

# Rivals-League Regelwerk

## *Abschnitt A – Allgemeine Spiel Regeln*

### *§1 – Geltung & Zustimmung*

- Mit der Anmeldung zur Rainbow Rivals League (RRL) erkennen alle Teilnehmer dieses Regelwerk verbindlich an.
- Die Anweisungen der Ligaleitung und Admins sind stets zu befolgen. • Bei Entry Fees besteht kein Anspruch auf Rückerstattung.
- Bei einem Verdacht auf Betrug (Cheating) erklärt sich der Spieler/die Spielerin damit einverstanden, eine Überprüfung des PCs durch autorisierte Personen durchführen zu lassen. ([Hier einmal genauer erklärt](#))

### *§2 – Verhalten & Fairplay*

- Fairplay und respektvoller Umgang sind verpflichtend.
- Folgendes Verhalten ist Verboten und führt zu Sanktionen Beleidigungen, Provokationen oder toxisches Verhalten Rassistische, sexistische oder diskriminierende Äußerungen Unsportliches oder unsaubereres Spielverhalten
- Nicht professionelles Verhalten kann zum Turnierausschluss führen.

### *§3 – Teilnahmebedingungen*

- Teilnahmeberechtigt: Spieler aus der DACH-Region
- Mindestalter: 16 Jahre (unter 18 nur mit Einverständniserklärung der Eltern)
- Mindest Teamgröße: 5 Spieler + 1 Ersatzspieler
- Discord-ID für jedes Teammitglied erforderlich

## **Abschnitt B – Ligastruktur & Saisonablauf,**

### *§4 – Divisionen*

- Pro Division – Höchstes Wettbewerbsniveau
- Advanced Division – Fortgeschrittene Teams
- Open Division – Offene Gruppen (max. 8 Teams pro Gruppe)

### *§5 – Saison & Spielplan*

- Modus: Wird im Vorfeld bekannt geben!
- Double-Round-Robin (jedes Team 2x gegeneinander)
- Single Elimination
- Double Elimination
- Die besten Teams jeder Division qualifizieren sich für die Playoffs

## **§6 – Auf- und Abstieg**

- Aufstieg aus Open Division nur durch Playoffs
- Wechsel zwischen Advanced & Pro nach Ermessen der Ligaleitung

## **§7 – Spielzeiten Open & Advanced Division:**

- Freitag: 18:00 – 22:00 Uhr
- Samstag: 16:00 – 00:00 Uhr
- Sonntag: 14:00 – 22:00 Uhr Pro Division:
- Samstag & Sonntag: 15:00, 17:00, 19:00 Uhr

## **Abschnitt D – Fairplay & Anti-Cheat,**

Moss Pflicht -> siehe [Moss Einstellungs Hilfe](#),

## **§8 – Verbotene Hilfsmittel**

Verboten:

- Drittanbieter-Software (Aimbots, Wallhacks, Makros)
- Account-Sharing
- Bug-Using
- Ergebnis-Manipulation
- Manipulation von MOSS/Replays
- Weitergabe interner Infos

## **Abschnitt F – Sanktionen & Einspruch,**

## **§9 – Strafen bei Regelverstoß**

Mögliche Strafen:

- Verwarnung
- Punktabzug
- Spielverlust
- Temporäre oder permanente Sperren

## **§10 – Einsprüche**

- Innerhalb von 24h schriftlich per Discord einreichen
- Entscheidung der Ligaleitung ist final Abschnitt

## **G – Support & Datenschutz**

### ***§11 – Support***

- Erreichbar nur während Spielzeiten über das Discord-Ticket-System

### ***§12 – Datenschutz***

- Discord-ID, MoSS-Files, Replays werden vertraulich behandelt
- Zugriff nur durch befugte Admins

## **Abschnitt H – Schlussklauseln**

### ***§13 – Änderungen & Kommunikation***

- Die Ligaleitung kann Regeln jederzeit anpassen
- Änderungen werden rechtzeitig kommuniziert Abschlussklausel: Mit Teilnahme an der Rainbow Rivals League (RRL) akzeptieren alle Spieler dieses Regelwerk vollständig. Zuwiderhandlungen werden konsequent geahndet.

# Glitching, Clipping & Exploiting Strikt Verboten

- Jegliche Position, bei der ein Player seinen Operator, Drone oder Gadget durch ein Object, eine Wall oder Surface bewegen kann – hinein oder hinaus –, sodass diese nicht wie vorgesehen sichtbar sind, ist untersagt.
- Spawnpeeks sind nur erlaubt, wenn das jeweilige Team frühestens 2 Sekunden nach Ende der Vorbereitungsphase (Prep-Phase) agiert. Jegliches frühzeitiges Spawnpeeking ist untersagt und wird entsprechend geahndet.
- Jede Situation, bei der ein Operator, Drone oder Gadget nur durch Hilfe von Teammates (z. B. durch gezieltes Positionieren und Nutzung von 3D Model Collisions) einen bestimmten Spot erreichen kann, gilt als Exploit und ist verboten.
- Verhaltensweisen oder Actions, die zu einem One-Way Peek führen – also wenn ein Player Gegner sehen oder beschießen kann, ohne selbst sichtbar oder angreifbar zu sein – sind nicht erlaubt.
- Das Stehen auf einem Fenster Vorsprünge ohne erkannt zu werden, fällt unter Glitch Abuse.
- Das Blocking eines Window Vaults mit einem Destructible Shield stellt einen unfairen Vorteil dar und ist verboten.
- Das Schießen durch eigentlich Non-Destructible Gegenstände/Oberflächen wie Walls, Floors und Ceilings oder vergleichbares verstößt gegen die Regeln.
- Das Platzieren von Equipment oder Gadgets an Orten, an denen sie nicht zerstört werden können, ist untersagt.
- Das Vaulting auf Vorsprünge sowie Proning zur Erreichung unzugänglicher Spots gilt als Illegal Movement.
- Das Positionieren auf Skylight Windows ist als Exploit klassifiziert und nicht erlaubt.

# Skinregeln

- Während Turnier-Matches dürfen Spieler ausschließlich die nachfolgend aufgeführten Uniformen und Kopfbedeckungen verwenden:
- Standard-Skins der Operator
- Offizielle Pro R6Share Team-Cosmetics
- Offizielle Six Major Cosmetics
- Cosmetics aus anerkannten Esports-Programmen
- Alle anderen Uniformen und Kopfbedeckungen sind im Turnierspiel verboten.
- Die Verwendung nicht zugelassener Uniformen und/oder Kopfbedeckungen führt beim ersten Verstoß zu einer Verwarnung und bei jedem weiteren Verstoß zu einem Rundenverlust.
- Waffenskins, Waffenanhänger sowie Operator-Hintergrundkarten unterliegen keiner Einschränkung.
- Dronenskins und Skins für Operator-Gadgets sind im Turnierspiel vollständig verboten. Spieler dürfen ausschließlich die Standard-Skins für Dronen und Operator-Gadgets verwenden.

## Beispiele für Erlaubte Skins:

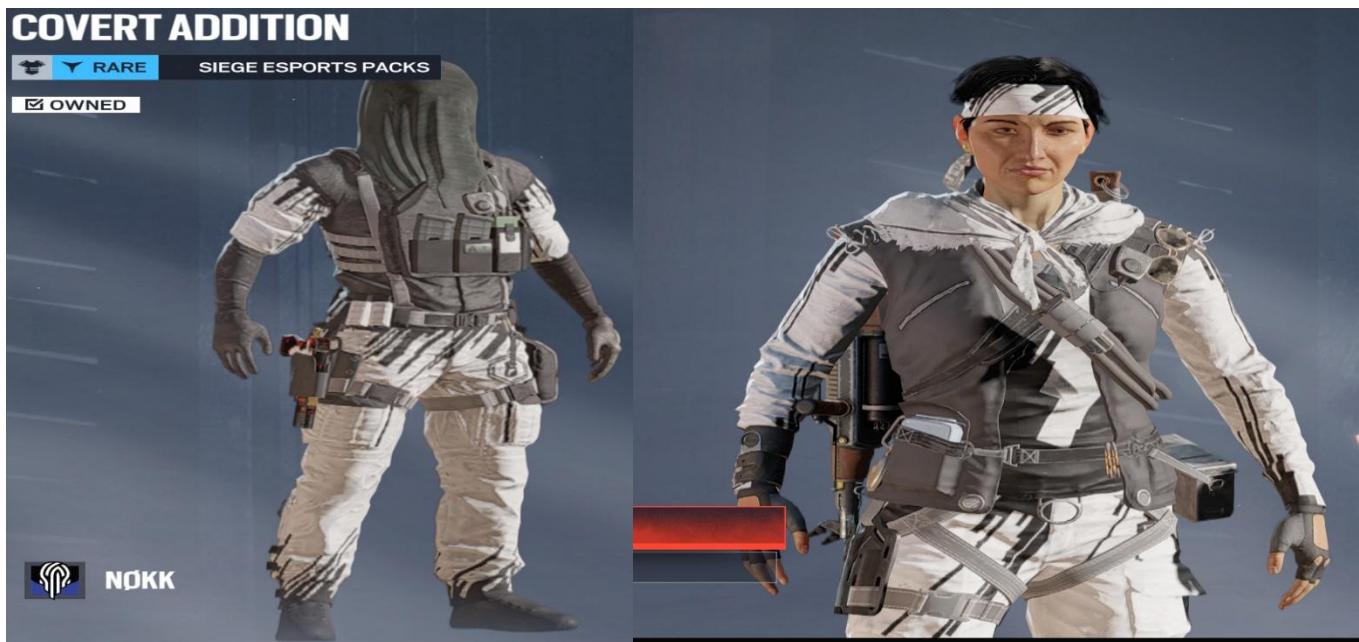
**In diesem Beispiel ist nur die Uniform erlaubt (R6Share Team Cosmetics)**



In diesem Beispiel Kopfbedeckung und Uniform (Esports-Proleague Sets, Schwarz mit Weis/Golden Akzenten)



In diesem Beispiel Kopfbedeckung und Uniform (R6Esports packs von Twitch-Drops, Schwarz/Weiss Design)



Allgemein alles Aus R6-Esports Packs Also auch zum Beispiel Das hier:



Was Natürlich auch Erlaub ist sind Operator Default Skins:



**Das vorsätzliche Ausrüsten schwer erkennbarer Skins,**

**Das Ausrüsten von Skins (einschließlich Uniformen, Kopfbedeckungen, Drohnen- oder Gadget-Skins), die aufgrund ihrer Farbgebung, Textur oder Gesamtgestaltung eine erschwerete Sichtbarkeit im Spiel verursachen, wird als vorsätzliche Handlung gewertet. In solchen Fällen wird grundsätzlich von Absicht ausgegangen, unabhängig davon, ob ein taktischer Vorteil explizit angestrebt wurde oder nicht.,**

**Ein solcher Verstoß wird gemäß den geltenden Sanktionen behandelt und kann je nach Schweregrad zu Verwarnungen, Rundenverlusten oder weitergehenden disziplinarischen Maßnahmen führen.**



# Lobby Regeln

- Spielmodus: BOMB
- Plant/Defuse-Dauer: Jeweils 7 Sekunden
- Fuse Time: 45 Sekunden
- Vorbereitungszeit: 45 Sekunden
- Aktionszeit: 180 Sekunden
- Tageszeit: Day
- HUD: Pro League
- Anzahl der Bans: 6
- Ban Timer: 20 Sekunden
- Rundenzahl: 12
- Angriff/Verteidigung-Wechsel: Nach 6 Runden

## *Overtime Runden:*

- Best of 1/2: 3
- Best of 3: 3
- Best of 5: Unendlich
- Overtime Score Differenz: 2
- Overtime Zielwechsel: Nach 1 Runde
- Zielrotation: Alle 2 Runden
- Rotationsart: Nach gespielten Runden

## *Einstellungen:*

- Pick Phase Timer: 15 Sekunden
- Operator HP: 100
- Friendly Fire Damage: 100
- Friendly Fire in Prep Phase: Aus
- Reverse Friendly Fire: aus
- Injured (Down But Not Out): 20 HP
- Sprint/Lean: An
- Death Replay: Aus
- Death Duration: 2 Sekunden

## *§1 – Mappool*

- Clubhouse
- Bank
- Chalet
- Kafe
- Dostoyevsky
- Lair
- Konsulat
- Grenze
- Nighthaven
- Labs Skyscraper
- Map-Bans über die offizielle Plattform (OPL)
- Änderungen sind verboten

## *§2 – Ping & Verbindung*

- Erlaubt: bis 100 ms
- 101–105 ms: Warnung
- Ab 106 ms dauerhaft: Ersatzspieler oder Unterzahl
- Gegner kann Ausnahmen gewähren

## *§3 – Hosting*

- Open & Advanced: Hostwahl durch Teamleader
- Pro Division: Host durch Liga-Team
- Der Host lädt das Match Resultat bei OPL hoch

## *§4 – Spielstart & Pausen*

- Start nach ":r" oder "Ready" beider Teams
- Technische Probleme: max. 15 Min. Pause
- Nach Mapwechsel: 5 Min. Pause
- Taktische Auszeit: jederzeit, 1 pro Map

## *§5 – Rehosts*

- 1 Rehost pro Map
- Spielstand durch Screenshots sichern
- Gespielte Runden zählen weiter
- Screenshots anfertigen bei Rehost

## *§6 – Spielverzögerung*

- 15 Minuten Warten ohne volles Team = Regelverstoß
- Kein Bann durch ein Team → sofort Admin kontaktieren
- Nichterscheinen = Freisieg für Gegner, kein Refund