



REGELWERK

- Konsolen - Rainbow Six Siege - Bombe -

published by JourNex

powered by 22 Interactive

Version: 1.0.0



01. Prolog

- a. Geltungsbereich
- b. Änderung der Regeln
- c. Disclaimer
- d. Vertraulichkeit

02. Teilnahmebedingung

- a. Team
- b. Spieler:innen
- c. Buy In

03. Allgemein

- a. Fair Play
- b. Support
- c. Discord
- d. Spieler Bans
- e. Operator
- f. Optische Mods / Skins
- g. InGame Chat
- h. Nichtantritt

04. Technik

- a. Verbindung
- b. Ping
- c. Disconnect
- d. Fehler

05. Live! - Casten / Streamen

- a. Live! via JourNex
- b. Team Stream

06. Match Day

- a. Host
- b. Spieleinstellungen
- c. Line Up
- d. Time Up
- e. Mappool
- f. Voting
- g. Pause / Rehost
- h. Tactical Timeout
- i. Wechsel
- j. Protest
- k. Spoiler
- l. Match End

07. Post Match

- a. Gewinnausschüttung



08. Strafen - Sanktionen

- a. Illegale Programme und Modifikationen**
- b. Zusatzhard- und software (Allgemein)**
- c. Bugs und Glitches**



01. Prolog

a. Geltungsbereich

- i. Dieses Regelwerk gilt für Flashpoint + Aspireon Formate im Bereich Rainbow Six Siege.
- ii. Mit der Teilnahme an diesem Format gelten die hier angegebenen Regeln von Team / Spielern als akzeptiert.

b. Änderung der Regeln

- i. JourNex behält sich das Recht vor, unsportliches sowie unfaires Verhalten oder Vorgehen zu sanktionieren, dessen nicht in diesem Regelwerk festgehalten ist.
- ii. JourNex gestattet keine Vereinbarungen der Teams untereinander, welche die Geltung des Regelwerkes beschneiden oder dies gänzlich ungültig machen. Zusätzliche Vereinbarungen zwischen zwei Teams müssen von der Turnierleitung oder dem Admin Team genehmigt werden und schriftlich im Match Channel festgehalten und bestätigt werden. Diese Vereinbarung kann anschließend nicht mehr rückgängig gemacht werden.

c. Disclaimer

- i. Sollte ein Absatz oder eine Regel in diesem Regelwerk sich als ungültig, unrechtmäßig oder undurchsetzbar herausstellen oder gegen geltendes Recht verstößen, so behält der Rest des Regelwerkes seine Gültigkeit.
- ii. Als geltendes Recht werden die Gesetze der Bundesrepublik Deutschland angesehen und angewendet.
- iii. Ebenso liegt die Entscheidung über jede nicht in diesem Regelwerk festgehaltene Situation im Ermessen von JourNex.

d. Vertraulichkeit

- i. Sämtliche Inhalte von Protesten, Supportanfragen und Korrespondenzen mit den Vertreter:innen von JourNex, ihren Operator:innen und ihren Mitarbeiter:innen sind



vertraulich zu behandeln und dürfen weder in Bild, Text oder in sinngemäßer Wiedergabe veröffentlicht werden.

- ii. Eine Veröffentlichung bedarf dem Einverständnis durch JourNex. Bei Zu widerhandlung behalten wir uns vor, entsprechende Sanktionen zu verhängen.

02. Teilnahmebedingung

a. Team

- i. Das gesamte Team, das am Format teilnehmen möchte, muss vollzählig auf dem Discord Server [JourNex eSports Events] von JourNex vorhanden sein.
- ii. Die Spieler:innen müssen klar erkennbar sein und ihrem Team zugeordnet werden können.
- iii. Dazu zählen Spieler und die Reserve.

b. Spieler:innen

- i. Zugelassene Spieler:innen müssen folgende Kriterien erfüllen:
 - 1. Spieler:innen müssen eine natürliche Person darstellen.
 - 2. Spieler:innen aus dem DACH Raum müssen das 16. Lebensjahr vollendet haben.
 - 3. Die Kommunikation in deutscher Schrift und Sprache ist zu gewährleisten.
 - 4. Spieler:innen dürfen keine vom Entwickler oder Publisher verhängte Strafe verzeichnen.

c. Buy In (Team)

- i. Buy Ins müssen vor Ende der Registrierung gezahlt werden.



-
- ii. Die Überweisung wird per Discord bestätigt. Eine Quittung wird per Mail an den Teamlead versendet.
 - iii. Der Buy In wird an folgendes Konto der 22 Interactive UG (Haftungsbeschränkt) durch SEPA überwiesen:

Inhaber: **22 Interactive UG (haftungsbeschränkt)**

IBAN: **DE13250703700066737800**

BIC: **DEUTDE2HP24**

- iv. Überweisungen durch PayPal, Kreditkarten oder alternative Systeme sind aktuell nicht möglich.

03. Allgemein

a. Fair Play

- i. FairPlay muss von jeglichen Spielern und Teams auf allen damit verbundenen Plattformen gegeben sein.
- ii. Der Konsolenschutz für Turniere beinhaltet, dass bei begründetem Verdacht eine Live Übertragung der Hände und des Bildschirms via Discord erfolgen muss. Es muss sichergestellt sein, dass keine Cheat-Software, sowie verbotene Hardware eingesetzt wird.
 - 1. Wird der Konsolenschutz durch ein Admin angeordnet, so muss der Bildschirm, Hände, Controller und Anschlüsse der Konsole sichtbar sein.
 - 2. Wird die Verbindung unterbrochen, hat die Person unverzüglich die Verbindung wiederherzustellen.



-
3. Ist die Verbindung nicht in kurzer Zeit wiederhergestellt, so gilt das gesamte Match für das jeweilige Team als verloren.

b. Support

- i. Support Tickets sind ausschließlich für Fragen und Informationen gedacht. Proteste und Match Bezogene Fragen werden damit nicht beantwortet.
- ii. Eine Supportanfrage muss über das auf dem Discord integrierte Support-Ticketsystem eingereicht werden.
- iii. Supportanfragen, die nicht über das Ticketsystem gestellt werden, sind ungültig und können nicht als Referenz herangezogen werden.
 1. Diese Regel schließt auch persönliche Nachrichten an Operator:innen oder die Turnierleitung ein.

c. Discord

- i. Die Kommunikation mit Operator:innen von JourNex findet ausschließlich über Discord statt.
- ii. Jedes Team muss mindestens einen Ansprechpartner auf dem JourNex Server haben.
 1. Dieser muss vor jedem Match im Channel #Contact-Team angegeben werden.
 2. Diese müssen während des Matches stets erreichbar sein.
- iii. Jedes Team hat vor Matchbeginn seine Bereitschaft eindeutig durch Discord im Channel #Match-Status zu signalisieren.
 1. Bsp. "Team Phönix ist vollzählig und Bereit"
- iv. Während des Matchverlaufs ist der Sprach Chat über den JourNex Discord Server zu führen.
 1. Dieser werden für die jeweiligen Teams vorbereitet.



d. Spieler Bans

- i. Sollten Spieler:innen bei anderen eSports Veranstalter:innen gesperrt oder gebannt sein, so hat dies keine Auswirkung auf JourNex. Lediglich Spieler:innen mit einem Entwickler- oder Publisher:innen basierten Bann sind ebenfalls bei JourNex gesperrt.

e. Operator

- i. Neue Operator sind freigegeben, sobald diese nicht mehr ausschließlich für Battlepass Benutzer:innern zugänglich sind. Operator, welche offiziell von Ubisoft gesperrt werden, gelten ebenfalls bei uns als gesperrte Operator.
JourNex behält sich vor, eigene Sperren für Operator bekannt zu geben.

f. Widerruf / Nichtantritt

- i. Widerruft ein Team seine Teilnahme nach 48h vor dem Start, wird der Buy In einbehalten. Somit soll ein positives Spiel- und Turnier Erlebnis garantiert werden.
- ii. Ein Widerruf ist schriftlich möglich via Discord Kanal #Widerruf des jeweiligen Turniers.
 - 1. Folgende Daten sind anzugeben: Team Name und die schriftliche Aussage des Widerrufs.
- iii. Teams, die nicht antreten, erhalten eine Verwarnung und das Gegnerteam den Free Win des Matches.
 - 1. Ein Nichtantritt ist der Fall, wenn das Team nach 15min des Matchbeginns nicht vollzählig erscheint.



04. Technik

a. Verbindung

- i. Spieler:innen sind selbst dafür verantwortlich, die für sich bestmögliche Verbindung unter Berücksichtigung der Region und der technischen Gegebenheiten zu gewährleisten (Ping).

b. Ping

1. Die maximale Latenz beträgt 150ms.
2. Wird die Grenze über einen andauernden Zeitraum überschritten, muss ein Rehost verwendet werden. Ist keine Verbesserung eingetreten, müssen Spieler:innen durch einen weiteren Rehost ausgewechselt werden.
3. Ist das Problem nicht gelöst, darf ein Protest eröffnet werden und das Match muss unterbrochen werden. Das Team, welches die Latenzprobleme aufweist, muss das Match zu Ende spielen.
4. Für die Gültigkeit eines Protests müssen mindestens 3 Screenshots über den Zeitraum von 2 Runden vorgelegt werden, welche die Latenz Überschreitung zeigen.

c. Disconnect

- i. Sollten Spieler:innen aus dem Spiel fliegen, nachdem die ersten 30 Sekunden der Action Phase vergangen sind oder das Spiel absichtlich verlassen, nachdem das eigene Team Schaden genommen hat, so muss die laufende Runde zu Ende gespielt werden.
- ii. Sollte das komplette Team eine Runde verlassen, ohne rechtzeitig den Rehost zu nutzen, so erhält das sich noch im Spiel befindliche Team den Punkt für diese Runde.
- iii. Zwischen den Runden können Spieler:innen, die das Spiel verlassen haben, reconnecten oder einen Rehost in Anspruch nehmen.
- iv. Sollten Spieler:innen wiederholt Disconnects haben und der Rehost bereits eingelöst worden sein, so muss das Team die Map mit den verbleibenden Spieler:innen beenden.
- v. Spieler:innen sind für ihre Soft- und Hardware selbst verantwortlich.



d. Fehler

- i. Spieler:innen sind für ihre Hardware und ihre Internetverbindung selbst verantwortlich. Ein Spiel wird nicht aufgrund technischer Probleme oder fehlender Spieler:innen neu angesetzt. Sollte ein Team nicht mit dem für das Turnier angemeldeten Line Up antreten können, so wird das Match als Freewin für den Gegner gewertet.

05. Live! - Casten / Streamen

a. Live! via JourNex

- i. JourNex Caster:innen haben das Vorrecht, Matches live zu übertragen.
- ii. Bei einer Übertragung durch JourNex wird diese durch Caster:innen spätestens 6 std. vor Beginn angekündigt.
- iii. Caster:innen treffen keine Spielentscheidungen. Für jegliche Match bezogenen Fragen oder Proteste ist der zugehörige Discord-Channel zu nutzen. Für dortige Anfragen müssen die Operator:innen getagged werden.

b. Team Stream

- i. Spieler:innen, die ihr Match selbst aus der Ego-Perspektive übertragen möchten, können dies tun.
- ii. Eine schriftliche Erlaubnis des Gegners ist erforderlich, bevor eine Aufnahme gestartet werden kann.
 1. Diese ist im Channel Match-Status zu erfragen.
 2. Ein Screenshot der Frage + Antwort ist zur Absicherung anzufertigen.
- iii. Es muss ein Delay von mindestens 01:30 min eingestellt werden.



06. Match Day

a. Host

- i. Das Team, welches die Map gewählt hat, hostet das Match und hat für die richtigen Einstellungen zu sorgen.
- ii. Hat sich ein Caster für das Match gemeldet, so übernimmt dieser den Host des Matches.
- iii. Ist ein JourNex Operator für das Match eingeteilt übernimmt dieser den Host.

b. Spieleinstellungen

- i. Data Center: Dedicated Server (Region: EU Central)
- ii. Voice Chat: Team only
- iii. Match Replay: On
- iv. HUD Settings: Pro League

v. Match Settings

1. Number of Bans: 4x
2. Ban Timer: 20sec
3. Number of Rounds: 8x
4. Attacker/Defender Role swap: After 4x Rounds
5. Overtime Rounds: On
6. Overtime Rounds: 3x
7. Overtime Score Difference: 2x
8. Overtime Role Change: 1x
9. Objective Rotation Parameter: 2x



-
- 10.** Objective Type Rotation: Rounds Played
 - 11.** Pick Phase Timer: 20sec
 - 12.** Operator HP: 100 %
 - 13.** Friendly Fire Damage: 100 %
 - 14.** Friendly Fire in Prep Phase: Off
 - 15.** Reverse Friendly Fire: Off
 - 16.** Injured: 20 %
 - 17.** Sprint: On
 - 18.** Lean: On
 - 19.** Death Duration: 2x
 - 20.** Death Replay: Off
 - 21.** Match Replay: On

vi. +++ None Tactical Timeout +++

- 1.** Requests available per team: X
- 2.** Allow requests from: X
- 3.** Timeout Duration: X

vii. Game Mode - Bomb

- 1.** Plant Duration: 7sec
- 2.** Defuse Duration: 7sec
- 3.** Fuse Time: 45sec
- 4.** Defuse Carrier Selection: On



5. Prepartion Phase Duration: 30sec

6. Action Phase Duration: 240sec

c. Line Up

- i. Es sind ausschließlich Spieler:innen spielberechtigt, die im Line Up des Teams über die OPL Site zum jeweiligen Turnier registriert sind.
- ii. Jedes Team ist für die Kontrolle des Line Ups sowie Gegenkontrolle selbst verantwortlich.
- iii. Werden unberechtigte Spieler:innen im Game entdeckt, muss dies per Protest gemeldet werden.
 1. Das Match wird an Ort und Stelle, sobald der Protest gesendet worden ist, unterbrochen, indem alle Spieler:innen des Teams die Map verlassen.
 2. Dem Protest müssen Fotos als Beweise beigelegt werden.
- iv. Es müssen fünf (5x) Spieler:innen für das Lineup gewählt werden.
- v. Es können maximal drei (3x) Reservespieler:innen bereitgestellt werden.
- vi. Nach einer Map dürfen jeweils 2x Spieler:innen der jeweiligen Teams ausgetauscht werden.

d. Time Up

- i. Jedes Team hat sich 15 Minuten vor Matchbeginn in der Spielelobby einzufinden, um Verzögerungen zu vermeiden.
- ii. Jedes Team ist dabei ebenfalls für die einzelnen Teammitglieder:innen und deren Pünktlichkeit verantwortlich.
- iii. Sollte sich ein Team 15 Minuten nach angesetztem Match Termin nicht vollzählig in der Lobby eingefunden haben, wird das Match als No-Show gewertet.
- iv. Das Team, das nicht vollzählig ist, verliert automatisch das Match.



e. Mappool

- i. Folgende Maps befinden sich im Mappool:
Bank, Border, Kafe, Chalet, Clubhouse, Coastline, Consulate, Emerald Plains, Channel, Oregon, Outback, Skyscraper, Stadion Bravo, Theme Park, Villa.

f. Voting

- i. Der Mapbann findet über die OPL Site von JourNex statt.

g. Rehost

- i. Jedem Team steht pro Map zwei (2x) Rehost
 - ii. Sollte es einem Team nicht möglich sein zu pausieren, so muss ein regulärer Rehost vollzogen werden.
 - iii. Ein Rehost kann ausschließlich unter den folgenden Bedingungen vorgenommen werden:
 - 1. während der Pickphase
 - 2. während der Vorbereitungsphase, wenn das eigene Team noch keinen Schaden genommen hat
 - 3. in den ersten 30 Sekunden der Action Phase, wenn das eigene Team noch keinen Schaden genommen hat
 - iv. Das Team, welches einen Rehost nutzen möchte, muss die Lobby komplett verlassen haben, andernfalls muss die Runde zu Ende gespielt werden.
 - v. Für einen Rehost ist keine Bestätigung eines Operators notwendig, jedoch muss der Rehost im Channel #Match Status mit dem Vermerk Rehost @R6Operator | JourNex mitgeteilt werden.
 - vi. Sollte ein Team aufgrund eines Protests das Match verlassen, wird damit ihr Rehost nicht eingelöst. Sollte sich ein Team, 10 Minuten nach dem Rehost, nicht vollständig in der Spiellobby befinden, so muss das Spiel mit den anwesenden Spielern fortgeführt werden. Alternativ kann ein Match Protest eröffnet werden.



-
- vii. Sollte aufgrund von Publisher- seitigen Problemen (bspw. Highping in der gesamten Lobby) ein Rehost vorgenommen werden müssen, so wird dieser keinem der beiden Teams angerechnet.

h. Pause

- i. Zwischen jeder Map werden 10 min. Pause gewährt.
- ii. Ist eine Map beendet, so ist gleichzeitig mit dem Gegnerteam diese Pause zu nehmen.
- iii. Mit Absprache aller Teammitglieder:innen kann die Pause übersprungen werden.
 - 1. Dies muss einstimmig beschlossen werden.
- iv. Der Host bleibt der Host des Matches. Und auch nur dieser ist berechtigt, die Map zu starten.
- v. Befinden sich Spieler:innen nach Ablauf der 10 min. nicht wieder an ihren Plätzen und signalisieren Bereitschaft, so geht die Map an das Team, das vollzählig bereit.
- vi. Sind beide Teams unvollzählig, erhalten sie für jede weitere Verzögerung ein Punktabzug.

i. Protest

- i. Proteste sind direkte matchbezogene, den Verlauf oder Ausgang eines Matches entscheidende Anschuldigungen.
- ii. Ein Protest darf zu jeder Zeit während des Matches von jedem Team in Anspruch genommen werden.
- iii. Ein Protest muss unverzüglich nach dem Auftreten des Vergehens im Channel #Protest gemeldet werden.
- iv. Dieser muss mit dem Tag @R6Operator | JourNex gekennzeichnet werden.
- v. Bei Verstößen während eines laufenden Matches muss die Map unterbrochen werden und der Protest, noch bevor die Aktionsphase der nächsten Runde begonnen hat, gemeldet werden.



-
- vi. Nach Ende der Map können lediglich Vergehen der letzten gespielten Runde protestet werden.
 - vii. Dies kann bis zur Bestätigung des Ergebnisses erfolgen. Proteste, die nicht im #Protest Channel gestellt werden, sind ungültig und können nicht als Referenz herangezogen werden.
 - viii. Diese Regel schließt auch persönliche Nachrichten an Operator:innen oder die Turnierleitung ein.
 - ix. Ein Protest gilt nur als gültig, solange das Ergebnis noch nicht bestätigt wurde.
 - x. Sollte die Map bereits beendet und das Ergebnis bestätigt worden sein, so wird ein Protest nicht mehr entgegengenommen und bearbeitet werden.
 - xi. JourNex behält sich das Recht vor, diese Regel bei erwiesenem Cheating außer Kraft zu setzen.
 - xii. Die Turnierleitung und die Operator:innen entscheiden immer auf Grundlage der Unschuldsvermutung. Das bedeutet, dass der Proteststeller stichhaltige Beweise oder Argumente vorzulegen hat, andernfalls wird der Protest aufgrund unzureichender Beweislage nicht weiter bearbeitet.

j. Match End

- i. In einem offiziell (JourNex) gestreamten Match hat jeder Spieler die Pflicht, nach Ende des Matches in der Lobby zu bleiben. Die Spieler dürfen die Lobby erst verlassen, wenn der Host sich wieder im Einstellungsmenü befindet.
- ii. Sollte diese Regel missachtet werden, wird der Spieler einmalig ermahnt.
- iii. Sollte das Verhalten wiederholt vorkommen, wird dem Spieler die Spielberechtigung für die kommenden Spiele entzogen.
- iv. Mindestens ein Spieler pro Team muss am Ende des Matches einen Screenshot des Ergebnisses, inkl. Scoreboard, im Channel Score Board hochladen, um das Match zu bestätigen.



-
- v. Beide teilnehmenden Teams sind für die Einhaltung und Ausführung dieser Regelung gleichermaßen verantwortlich.

07. Post Match

a. Gewinnausschüttung

- i. Der Gewinn wird nur an den Teambesitzer ausgeschüttet. Dieser ist daraufhin für die eventuelle Weiterverteilung verantwortlich.
- ii. Die Gewinnausschüttung erfolgt per Banküberweisung innerhalb von 24std nach Beendigung des Turniers.
- iii. Dazu muss das Team die jeweiligen Informationen mit der Turnierleitung teilen.

08. Strafen - Sanktionen

a. Illegale Programme und Modifikationen

- i. Jegliche Hard- und Software, die einem Spieler einen Vorteil gegenüber seinem Gegenspieler verschafft, ist strengstens untersagt.
- ii. Selbiges gilt für Aktionen, die einem Spieler oder Team in jeglicher Hinsicht einen Vorteil verschaffen. Dazu gilt insbesondere das Ausnutzen von Bugs und Glitches.



b. Zusatzhard- und software (Allgemein)

- i. Jegliche Hard- und Software, die einem Spieler einen Vorteil gegenüber seinem Gegenspieler verschafft, ist strengstens untersagt. Bei Verstoß kann das gesamte Team disqualifiziert werden.
- ii. Beim Crossgame Turney dürfen keine Maus / Tastatur zu keinem Zeitpunkt an die Konsolen angeschlossen werden.

c. Bugs und Glitches

- i. Die absichtliche Verwendung von Bugs, Glitches oder Fehlern im Spiel ist verboten.
- ii. Es liegt im Ermessen der Operator:innen, ob die Verwendung der genannten Bugs einen Einfluss auf das Spiel hatte oder nicht.
- iii. Das Ausnutzen von Glitches und Spielfehlern kann zum Verlust der Runde führen. Hierbei gilt es, Glitches und Spielfehler von Mechaniken und normal zu erreichenden Spots auf der Map zu unterscheiden.
- iv. Im Zweifelsfall ist die Turnierleitung zu informieren.
- v. Jegliche Vergehen, die nicht durch dieses Regelwerk abgedeckt werden, sind durch JourNex im Einzelfall zu betrachten und zu entscheiden.