregon
9. Chalet
10. Skyscraper

(2) Der Kartenpool unterliegt regelmäßigen Anpassungen. Die Verfügbarkeit bestimmter Karten kann je nach Saison variieren.

§ 4 Cheating & Sanktionen

- (1) Verdachtsmomente oder Cheatingvorfälle müssen umgehend während oder vor dem Spiel dem Support gemeldet werden. Spätere Meldungen werden nicht berücksichtigt.
 - (2) Verdachtsmomente sind mit Beweisen (z. B. Videos oder Screenshots) zu untermauern.
 - (3) Vorab-Kontrollen auf Cheating sind freiwillig. Turnier- und Teamleiter haben das Recht, Spieler zur Prüfung aufzufordern.
 - (4) Spieler, die sich einer Kontrolle entziehen, können unter Verdacht gestellt und untersucht werden.
 - (5) Bestätigte Cheatingfälle führen zu einem permanenten Ausschluss des betroffenen Spielers. Das betroffene Team kann zusätzlich sanktioniert werden, falls Mitspieler davon profitiert oder das Verhalten gedeckt haben.
 - (6) Die Entscheidung des Support-Teams ist in jedem Fall bindend.
-

§ 5 Spielerwechsel

- (1) Ein Spielerwechsel ist nur vor dem Start eines Matches gestattet.
 - (2) Sobald das Match begonnen hat (Operator-Auswahl und Spawn-Punkte festgelegt sind), müssen alle fünf Spieler bis zum Ende des Matches verbleiben.
 - (3) In Best-of-Three (Bo3) oder Best-of-Five (Bo5) Matches sind Spielerwechsel zwischen den Karten zulässig.
-

§ 6 Match-Medien (Matchmedia)

(1) Alle relevanten Matchmedien (Screenshots, Wiederholungen etc.) sind mindestens 14 Tage aufzubewahren und nach Spielende zeitnah auf der Matchseite hochzuladen.

(2) Manipulation oder absichtliche Verzögerung der Bereitstellung von Matchmedien ist untersagt und wird sanktioniert.

§ 7 Ergebnismeldung

- (1) Beide Teams sind für die korrekte Eintragung des Match-Ergebnisses verantwortlich.
- (2) Bei Unstimmigkeiten müssen Screenshots und Wiederholungsdateien zur Verifizierung vorgelegt werden.
- (3) Unklare Ergebnisse sind umgehend durch ein Protestverfahren zu klären.
-

§ 8 Kommunikation & Support

(1) Spieler sind angehalten, den offiziellen Match-Chat (unten rechts auf dem Bildschirm) oder das Support-Ticket-System zu nutzen, um Fragen oder Probleme zu klären.

§ 9 Technische Probleme

- (1) Teams tragen selbst die Verantwortung für ihre technische Ausstattung (Internetverbindung, Hardware etc.).
- (2) Matches werden aufgrund technischer Probleme nicht verschoben.
- (3) Nach Erreichen des Pausenlimits wird das Spiel fortgesetzt, auch wenn das Problem weiterhin besteht.
-

§ 10 MOSS-Dateien

- (1) Alle Spieler sind verpflichtet, MOSS-Aufzeichnungen innerhalb von 10 Minuten nach Matchende hochzuladen.
- (2) Andernfalls wird das Match für das betroffene Team als Niederlage gewertet.
- (3) Folgende Programme müssen vor Spielbeginn geschlossen werden:
1. Microsoft Teams
 2. VPN-Dienste
 3. AnyDesk

(4) Nach jedem Match muss MOSS neu gestartet werden, um eine fehlerfreie Aufzeichnung sicherzustellen.

§ 11 Verhalten & Fairplay

(1) Öffentliche Diffamierungen oder abwertende Kommentare über Teams oder Spieler sind untersagt, auch während Livestreams.

(2) Respektvoller Umgang miteinander ist zwingend erforderlich.

§ 12 Streaming-Regelungen

(1) Livestreams müssen mit einem angemessenen Delay übertragen werden.

(2) Streamer dürfen in keiner direkten Verbindung mit den teilnehmenden Teams stehen (weder als Mitglied noch als Organisationszugehöriger).

(3) Eigene Streams der Spieler sind mit Verzögerung zulässig.

§ 13 Änderungen und Haftungsausschluss

(1) Der Veranstalter behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk jederzeit zu ändern oder anzupassen. Änderungen treten mit ihrer Veröffentlichung in Kraft.

(2) Die Teilnehmer sind verpflichtet, sich über aktuelle Regeländerungen zu informieren.

(3) Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für Schäden, die durch die Teilnahme an den Turnieren und Ligaspiele entstehen.

(4) Mit der Teilnahme an einem Turnier oder einer Liga erkennen die Spieler dieses Regelwerk sowie den Haftungsausschluss ausdrücklich an.

§ 14 Zusammenfassung der wichtigsten Änderungen

1. Deaktivierung der Todwiederholung zur Vermeidung taktischer Vorteile.
2. Sprinten und Lehnen bleiben weiterhin erlaubt.
3. Anpassungen des Kartenpools in den letzten Jahren.
4. Spielerwechsel weiterhin nur vor dem Match bzw. in Bo3/Bo5 zwischen den Karten möglich.