

WINTERSEMESTER 2025

Version 10.10.2025

Regeländerungen

Regeländerungen während der Saison werden hier angezeigt:

[§ 1.2.2.4 Team](#)

[§ 1.2.2.6 Manager](#)

[§ 2.1 Termine](#)

[§ 2.3.1 Wildcardturnier](#)

[§ 3.4 Pause und Timeout](#)

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](#)

[§ 1.2.2 Teilnehmer:innen](#)

[§ 1.2.2.1 Spieler:in](#)

[§ 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-, Spieler- und Steamgruppennamen](#)

[§ 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](#)

[§ 2.1.2 Verschiebungen](#)

[§ 2.2 Turnierplattformen: "OPLeague"](#)

[§ 2.2.1 Aufgaben der Captains](#)

[§ 2.2.2 Organisation](#)

[§ 2.3 Wettbewerbsstruktur](#)

[§ 2.3.1 Wildcardturnier](#)

[§ 2.3.2 1. Liga](#)

[§ 2.3.2.1 Limitierung der Spots für eine Vereinigung](#)

[§ 2.3.3 2. Liga](#)

[§ 2.3.4 3. Liga](#)

[§ 2.3.3 Playoffs/Relegation](#)

[§ 2.3.3.1 Playoffs der ersten Liga](#)

[§ 2.3.3.2 Playoffs/Relegation der ersten und zweiten Liga](#)

[§ 2.3.3.2 Playoffs/Relegation der zweiten und dritten Liga](#)

[§ 2.3.3 Ausscheiden eines Teams](#)

[§ 2.3.4 Sonderfall Offline-Event](#)

[§ 2.3.4.1 Offline-Event Pflichten und Leistungen](#)

[§ 2.4 Preise](#)

[§ 2.5 Teamaufstellung](#)

[§ 2.5.1 Änderung der Teamaufstellung](#)

[§ 2.5.2 Leihspieler:innen](#)

[§ 2.5.3 Transfers](#)

[§ 3 Ablauf eines Matches](#)

§ 3.1 Vor Matchbeginn	
§ 3.1.1 Mapvote	
§ 3.1.2 Agentenauswahl	
§ 3.1.3 Nichtantreten	
§ 3.1.4 Disqualifizierung	
§ 3.1.5 Matcheinstellung / Erstellen einer Lobby	
§ 3.1.6 Verantwortlichkeit für Matchmedia	
§ 3.1.7 Cheating und Anticheat	
§ 3.1.7.1 Illegale Programme und Konfigurations Modifikationen	
§ 3.1.7.1 Ausnutzen von Bugs / Glitches	
§ 3.1.8 Zuschauer*innen	
§ 3.2 Seitenwahl	
§ 3.2.1 Best-of-1	
§ 3.2.1 Best-of-2	
§ 3.2.1 Best-of-3	
§ 3.2.1 Best-of-5	
§ 3.3 Verbindungsprobleme	
§ 3.3.1 Serverprobleme	
§ 3.4 Pause und Timeout	
§ 3.5 Zwischen Spielen eines Matches	
§ 3.6 Pausenzeit	
§ 3.7 Nach dem Match	
§ 3.8 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 Einzelspieler:innen	
§ 5.2 Teamstrafen	
§ 6 Rechtsweg	

§1 Allgemeines

§ 1.1 Definitionen

§ 1.1.1 Wettbewerb

Die “Uniliga Valorant” („Wettbewerb”) ist eine Liga, in der nur Studierende deutscher Hochschulen um den Titel “Uniliga Hochschulmeister” spielen (siehe §1.2.2.1 Spieler). Die Teilnahme an der Liga hat insbesondere den Zweck, eSports an deutschen Hochschulen zu etablieren.

§ 1.1.2 Veranstalter

Uniliga ist alleiniger Veranstalter des Wettbewerbs.

§ 1.1.3 Natürliche Personen

Eine natürliche Person ist der Mensch in seiner Rolle als Rechtssubjekt, d. h. als Träger von Rechten und Pflichten.

§ 1.1.4 Institution

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

§ 1.1.4.1 Institutionen einer Stadt zusammenlegen

Institutionen können auf Antrag zusammengelegt werden, wenn es der Standortentwicklung dienlich ist.

Dies ist insbesondere der Fall, wenn:

1. diese Institutionen bereits demselben Hochschulsport angehören.
2. Institutionen mit weniger als 10.000 Studierende einer größeren Institution beitreten wollen.

Wird die Zusammenlegung beantragt, soll nur eine Vereinigung an den betroffenen Institutionen bestehen.

Der Antrag muss per Email an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix “[VAL]” haben) gestellt werden und die Institutionen müssen mit vollem Namen genannt werden.

Die Zusammenlegung muss semesterweise aufrechterhalten werden. Dies geschieht durch erneuten Antrag an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix “[VAL]” haben).

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

Kleinere Institutionen (<5000 Studierende) können darüber hinaus vorübergehend zusammengelegt werden, wenn eine eigenständige Organisation eines eSports Bereich für die entsprechende(n) Hochschule(n) nicht (mehr) möglich ist. Ob eine Hochschul-Vereinigung die notwendigen Voraussetzungen erfüllt, orientiert sich an den Maßstäben des “§ 1.1.1.4. Institutionen”. Insbesondere muss dargelegt werden, dass sich die einzelnen Institutionen darum bemühen, zum darauffolgenden Semester eine eigenständige Organisation wiederherzustellen. Studentische Standortvertreter:innen und offizielle Vertreter:innen der Hochschule sollen die Erforderlichkeit der Maßnahme begründen. Die Zusammenlegung gilt für 6 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) Sollte ein:e Spieler:in 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 kann diese:r Spieler:in per Mail an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix “[VAL]” haben) beantragen, für einen anderen Hochschulstandort im Wettbewerb anzutreten. Er/Sie wird durch Genehmigung seitens der Ligaleitung als Spieler:in dieser Hochschule behandelt. Die Genehmigung liegt im Ermessen der Ligaleitung. Folgendes gilt zu beachten:

1. Der:die Spieler:in muss in seinem:ihrem Antrag belegen können, dass es an seinem:ihrem 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.
2. Sind der Hauptwohnsitz sowie der Studienort des:der Spieler:in identisch, kann der:die Spieler:in nur für einen nächstgelegenen Standort antreten. Kommen mehrere Standorte in Frage, besteht kein Wahlrecht des:der Spielers:in. Die Zugehörigkeit wird von der Ligaleitung unter Würdigung aller Umstände des Einzelfalls bestimmt.
3. Sollte der:die Spieler:in seinen:ihren Hauptwohnsitz an einem anderen Ort als seinem:ihrem Studienort haben, so ist maßgeblich, ob es an diesem Hochschul-Standort einen eSports Bereich gibt, sodass sich der:die Spieler:in diesem anschließen kann.
4. Die Genehmigung gilt für 6 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.
5. Der:die betroffene Spieler:in hat alle entsprechenden Nachweise zu führen und einzureichen.

(2) Die Zuordnung von Spieler:innen nach Absatz 1 darf den Fairen Wettbewerb der Teams nicht unangemessen stören. Maximal ein:e Spieler:in, der nach Absatz 1 zugeordnet wurde, darf als aktive:r Spieler:in in einem Team in einem Spiel eingesetzt werden.

§ 1.1.5 Matches

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

§ 1.1.6 Spiel

Ein Spiel wird zwischen zwei Teams ausgetragen und endet sobald ein Team genug Runden gewonnen hat.

§ 1.1.7 Best-of-X

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. 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

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

§ 1.2.1.1 Ligaleitung

Die Ligaleitung ist für den Ablauf des Wettbewerbs verantwortlich und steht für alle Fragen zur Verfügung. Zur Ligaleitung gehören:

- Keno „Blu“ Meyer
- Bengiamin “Unshallach” Keller

§ 1.2.1.2 Stream

Der Stream besteht aus den natürlichen Personen, welche an der Übertragung des Wettbewerbs beteiligt sind.

§ 1.2.1.3 Schiedsrichter

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

Die Schiedsrichter können während den regulären Spieltagen über Teamspeak (ip: ueg-liga.de) und [Discord](https://discord.gg/wgckQ3vyKs) (<https://discord.gg/wgckQ3vyKs>) kontaktiert werden. Es ist gewährleistet, dass zu dieser Zeit immer mindestens ein Schiedsrichter anzutreffen ist.

§ 1.2.2 Teilnehmer:innen

§ 1.2.2.1 Spieler:in

Jede natürliche Person, die an einer deutschen Hochschule eingeschrieben ist, ist berechtigt am Wettbewerb teilzunehmen. Ab dem Zeitpunkt der Anmeldung zum Wettbewerb wird diese Person als Spieler:in bezeichnet und mit seinem*ihrem 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.

Sollte ein angemeldeter Account während der Saison von Riot Games 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 Riot Games, von allen Wettbewerben ausgeschlossen. Eine erneute Anmeldung zu Wettbewerben ist somit zur nächsten Saison mit einem neuen Account möglich.

Bei besonders schwerwiegenden Gründen oder bei wiederholten Sperrungen, behält sich die Ligaleitung das Recht vor, den:die Spieler:in für einen längeren Zeitraum zu sperren.

Ein:e Spieler:in darf nur in einem Team angemeldet sein.

§ 1.2.2.2 Vereinigungen

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.

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

Ein:e Spieler:in kann nur einer Vereinigung angehören, wenn er*sie bei einer Institution eingeschrieben ist, die dieser Vereinigung angehört.

§ 1.2.2.3 Clubs, Vereine und Hochschulgruppen

Clubs, Vereine und Hochschulgruppen können ein oder mehrere Teams derselben Vereinigung verwalten. Eine Verwaltung mehrerer Vereinigungen ist nicht gestattet. Eine Gründung als eingetragener Verein ist zur Anerkennung nicht erforderlich.

§ 1.2.2.4 Team

(1) Ein Team besteht aus bis zu neun (9), aber mindestens fünf (5) Spieler:innen. Spieler:innen können zu einem neuen Match oder einer neuen Map ausgetauscht werden.

(2) Als aktive Spieler:innen werden solche bezeichnet, die im Spiel eingesetzt werden.

(3) Eine:r der Spieler:innen fungiert als Captain des Teams.

(4) Mindestens vier aktive Spieler:innen müssen der gleichen Vereinigung angehören. *(Mit eingeschlossen sind Spieler:innen die nach §1.1.4.3. zur Vereinigung gehören)*

(5) 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

Der Captain ist einer der Spieler:innen und fungiert als Ansprechpartner:in des Teams für die Organisation. Er:sie muss die Mitteilungen der Organisation entgegennehmen. Er:sie ist dafür verantwortlich, dass sein:ihr Team Weisungen der Organisation befolgt. Mitteilungen der Organisation erfolgen per E-Mail an die vom Captain hinterlegte Adresse, die von diesem aktuell gehalten werden muss. Fällt der Captain aus, muss das Team die Organisation informieren und Ersatz organisieren. Ist weder der Captain noch ein:e andere:r Spieler:in eines Teams für die Organisation erreichbar, kann dies zu Strafen bis hin zur Disqualifikation des Teams führen.

Das Beitreten des offiziellen [Uniliga Valorant Discord](#) ist unbedingt erforderlich.

§ 1.2.2.6 Manager

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 (9) Spieler:innen gezählt.

§ 1.2.2.7 Unangemessene Team-, Spieler- und Steamgruppennamen

Sollte uns ein unangebrachter Spieler- oder Teamname auffallen, werden Teilnehmer:innen im Regelfall abgemahnt und zur Namensänderung aufgefordert. Darüber hinaus könnt ihr jederzeit an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix “[VAL]” haben) melden, wenn ihr euch von einem Namen beleidigt fühlt oder ihn für unangemessen haltet.

Hier ist eine grobe Liste dessen, was wir für unangemessen halten:

- Namen, die Hassreden, Schimpfwörter oder Obszönitäten entweder implizit oder explizit vorschlagen

- Namen, die sich auf historische, ethische oder politisch unangemessene Zusammenhänge schließen lassen
- Namen, die Beleidigungen, groteske Bilder und starke Vulgarität enthalten
- Namen, die sexuellen Inhalt oder sexuelle Anspielung enthalten

Spieler- und Teamnamen können von uns jederzeit abgemahnt werden und müssen anschließend abgeändert werden. Bei Regelverletzung oder Nichteinhaltung dieser Auflagen, behalten wir uns die Disqualifikation des:der Spielers:in oder Teams vor. Einzelfallentscheidungen werden von Uniliga Admins oder der Turnierleitung getätigt und sind für alle Teilnehmer:innen bindend.

§ 1.3 Gültigkeit

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

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, das Regelwerk in dringenden Fällen zu ändern oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teams per E-Mail übermittelt.

§ 1.5 Nicht definierte Regeln

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

§ 1.6 Unvorhersehbare Ausnahmefälle

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

Mit der Teilnahme am Wettbewerb erkennen alle Teilnehmer:innen dieses Regelwerk und den Strafenkatalog (siehe Anhang) an und verpflichten sich, Anweisungen der Schiedsrichter:innen und der Organisation zu folgen.

Die Auslegung des Regelwerkes liegt alleine im Ermessen der Schiedsrichter:innen, der Organisation und als höchste Instanz der Ligaleitung. Solche Ermessensentscheidungen können die nachfolgenden Regeln ersetzen, wenn diese dem Erhalt des Wettbewerbsgedanken entsprechen.

Regelverstöße werden entsprechend des Strafenkatalogs geahndet und können im schlimmsten Fall zur Disqualifikation führen.

§ 1.7.1 Verhalten

Jede:r Spieler:in hat anderen Spieler:innen, Schiedsrichter:innen und der Organisation gebührenden Respekt entgegenzubringen. Beleidigungen, unfaires und/oder respektloses Verhalten gegenüber Spieler:innen, Schiedsrichter:innen und der Organisation werden/wird nicht toleriert. Hierunter fallen auch eventuelle Wettbewerbsverzerrende Maßnahmen, beispielsweise Messer-Runden.

§ 1.7.2 Spielversion

Jede:r Spieler:in muss die aktuelle Version von “VALORANT” installiert haben und hat dafür Sorge zu tragen, sich frühzeitig über neue Updates zu informieren und diese auf sein:ihr System aufzuspielen. Die aktuelle Version des Spiels bestimmt Riot Games durch den Valorant Launcher.

Patchen ist unter normalen Umständen keine gültige Begründung, um eine Spiel zu verzögern. Die aktuellste Version darf durch Patches oder Drittprogramme und dergleichen nicht verändert werden, soweit dies nicht durch dieses Regelwerk als zulässig gilt.

§ 1.7.3 Datenschutz

Alle Teilnehmer:innen sind damit einverstanden, wenn Daten (z.B. Spielernamen, Teamlogos und Vergleichbares) auf den Webpräsenzen der Uniliga und deren Partner zum Zwecke der Präsentation des Turniers, veröffentlicht werden. Das gleiche gilt für Social-Media-Kanälen 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, verstoßen.

§ 1.7.5 Betrug

Es gilt der “VALORANT Community-Kodex”. Darüber hinaus sind insbesondere die Weitergabe des Spielaccounts, Bestechung, Cheating und jegliche Absprachen zur Wettbewerbsverzerrung verboten.

§ 1.8 Kommunikation

Die wettbewerbsrelevante Kommunikation zwischen Ligaleitung und Teilnehmern erfolgt per [Discord](#).

Sollte eine E-Mail (an support@uniliga.gg mit dem Präfix (VAL)) an die Ligaleitung geschickt werden, wird eine Eingangsbestätigung an den*die Absender*in gesendet. Sollte diese Eingangsbestätigung nicht ankommen, muss der*die Absender*in damit rechnen, dass seine*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 anmelden und eine Registrierung abschicken. Die Seiten der Turniere/Ligen findet Ihr über folgenden Link:

<https://www.opleague.pro/event/5739-UniligaVALORANTSommerseason2025-Liga1/info>

Bei Problemen mit der Anmeldung können im Zweifel Anmeldungen über support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix “[VAL]” haben) angefragt werden.

Alle Teams und ihre Spieler:innen 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

Vor Beginn jeder Saison werden die Termine aller Tage, an denen gespielt wird (Spieltag), festgelegt.

Diese werden schriftlich festgehalten. Des Weiteren sind diese auf der Turnierplattform einzusehen. Änderungen der Spielzeiten werden den Teams per Mail zeitnah mitgeteilt.

Die Liga beginnt am **19.10.2025**.

Zusammenfassung der Spieltermine:

Spieltag		Runde		Datum		Uhrzeit	
Gruppenphase							
1				19.10.2025		19:00	
2				26.10.2025		19:00	
3				02.11.2025		19:00	
4				09.11.2025		19:00	
5				16.11.2025		19:00	
6				23.11.2025		19:00	
7				30.11.2025		19:00	
8				07.12.2025		19:00	
9				14.12.2025		19:00	
Playoffs							
Runde 1				10.01.2025		14:00	
Runde 1.1				11.01.2025		14:00	
Runde 2				18.01.2025		19:00	
Runde 3				25.01.2025		19:00	
Runde 4				01.02.2025		19:00	

Der **letztmögliche** Spieltermin ist der 14.12.2025.

§ 2.1.2 Verschiebungen

Eine Spielwoche ist definiert als der Zeitraum zwischen Montag vor dem Standardtermin und dem Standardtermin; Verschiebungen in diesem Zeitraum sind immer möglich. Der Standardtermin ist Sonntag, 19:00 Uhr.

Eine zeitliche Verschiebung am regulären Spieltag und innerhalb der Spielwoche ist immer möglich, wenn beide Teams ihr Einverständnis geben.

Die Teilnehmer haben die Möglichkeit das Gegnerteam in den zugehörigen Räumen auf OPL zu kontaktieren und den Spieltermin dort verschieben.

In der ersten und zweiten Liga haben die Teilnehmer die Möglichkeit, die Spiele in die Folgewoche zu verschieben.

Der neue Spieltermin muss am Default-Termin stehen, wenn in die Folgewoche verschoben werden soll. Ausnahme ist die letzte Spielwoche.

Ausnahmen sind alle Playoff-Matches. Diese Spieltage können nicht verlegt werden.

§ 2.2 Turnierplattformen: “OPLeague”

Die Organisation bedient sich zur Umsetzung des Spielbetriebs und der Organisation von Turnieren der Plattform <https://www.opleague.pro/landingpage>.

§ 2.2.1 Aufgaben der Captains

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.

§ 2.2.2 Organisation

Die Organisation ist an die technischen Grenzen und Regeln von <https://www.opleague.pro/> gebunden. OPL 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 Wildcardturnier

(1) Zu Beginn jeder Saison finden Wildcard-Turniere statt. Zweck der Wildcard ist es, allen Teams, die zum Zeitpunkt des Turniers teilnahmeberechtigt sind, eine direkte Qualifikation für eine höhere Liga zu ermöglichen. Dabei werden auch Plätze aufgefüllt, die außerplanmäßig frei geworden sind (z.B. durch den Austritt eines Teams).

(2) Teilnahmeberechtigt sind alle Teams, die nicht bereits für die Liga des Wildcard-Turniers qualifiziert sind und deren Qualifikation keinen Widerspruch mit den Regelungen der Liga bilden.

(3) Spieler*innen, die in der vorigen Saison für ein Team, welches sich für eine höhere Liga qualifiziert hat, gespielt haben, dürfen nach der Teilnahme an dem Wildcard-Turnier bis zum Ende der Saison keinem anderen Team einer höheren Liga beitreten.

(4) Abhängig der Anzahl der Plätze, die durch das Wildcard-Turnier aufgefüllt werden sollen, qualifizieren sich die Teams gemäß der Platzierung im Wildcard-Turnier.

(5) Das Format des Wildcard-Turniers wird abhängig von der Teilnehmerzahl vor jedem Turnier individuell festgelegt und kurzfristig bekannt gegeben. Grundsätzlich unterliegt das Turnier aber diesem Regelwerk.

§ 2.3.2 1. Liga

(1) Anzahl der Teams: 20

(3) Matches werden als Best-of-Two-Format ("Bo2") ausgetragen.

(4) Pro Spieltag wird ein Match gegen ein anderes Team ausgetragen. Punkte werden pro Map vergeben.

(5) Qualifizierung für die Playoffs: Top 4 der Gruppe.

(6) Klassenerhalt: Platz 5 der Gruppe.

(7) Qualifizierung für Relegation um Klassenerhalt: Platz 6, 7, 8 und 9 der Gruppe.

(8) Direktabstieg: Platz 10 der Gruppe.

(9) 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:

- Anzahl der gewonnen Maps im direkten Vergleich
- Anzahl der gewonnen Runden im direkten Vergleich
- Rundendifferenz (gesamt).
- Entscheidungsmatch (ausgespielt im Bo1-Format)

§ 2.3.2.1 Limitierung der Spots für eine Vereinigung

In der ersten Liga dürfen maximal zwei Teams einer Vereinigung (im Sinne des §1.1.4) teilnehmen.

Sollten sich mehr als zwei Teams einer Vereinigung (im Sinne des §1.1.4) für die Liga qualifizieren, ist die Vereinigung dafür verantwortlich, zu bestimmen, durch welche Teams sie vertreten werden.

Falls ein Vereinigung mehrere Institutionen vertritt, darf dieser Zusammenschluss maximal durch zwei Teams vertreten sein.

Falls sich mehr als zwei Teams einer Institution, die nicht derselben Vereinigung angehören, für die Teilnahme an der Liga qualifizieren, können sie beschließen eine Vereinigung zu gründen. In diesem Fall gelten die vorstehenden Absätze.

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 2. Liga

(1) Anzahl der Teams: 16

(3) Matches werden als Best-of-Two-Format ("Bo2") ausgetragen.

(4) Pro Spieltag wird ein Match gegen ein anderes Team ausgetragen. Punkte werden pro Map vergeben.

(5) Qualifizierung für die Playoffs: Top 4 der Gruppe.

(6) Klassenerhalt: Platz 5 der Gruppe.

(7) Qualifizierung für Relegation um Klassenerhalt: Platz 6 und 7 der Gruppe.

(8) Direktabstieg: Platz 8 der Gruppe.

(9) 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:

- Anzahl der gewonnen Maps im direkten Vergleich
- Anzahl der gewonnen Runden im direkten Vergleich
- Rundendifferenz (gesamt).
- Entscheidungsmatch (ausgespielt im Bo1-Format)

§ 2.3.4 3. Liga

Alle Teams, die sich für die dritte Liga anmelden, spielen in einer Gruppe in einem Schweizer System im Best-of-Three-Format ("Bo3") gegeneinander. Die besten 8 Teams ziehen in die Playoffs/Relegation der zweiten und dritten Liga (§2.3.3.2) ein.

Es werden sieben Runden gespielt.

Das Schweizer System ist ein Rundenturnier. Die erste Runde wird zufällig ausgelost. Nach Abschluss der jeweiligen Spieltage werden, den Gruppentabellen entsprechend, alle Teams einer Gruppe mit gleichen oder ähnlichen Punkteanzahlen miteinander gepaart.

Sollte es zu einer ungeraden Anzahl an teilnehmenden Teams in einer Gruppe kommen, so erhält an jedem Spieltag das Team, das keinen Gegner hat, durch ein Freilos zwei Punkte.

Tiebraker werden durch das Buchholz System entschieden.

§ 2.3.3 Playoffs/Relegation

§ 2.3.3.1 Playoffs der ersten Liga

Die Playoffs bestehen jeweils aus den vier höchstplatzierten Teams jeder Gruppe der Gruppenphase der ersten Liga. Sie finden im Double-Elimination-Format statt.

Die Seedings für den Turnierbaum werden nach den Platzierungen in der Gruppenphase ermittelt. Die Seeds 5-8 starten im Lower Bracket.

Platz 1 Gruppe 1: Seed 1

Platz 1 Gruppe 2: Seed 2

Platz 2 Gruppe 1: Seed 3

Platz 2 Gruppe 2: Seed 4

USW...

Alle Matches bis auf das Finale werden im Best-of-Three-Format (“Bo3”) gespielt. Das Finale wird im Best-of-Five-Format ausgespielt.

§ 2.3.3.2 Playoffs/Relegation der ersten und zweiten Liga

Die Playoffs/Relegation der ersten und zweiten Liga bestehen jeweils aus den Plätzen 1-4 der jeweiligen Gruppe der Gruppenphase der zweiten Liga und Platz 6-9 der Gruppenphase der ersten Liga. Das Bracket wird bis zur “Round of eight” (die besten acht Teams) gespielt. Die besten acht Teams qualifizieren sich für die erste Liga. Alle anderen Teams verbleiben in der zweiten Liga oder steigen in diese ab.

Die Seedings für den Turnierbaum werden nach den Platzierungen in der Gruppenphase ermittelt. Die Seedings ergeben sich damit wie folgt:

Platz 6 Division 1 Liga 1: Seed 1

Platz6 Division 2 Liga 1: Seed 2

Platz 7 Division 1 Liga 1: Seed 3

Platz 7 Division 2 Liga 1: Seed 4

Platz 8 Division 1 Liga 1: Seed 5

Platz 8 Division 2 Liga 1: Seed 6

Platz 9 Division 1 Liga 1: Seed 7

Platz 9 Division 2 Liga 1: Seed 8

Liga 2:

Platz 1 Division 1 Liga 2: Seed 9

Platz 1 Division 2 Liga 2: Seed 10

Platz 2 Division 1 Liga 2: Seed 11

Platz 2 Division 2 Liga 2: Seed 12

Platz 3 Division 1 Liga 2: Seed 13

Platz 3 Division 2 Liga 2: Seed 14

Platz 4 Division 1 Liga 2: Seed 15

Platz 4 Division 2 Liga 2: Seed 16

§ 2.3.3.2 Playoffs/Relegation der zweiten und dritten Liga

Die Playoffs/Relegation der zweiten und dritten Liga bestehen jeweils aus den Plätzen 1-8 der Gruppe der Gruppenphase der dritten Liga und Platz 6-7 der Gruppenphase der zweiten Liga. Das Bracket wird bis zur “Round of four” (die besten vier Teams) gespielt. Die besten vier Teams qualifizieren sich für die zweite Liga. Alle anderen Teams verbleiben in der dritten Liga oder steigen in diese ab.

Die Seedings für den Turnierbaum werden nach den Platzierungen in der Gruppenphase ermittelt. Die Seedings ergeben sich damit wie folgt:

Platz 6 Division 1 Liga 1: Seed 1

Platz 6 Division 2 Liga 1: Seed 2

Platz 7 Division 1 Liga 1: Seed 3

Platz 7 Division 2 Liga 1: Seed 4

Liga 3:

Platz 1 Liga 3: Seed 5

Platz 2 Liga 3: Seed 6

Platz 3 Liga 3: Seed 7

Platz 4 Liga 3: Seed 8

Platz 5 Liga 3: Seed 9

Platz 6 Liga 3: Seed 10

Platz 7 Liga 3: Seed 11

Platz 8 Liga 3: Seed 12

[...]

§ 2.3.3 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.

§ 2.3.4 Sonderfall Offline-Event

Sollte ein Teil der Liga auf einem Offline-Event ausgespielt werden, behält sich die Ligaleitung das Recht vor, die Ligastruktur für betroffene Matches anzupassen, um die Durchführung des Offline-Events zu gewährleisten.

Mappool- und Agentenänderungen werden gesondert angekündigt.

§ 2.3.4.1 Offline-Event Pflichten und Leistungen

(1) Findet ein Offline-Finale statt, übernimmt die Uniliga die Kosten für die Anreise sowie die Hotelübernachtung der qualifizierten Teams im durch die Organisation festgelegten Rahmen.

(2) Im Gegenzug verpflichten sich alle teilnehmenden Teams zur Mitwirkung an offiziellen Medienterminen (Media-Days), die im Vorfeld oder während des Final-Events stattfinden können.

(3) Die Uniliga stellt allen qualifizierten Teams offizielle Trikots zur Verfügung, welche während des gesamten Final-Events zu tragen sind. Diese Trikots können Logos und Marken aktueller Sponsoren der Uniliga enthalten.

§ 2.4 Preise

1. Sachpreise
1. Ein Gewinner-Team erhält Sachpreise.
2. 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.
3. Die Ausgabe kann nur an Teilnehmer*innen oder eine*n gesetzliche*n oder bevollmächtigte*n Vertreter*in erfolgen. Captain oder Manager des angemeldeten Teams vertreten den*die Teilnehmer*in. Der*die Teilnehmer*in kann auch eine*n andere*n Empfänger*in benennen. Bei Verdacht auf Cheating oder Betrug wird kein Preis ausgegeben. Die in Absatz 1 lit. b)-f) genannten Fristen sind während der Verdachtszeit gehemmt.
4. 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 Folgesemsters ist entweder der 1.3. oder der 1.9. des laufenden Jahres).
5. Teams haben 14 Tage nach Erhalt des “Meldebogens zur Preisausgabe” Zeit, den Meldebogen auszufüllen.
6. 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 kein*e Stellvertreter*in benannt wird. Für Preisgeldauszahlungen gelten Absatz 1 lit. b)-f) .
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 Teamaufstellung

Während der Anmeldephase muss das Team ihre Teamaufstellung mit der Anmeldung bei www.opleague.pro einreichen. Zu jedem Zeitpunkt müssen die Teams gemäß dem Regelwerk (§1.2.2) aufgebaut sein.

§ 2.5.1 Änderung der Teamaufstellung

Es dürfen pro Spieltag zwei Änderungen an der Teamaufstellung vorgenommen werden. Die Änderungen müssen per [Discord](#) in dem Channel #support-ticket mitgeteilt werden. Diese Benachrichtigung muss 24 Stunden vor dem jeweiligen Spieltag erfolgen.

Der/die neue Spieler*in muss selbstständig dem Team auf OPL beitreten, seine/ihre Immatrikulationsbescheinigung auf der Event-Seite des Turniers hochladen und den OPL Account mit seinem/ihrem Riot Account verknüpfen.

Erst dann ist eine Verifizierung des/der neuen Spieler*in möglich.

Der erste Spieltag bildet eine Ausnahme. Vor dem ersten Spieltag dürfen beliebig viele Änderungen vorgenommen werden.

Sobald ein Spieler in einem Erstliga-Team angemeldet wurde, darf dieser Spieler bis zum Ende der Saison keinem anderen Erstliga-Team beitreten. Das Wechseln zwischen diesem Erstliga-Team und einem Team der zweiten, dritten oder vierten Liga ist erlaubt. Bei einem Wechsel kann ein Spieler vier Spieltage lang keinen weiteren Wechsel vollziehen.

Die Teamaufstellung aller Teams wird am letzten Spieltag der Gruppenphase fixiert, d.h. eine letzte Änderungen der Teamaufstellung wird 24 Stunden vor dem letzten Spieltag der Gruppenphase möglich sein. Mit Abschluss des letzten Spieltags der Gruppenphase können für die restliche Saison (vgl. § 2.3) keine Änderungen mehr vorgenommen werden.

§ 2.5.2 Leihspieler:innen

Leihspieler:innen sind Spieler:innen, welche von denselben Clubs, Vereins oder Hochschulgruppe für einen Spieltag ausgeliehen werden. Jeder Club, Verein und jede Hochschulgruppe darf pro Saison insgesamt drei Mal eine:n Leihspieler:in in Anspruch nehmen. Zusätzlich dürfen sie in den Playoffs ein weiteres Mal eine:n Leihspieler:in einsetzen. Der:die Leihspieler:in darf an diesem Spieltag kein Spiel für sein:ihr ursprüngliches Team bestreiten und bleibt in deren Teamaufstellung eingetragen. 24 Stunden vor diesem Spieltag müssen die Leihspieler:innen per E-Mail an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix “[VAL]” haben) gemeldet werden.

§ 2.5.3 Transfers

Ein:e Spieler:in darf einmal während der Saison das Team wechseln, solange das alte Team spielfähig/-berechtigt bleibt. Ein Transfer muss per Mail an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix “[VAL]” haben) gemeldet werden, ab dem eintreffen der Mail sind die Spieler:innen 72h gesperrt.

§ 3 Ablauf eines Matches

§ 3.1 Vor Matchbeginn

§ 3.1.1 Mapvote

Das Map Voting findet in der Lobby statt. Der Map Bann und Pick startet spätestens 15 Minuten vor dem offiziellen Match-Start. Jedes Team hat 3 Minuten Zeit ihren Bann oder Pick einzureichen. Die Maps werden in der Reihenfolge gespielt, in der sie gepickt wurden.

Mappooländerungen finden eine (1) Spielwoche nach offizieller Veröffentlichung statt. Das bedeutet, nach der Veröffentlichung wird noch ein letztes Mal auf dem alten Mappool gespielt und darauf auf dem veröffentlichten Mappool.

Der Mappool besteht aus:

- Abyss
- Ascent
- Bind
- Corrode
- Haven
- Lotus
- Sunset

[Alle Teams müssen sich vor Matchbeginn und jedem einzelnen Spiel in der Lobby versammeln.]

§ 3.1.2 Agentenauswahl

Neue Agenten sind zwei Spielwochen nach der Veröffentlichung erlaubt. Das bedeutet, nach der Veröffentlichung wird noch zwei Mal ohne dem neuen Agenten gespielt.

§ 3.1.3 Nichtantreten

Matches in Unterzahl sind nicht erlaubt. 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; Nach weiteren 5 Minuten, also 20 Minuten nach dem eigentlichen Match Start, wird die zweite Map als Sieg für das andere Team gewertet. Das andere Team muss dazu einen Screenshot, in dem die Lobby, sowie die aktuelle Uhrzeit der Atomuhr zu sehen sind, als Ergebnis auf OPL hinterlegen.

§ 3.1.4 Disqualifizierung

Sollte ein Team in der Gruppenphase der ersten Liga drei mal nicht antreten, wird es automatisch mit allen Spielern des Teams von der aktuellen Season disqualifiziert und darf nicht mehr am aktuellen Wettbewerb teilnehmen.

§ 3.1.5 Matcheinstellung / Erstellen einer Lobby

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

Folgende Matcheinstellungen müssen genutzt werden:

- Allow Cheats – OFF
- Tournament Mode – ON
- Overtime: Win by Two – ON
- Play Out All Rounds – OFF
- Hide Match History – OFF

§ 3.1.6 Verantwortlichkeit für Matchmedia

Die Captains sind für alle Matchmedien und deren Upload auf OPL verantwortlich, als Matchmedien gelten unter anderem:

- Screenshots des Scoreboard
- Stream, Aufnahme
- Replays

§ 3.1.7 Cheating und Anticheat

§ 3.1.7.1 Illegale Programme und Konfigurations Modifikationen

1. Alle Zusatzprogramme, die verändernd ins Spielgeschehen eingreifen, sowie das Nutzen von Makros, Bugs, Exploits und/oder Modifikationen, ist verboten und werden mit sofortigem Ausschluss von Angeboten der Uniliga bestraft.
2. Jegliche Ausnahmen und nicht namentlich erwähnte Zwischenfälle reglementiert die Uniliga.
3. Programme die Dinge wie Kontrast, Farbintensität, Helligkeit usw. in einem Maß verändern, wie es auch die meisten hauseigenen Grafikkartentreiber können, sind erlaubt.
4. Sofern der Verdacht besteht, dass ein:e Spieler:in cheatet, muss sofort ein Admin via Discord/TS kontaktiert werden. Der Cheat und die Auswirkung ist genauestens zu schildern. Entsprechende Beweise müssen vorgelegt werden. Ein unbegründeter Vorwurf wird nicht verfolgt.

§ 3.1.7.1 Ausnutzen von Bugs / Glitches

Das Nutzen von Bugs / Glitches ist verboten. Bei der erstmaligen Nutzung eines [spezifischen] Bug/Glicht wird die Runde als verloren gewertet, wird derselbe Bug/Glitch ein weiteres Mal eingesetzt wird die Map als verloren gewertet.

§ 3.1.8 Zuschauer*innen

Bei Spielen, die nicht gestreamt werden, haben natürliche Personen keine Möglichkeit der Lobby beizuwohnen. Dies ist dem Wettbewerbs Veranstalter vorbehalten.

§ 3.2 Seitenwahl

Mapbans und Seitenwahl werden in der Lobby getroffen. Das erstgenannte Team, das Team was in Matchups links oder oben dargestellt wird, wird der Einfachheit halber von hier an als Team A, das andere Team als Team B gekennzeichnet.

§ 3.2.1 Best-of-1

Mapbansystem: A Bann – B Bann – A Bann – B Bann – A Bann- B Bann – B Pick

Es wird gebannt bis nur eine Map übrig bleibt. Das Recht der Seitenwahl hat das Team, welches den ersten Bann durchführt.

§ 3.2.1 Best-of-2

Mapbansystem: A Bann – B Bann – A Bann – B Bann – A Pick – B Bann – B Pick

Das Recht der Seitenwahl hat das Team, welches die entsprechende Map nicht gepickt hat.

§ 3.2.1 Best-of-3

Das Recht der Seitenwahl hat das Team, welches die entsprechende Map nicht gepickt hat.

Mapbansystem Best-of-3: A Bann – B Bann – A Pick – B Pick – A Bann – B Pick

§ 3.2.1 Best-of-5

Das Recht der Seitenwahl hat das Team, welches die entsprechende Map nicht gepickt hat.

Mapbansystem Best-of-3: A Bann – B Bann – A Pick – B Pick – A Pick – B Pick – A Pick

§ 3.3 Verbindungsprobleme

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

§ 3.3.1 Serverprobleme

Sollte die Mehrheit aller Spieler:innen 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.

§ 3.4 Pause und Timeout

Jedes Team hat pro Match die Möglichkeit maximal 10 min Pause für technische Probleme einzulegen. Wenn die kumulative Pausenzeit eines Teams 10 Minuten überschreitet verlieren sie den Anspruch auf eine Pause, des weiteren muss bei Nichteinhaltung der Pausenzeit ein Admin über Discord oder E-Mail support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix “[VAL]” haben) kontaktiert werden.

Falls eine Lobby neu erstellt werden muss, müssen die Teams die gleichen Agents auswählen, wie in der abgebrochenen Runde. Die bis dato gespielten Runden müssen in der Lobby eingetragen werden.

Jedes Team hat die Möglichkeit zwei Timeouts anzufordern. Für einen Timeout wird die Lobby automatisch 60 Sekunden lang pausiert.

§ 3.5 Zwischen Spielen eines Matches

Es müssen für ein Match am Ende jeder Map ein Screenshot des Scoreboards angefertigt werden, als JPG oder PNG. Angefertigte Screenshots müssen bis zum Ende des Wettbewerbs aufbewahrt werden.

§ 3.6 Pausenzeit

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

§ 3.7 Nach dem Match

Beide Teams sind dazu verpflichtet, das Ergebnis zeitnah, spätestens 5 Minuten nach Abschluss des Matches, auf OPL einzutragen und Screenshots vom Endergebnis anzuhängen. Auch nach Ergebniseintragung kann ein Matchprotest eingereicht werden, sofern die Zeitspanne zum Einreichen eines Protestes eingehalten wird, siehe §3.8 Proteste.

§ 3.8 Proteste

Es sollte in jedem Fall vor Austragung des Spiels versucht werden Kontakt mit der Ligaleitung oder einem*r Schiedsrichter*in herzustellen (vgl. § 1.2.1.3).

Sachverhalte, die vor Beginn eines Matches bekannt sind, müssen vor Beginn des Matches durch einen Protest beanstandet werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.

Sollte ein Protest vor einem Match eingereicht werden, wird dieses Match zunächst ausgespielt, solange von der Ligaleitung nichts anderes angeordnet wird.

Bei Unregelmäßigkeiten während oder nach dem Match, muss ein Protest bis zu 48 Stunden nach Matchbeginn eingereicht werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.

Insbesondere bei einem Protest gelten die üblichen Verhaltensformen und die Netiquette.

§ 4 Sonderregelungen Stream

§ 4.1 Allgemeines

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

§ 4.2 Gestreamte Matches

Pro Erstliga-Spieltag wird ein Match gestreamt. Zusätzlich werden alle Playoff-Matches (ggf. mit Ausnahme des Spiels um Platz 3 und ein Viertelfinale) übertragen.

Gestreamte Spiele werden vom Stream (im Sinne von §1.2.1.2) geleitet. Zu Beginn jedes Spiels tritt der Stream dem GOTV-Server bei.

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

Damit die Übertragung reibungslos verlaufen kann, sind Spieler:innen dazu angehalten, rechtzeitig zu ihrem Match zu erscheinen.

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.

§ 4.4 Verhalten beim Stream

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

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

§ 5 Mögliche Sanktionen

§ 5.1 Einzelspieler:innen

Sanktionen gegen Einzelspieler:innen können in folgender Form ausgesprochen werden:

- Offizielle Verwarnung
- Bann für festgelegte Zahl an Spieltagen
- Ausschluss aus dem laufenden Wettbewerb
- Ausschluss für festgelegte Zahl an Wettbewerben

In besonders schweren Fällen behält sich die Leitung vor, direkt zu schwereren Maßnahmen zu greifen und auf eine vorhergehende Verwarnung zu verzichten.

§ 5.2 Teamstrafen

Sanktionen gegen Teams können in folgender Form ausgesprochen werden:

- Offizielle Verwarnung
- Nachträglicher Verlust eines Spiels (Entsprechende Map wird als Sieg des Gegnerteams gewertet)
- Das gesamte Match wird als Niederlage gewertet
- Punktabzug in der Gesamttabelle
- Preisgeld Minderung
- Disqualifikation vom laufenden Wettbewerb

In besonders schweren Fällen behält sich die Leitung vor, direkt zu schwereren Maßnahmen zu greifen und auf eine vorhergehende Verwarnung zu verzichten.

§ 6 Rechtsweg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.