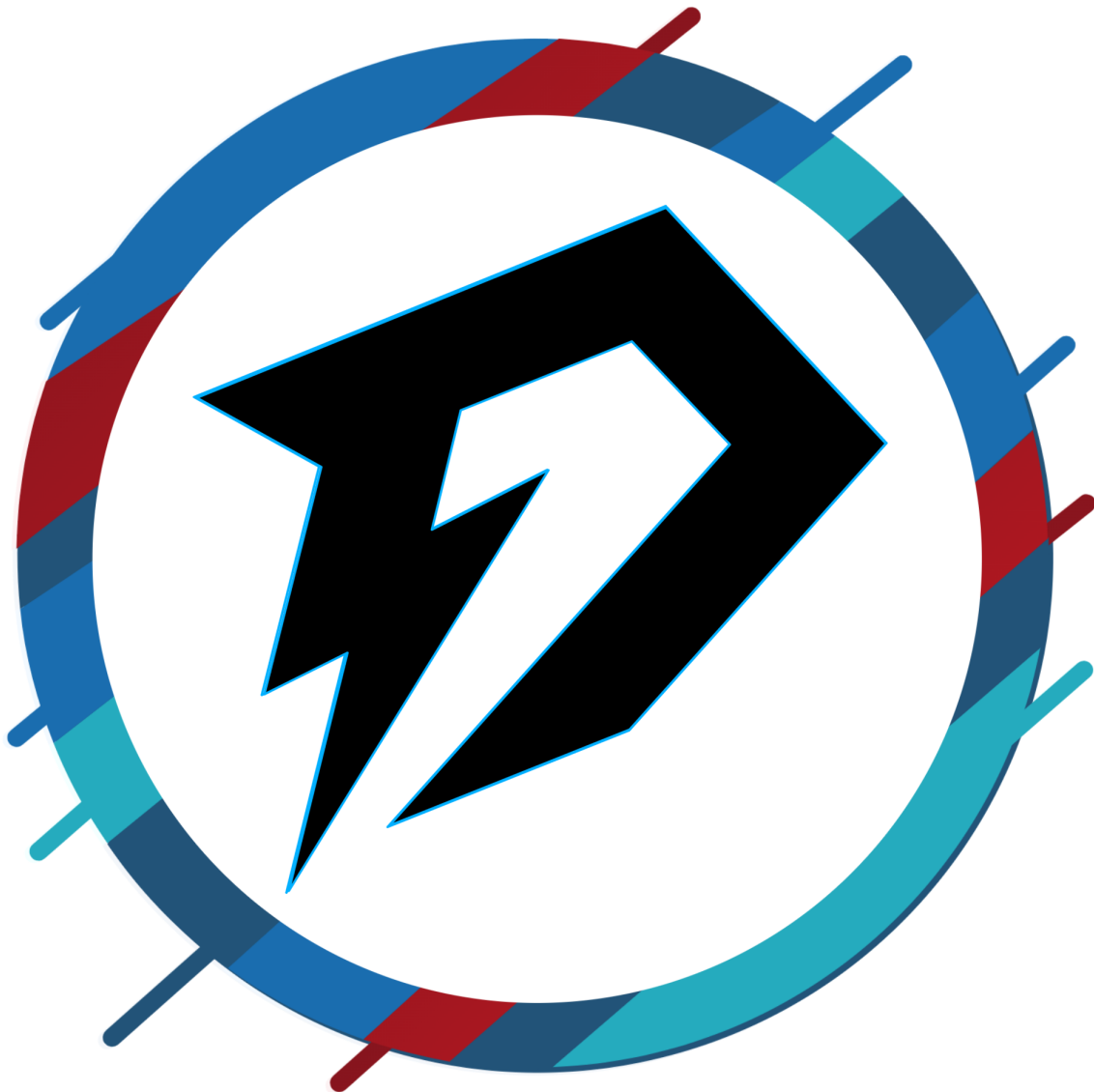


DACH League



Rulebook

(Last updated 14 February 2026)

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung / Präambel	6
1.1 Geltungsbereich und Anerkennung der Regeln	6
1.2 Datenschutz und Privatsphäre	6
1.3 Disclaimer	6
1.4 Änderungen während laufender Veranstaltungen	6
1.5 Vertraulichkeit interner Kommunikation	6
1.6 Gesundheit und Wohlbefinden	6
2. Teilnahmevoraussetzungen	7
2.1 Mindestalter & Herkunft (DACH-Region)	7
2.2 Verbindliche Anmeldung über OPL	7
2.3 Pflicht zur Nutzung eines gültigen OPL-Profiles	7
2.4 Ausschluss bei früheren Sperren	7
2.5 Technische Anforderungen	7
3. Teams & Accounts	8
3.1 Teamgröße, Lineup & Wechsel Regelungen	8
3.2 Ersatzspieler und Ein-/Auswechslung	8
3.3 Mindestanzahl spielberechtigter Spieler	8
3.4 Teams aus derselben Orga	8
3.5 Slot-Besitz, Übertragung und Auflösung	8
3.6 Accountbindung & Identitätsüberprüfung	9
3.7 Verbotene Soft- und Hardware	9
3.8 Pflicht zur MOSS-Nutzung	9
4. Verhalten & Kommunikation	10
4.1 Netiquette & respektvoller Umgang	10
4.2 Verhalten innerhalb & außerhalb der Liga	10
4.3 Umgangston auf Discord, OPL, Social Media etc.	10
4.4 Vertraulichkeit von Staff-Kommunikation	10
4.5 Support- und Kommunikationsrichtlinien	11
4.6 Verhalten in öffentlichen Medien	11
4.7 Terminvereinbarung und Spielablauf	11
5. Saison Struktur	12
5.1 Aufbau einer Season	12
5.2 Qualifikationssystem	12
5.3 Gruppenphase	12
5.4 Playoffs	13
5.5 Auf- und Abstiegsregelung für League 1 & 2	13
6. Matchablauf	14
6.1 Mappool und Mapbans/-picks	14
6.2 Host mit/ohne Observer	14
6.3 Match Start	14
6.4 Spiel Settings und Servereinstellungen	14

6.5 Umgang mit Verspätungen / No-Shows	15
6.6 Timeouts	15
6.7 Rehost-Bedingungen und -Ablauf	15
6.8 Ingame-Chat	16
6.9 Spawnpeek-Verbot	16
6.10 Highping-Regelung	16
6.11 Pausen zwischen Maps	17
6.12 Matchabschluss & Screenshotpflicht	17
6.12.1 Ergebnis Bestätigung Qualifier	17
6.12.2 Ergebnis Bestätigung League	17
6.13 Match Media	17
6.13.1 Teampflicht:	17
6.13.2 Spielerpflicht:	17
6.13.3 Fehlende Nachweise:	17
6.13.4 Fristen zur Einreichung:	18
6.13.5 Aufbewahrungspflichten:	18
6.13.6 Manipulation:	18
6.13.7 Weitergabe:	18
6.14 Verbotene Skins, Drohnen und Operator	18
6.14.1 Verbotene Skins	18
6.14.2 Gesperrte Operator	18
6.14.3 Regelung bei Verstoß	19
6.15 Ubisoft-Server Probleme & Plattform Störungen	19
6.16 Stromausfall & technische Ausfälle	19
7. Strafsystem & Proteste	21
7.1 Protestverfahren	21
7.1.1. Proteste innerhalb der Qualifier oder Playoffs	21
7.1.2 Proteste innerhalb der League	21
7.2 Protest während laufendem Match	21
7.3 Ablehnung von Proteste & Ausnahmefälle	21
7.4 Strafsystem	22
7.4.1 Abbau & Verfall von Strafpunkten	22
7.4.2 Preisaberkennung bei Regelverstößen	22
7.4.2.1 Aberkennung von Preisgeldern	22
7.4.2.2 Aberkennung von Sachpreisen	22
7.4.3 Kombinierte Strafen bei Mehrfachvergehen	22
7.4.4 Verschärfte Maßnahmen bei Wiederholungstätern	22
7.4.5 Anstiftung zu Regelverstößen	22
7.4.6 Härtefälle	22
7.4.7 Livematch-Vergehen	23
8. Streaming & Medien	24
8.1 Exklusive Streamingrechte der DACH League	24
8.1.1 Drittpersonen-Zuschaltung & Streamingrechte	24
8.2 Regeln für Spielerstreams	24

8.3 Delay-Pflicht	24
8.4 Nennung der Liga im Streamtitel	24
8.5 Offizielle Caster & Spectator-Slots	25
8.6 Einbindung in Casts	25
8.7 Restreamen	25
8.8 Drittwerbung & Sponsoring im Stream	25
9. Preisgelder	26
9.1 Auszahlung über PayPal	26
9.2 Sachpreise & Versandrichtlinien	26
9.3 Keine Preisvergabe bei Nichtantritt in Playoffs/Relegation	26
10. Sonderfälle & Grauzonen	27
10.1 Entscheidungskompetenz des Liga-Staffs	27
10.2 Umgang mit nicht erfassten Situationen	27
10.3 Verbot der bewussten Ausnutzung von Grauzonen	27
10.4 Sanktionen bei Ausnutzen von Lücken	27
11. Datenschutz & Archivierung	28
11.1 Aufbewahrungspflicht von Matchdaten nach Saisonende	28
11.2 Aufbewahrungspflicht bei Sanktionen oder Protesten	28
11.3 Veröffentlichung von Blacklists, Sanktionen oder Strafen	28
12. Organisationen & Teamverantwortung	29
12.1 Maximale Anzahl an Teams pro Organisation	29
12.2 Pflicht zur Benennung eines Teamleiters	29
12.3 Ansprechpartner bei Supportfällen oder Strafen	29
12.4 Verantwortung für Kommunikation & Termintreue	29
13. Rücktritt, Disqualifikation & Ausstieg	30
13.1 Rücktritt eines Teams aus laufender Season	30
13.2 Fristen zur offiziellen Abmeldung	30
13.3 Konsequenzen für Punkte, Platzierung und Preisgeld	30
13.4 Nachrückerregelung bei Rücktritt	30
13.5 Disqualifikation durch Staff	30
14. Einspruchsverfahren	31
14.1 Grundsatz zum Einspruchsrecht	31
14.2 Einspruchsberechtigung und Grenzen	31
14.3 Missbrauch des Einspruchsverfahrens	31
15. Zusatzsoftware & Tools	32
15.1 Definition und Geltungsbereich	32
15.2 Erlaubte Tools	32
15.3 Eingeschränkt erlaubte Tools	32
15.4 Verbotene Tools & Programme	32
15.5 Offenlegungspflicht	32
15.6 Technische Testläufe und Freigaben	32
16. Fremdwerbung & Sponsoring	33
16.1 Grundsatz	33
16.2 Erlaubte Werbung	33

16.3	Untersagte Werbung	33
16.4	Genehmigungsverfahren	33
17.	Content & Mediennutzung	34
17.1	Offizielle Medieninhalte	34
17.2	Highlight-Clips und Community-Beiträge	34
17.3	Interviews und Recaps	34
17.4	Rechte zur Veröffentlichung	34
18.	Entry Fee & Finanzierung	35
18.1	Zweckbindung	35
18.2	Keine Rückerstattung	35
18.3	Anerkennung	35



Rulebook

1. Einleitung / Präambel

1.1 Geltungsbereich und Anerkennung der Regeln

Dieses Regelwerk gilt verbindlich für alle Events der DACH League. Mit der Anmeldung akzeptieren Teams und Spieler die jeweils aktuelle Fassung uneingeschränkt. Änderungen am Regelwerk werden kenntlich gemacht und sind ab dem Veröffentlichungszeitpunkt bindend. Anweisungen des Staffs sind jederzeit zu befolgen. Verstöße werden gemäß dem offiziellen Strafenkatalog geahndet.

1.2 Datenschutz und Privatsphäre

Da die Turnierabwicklung über die OPL-Plattform erfolgt, gelten zusätzlich deren Datenschutzbestimmungen. Die entsprechenden Informationen können unter <https://www.opleague.pro/wiki/documentation/legal/privacy> eingesehen werden.

1.3 Disclaimer

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerks ungültig, unrechtmäßig oder nicht durchsetzbar sein, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Regelungen unberührt. Bei Verstößen gegen geltendes Recht behält sich die Ligaleitung das Recht vor, betroffene Abschnitte so zu überarbeiten, dass sie rechtlich gültig bleiben und der Regelungszweck erhalten wird.

1.4 Änderungen während laufender Veranstaltungen

Die DACH League behält sich das Recht vor, das Regelwerk jederzeit zur Klarstellung oder Ergänzung bestehender Regelungen anzupassen. Änderungen werden im Dokument **farblich** oder durch Hinweise kenntlich gemacht und treten mit Veröffentlichung in Kraft.

1.5 Vertraulichkeit interner Kommunikation

Alle Inhalte aus Support-Tickets, Protesten, Match Chats sowie jede direkte oder indirekte Kommunikation mit dem Staff unterliegen der Vertraulichkeit. Eine Weitergabe oder Veröffentlichung dieser Informationen – z. B. in Form von Screenshots, Zitaten oder Abschriften – ist ohne ausdrückliche, schriftliche Zustimmung der Ligaleitung untersagt. Zuwiderhandlungen werden gemäß Strafenkatalog sanktioniert.

1.6 Gesundheit und Wohlbefinden

Die DACH League legt großen Wert auf die körperliche und geistige Gesundheit aller Spieler.

Es gelten folgende Empfehlungen:

- Gesundheitshinweise der Spielehersteller sind zu beachten.
- Bei Vorerkrankungen sollte vor Teilnahme ein ärztlicher Rat eingeholt werden.
- Bei Krankheit, Übermüdung oder Medikamenten wird die Teilnahme nicht empfohlen.
- Ergonomische Nutzung des Arbeitsplatzes wird empfohlen (z. B. 50–80 cm Abstand zum Monitor, korrekte Sitzhaltung).
- Sichere Lautstärke bei Headsets schützt vor Hörschäden.

2. Teilnahmevoraussetzungen

2.1 Mindestalter & Herkunft (DACH-Region)

Teilnahmeberechtigt sind nur Spieler, die das in ihrem Herkunftsland vorgeschriebene Mindestalter erreicht haben.

Es gilt die 3 von 5 Regelung, das bedeutet, dass mindestens 3 Spieler pro Match Up aus der DACH-Region kommen müssen

2.2 Verbindliche Anmeldung über OPL

Die Anmeldung zur DACH League erfolgt ausschließlich über die offizielle Turnierplattform der OPL. Die Teilnahme ist nur nach erfolgreicher Registrierung und Bestätigung durch den DACH League Staff möglich. Teams, die ihre Teilnahme nicht fristgerecht bestätigen, verlieren ihren Startplatz an ein nachrückendes Team.

2.3 Pflicht zur Nutzung eines gültigen OPL-Profiles

Alle Spieler müssen ein korrekt ausgefülltes OPL-Profil besitzen.

Dieses muss folgende Informationen enthalten

- Aktueller Wohnsitz
- Verknüpfung zum Ubisoft-Connect-Konto
- Kontaktmöglichkeit (z. B. Discord-Tag)

Namensänderungen und Profilanpassungen sind dem Ligastaff unverzüglich mitzuteilen.

2.4 Ausschluss bei früheren Sperren

Spieler, die zuvor auf der OPL-Plattform oder durch Ubisoft gebannt oder permanent gesperrt wurden – unabhängig davon, ob der Bann auf Haupt- oder Zweitaccounts erfolgte – sind von der DACH League ausgeschlossen.

2.5 Technische Anforderungen

Jeder Spieler ist eigenverantwortlich für die ordnungsgemäße Funktion seiner Hard- und Software sowie seiner Internetverbindung und andere notwendige Systeme. Instabile Systeme, unzureichende Leistung oder technische Einschränkungen können zum Ausschluss aus einem Match führen.

3. Teams & Accounts

3.1 Teamgröße, Lineup & Wechsel Regelungen

Ein Team muss aus mindestens fünf aktiven Spielern bestehen. Zusätzlich dürfen bis zu vier Ersatzspieler registriert werden. Ein Team besteht maximal aus 9 Spielern.

Das Lineup muss zum Start einer Saison vollständig registriert und genehmigt sein. Änderungen am Lineup sind nur in offiziellen Transferphasen möglich und müssen über die OPL-Plattform korrekt eingetragen werden. Jeder Wechsel muss durch den Staff bestätigt werden.

3.1.1 Neuzugänge & Spielsperren

Um die Wettbewerbsintegrität zu wahren und eine rechtzeitige Integration in das Line-up zu gewährleisten, gelten für Kaderänderungen folgende Regeln:

- **Sperrfrist bei Neuzugängen:** Spieler, die außerhalb der offiziellen Transferphase oder nach Saisonbeginn registriert werden, unterliegen einer automatischen **Spielsperre von 14 Tagen (2 Kalenderwochen)** ab dem Zeitpunkt ihres Beitritts.
- **Transferfenster:** In der **5. Spielwoche** der laufenden Season öffnet sich ein offizielles Transferfenster.
- **Termine & Dokumentation:** Die exakten Daten der Transferphase werden in der Teamsitzung bekannt gegeben und verbindlich im **Discord-Kanal #league-chat** fixiert.

Das Gegnerische Team kann bei Nachfrage der Teilnahme eines gesperrten Spielers zustimmen, sofern er nicht durch das STAFF Team gesperrt wurde.

3.2 Ersatzspieler und Ein-/Auswechslung

Ersatzspieler dürfen jederzeit während der Saison zum Einsatz kommen, sofern sie ordnungsgemäß registriert wurden und auf dem aktuellen Lineup gelistet sind.

Ein Spielerwechsel während eines laufenden Spiels ist nur in begründeten Ausnahmefällen und nach Rücksprache mit dem Staff erlaubt (z. B. technischer Ausfall). Nach Abschluss einer Map ist ein Wechsel grundsätzlich erlaubt.

3.3 Mindestanzahl spielberechtigter Spieler

Ein Team muss mindestens 4 Spielberechtigte Spieler stellen, um ein Match starten zu dürfen.

Wird diese Mindestanzahl durch kurzfristige Ausfälle unterschritten, darf das Match nicht begonnen werden und wird je nach Ursache als No-Show oder Technischer Sieg gewertet.

3.4 Teams aus derselben Orga

Eine Organisation darf mehrere Teams in die DACH League entsenden, jedoch darf nur ein Team pro Organisation in League 1 **und zwei Teams pro Organisation in League 2** antreten.

Voraussetzungen:

- Die Teams müssen vollständig getrennte Lineups, Coaches und Management haben.
- Kein Spieler oder Coach darf in mehreren Teams registriert sein.
- Ein sportlicher Interessenkonflikt (z. B. gegenseitige Manipulation von Matches) ist zu vermeiden.

Verstöße können zum Ausschluss beider Teams führen.

3.5 Slot-Besitz, Übertragung und Auflösung

Der Slot in einer Liga ist an das registrierte Team gebunden. Das Team wählt dazu einen **Slot-Inhaber** und einen **Co Slot-Inhaber** aus, die für die Verwaltung und Kommunikation verantwortlich sind. Eine Übertragung auf andere Organisationen oder Spielergruppen ist nur mit vorheriger Genehmigung durch die Ligaleitung erlaubt. Bei vollständiger Teamauflösung oder Inaktivität behält sich die DACH League das Recht vor, den Slot neu zu vergeben.

3.6 Accountbindung & Identitätsüberprüfung

Jeder Spieler muss unter dem bei der Anmeldung angegebenen Ubisoft-Account spielen. Der Ingame-Name muss jederzeit mit dem auf OPL registrierten Namen übereinstimmen. Bei Zweifeln an der Identität kann der Staff eine Verifizierung verlangen (z. B. über Screenshare, Voice-ID, Accountnachweise). Account-Sharing ist strengstens untersagt.

3.7 Verbotene Soft- und Hardware

Jegliche Form von nicht genehmigter Drittsoftware, die das Spielverhalten manipuliert (z. B. Makros, Scripts, Aim-Assist-Tools), ist untersagt.

Auch Hardware-Manipulationen wie Rapidfire-Controller oder modifizierte Eingabegeräte sind verboten.

Zu widerhandlungen führen zu sofortigem Ausschluss und werden gemäß Strafenkatalog geahndet.

3.8 Pflicht zur MOSS-Nutzung

Alle Spieler sind verpflichtet, während offizieller Matches MOSS (<https://nohope.eu>) laufen zu lassen. MOSS muss auf den „Rainbow Six Siege“-Parameter eingestellt sein.

Der MOSS-Upload muss spätestens 15 Minuten nach Matchende im vorgesehenen Kanal hochgeladen werden.

Technische Probleme beim MOSS-Upload sind dem STAFF sofort zu melden.

Meldungen später als 15 Minuten nach dem Matchende werden als fehlenden MOSS-Upload gewertet

Das Hochladen fehlerhafter oder manipulativ veränderter Dateien gilt als Regelverstoß und wird nach dem Strafenkatalog bestraft.

4. Verhalten & Kommunikation

4.1 Netiquette & respektvoller Umgang

Die DACH League steht für Fairness, Respekt und sportlichen Wettbewerb.

Dementsprechend verpflichten sich alle Teilnehmer zu einem angemessenen Verhalten innerhalb und außerhalb des Spiels.

Dazu gehören insbesondere

- Der Verzicht auf Beleidigungen, toxisches Verhalten, Provokation oder Diskriminierung
- Ein freundlicher, konstruktiver Ton in Chats, Voice-Kommunikation und öffentlichen Plattformen
- Die Einhaltung kultureller und ethischer Mindeststandards

Verstöße werden konsequent geahndet und können je nach Schwere zum Strafpunkte, Spelausschluss oder permanenten Bann führen.

4.2 Verhalten innerhalb & außerhalb der Liga

Auch außerhalb der offiziellen Matchzeiten, z. B. in Social Media, auf Discord oder in Livestreams, sind Spieler und Organisationen **Repräsentanten der Liga**.

Öffentliches Fehlverhalten, welches der DACH League, ihren Partnern oder anderen Teilnehmern schadet, wird sanktioniert.

Beispiele für nicht geduldetes Verhalten:

- Gezielte Provokation anderer Teams
- Das Verbreiten falscher Informationen oder Gerüchte
- Rufschädigung oder öffentliche Eskalation interner Konflikte

4.3 Umgangston auf Discord, OPL, Social Media etc.

Die offiziellen Kommunikationskanäle der DACH League – insbesondere Discord – dienen der Organisation, dem Support und der Community.

Hier gelten folgende Grundregeln:

- Kein Spam, Ping-Abuse oder Off-Topic-Talk in offiziellen Kanälen
- Keine persönlichen Angriffe oder herabwürdigende Äußerungen
- Respektvoller Umgang mit Staff-Mitgliedern

Verwarnungen oder temporäre Mutes können jederzeit ausgesprochen werden.

4.4 Vertraulichkeit von Staff-Kommunikation

Alle direkten und indirekten Gespräche mit dem Staff – z. B. im Match Chat, Support, bei Protesten oder in Ticketverläufe – sind **vertraulich**.

Das Veröffentlichen von Screenshots, Chatverläufen oder Inhalten ohne schriftliche Genehmigung ist untersagt.

Zu widerhandlungen führen zu Sanktionen und ggf. Ausschluss aus der Liga.

4.5 Support- und Kommunikationsrichtlinien

Der Staff ist über Discord erreichbar. Supportanfragen müssen sachlich, vollständig und mit Belegen erfolgen.

Folgende Regeln gelten für den Umgang mit dem Support-Team:

- Höfliche und sachliche Ausdrucksweise
- Keine Drohungen, Erpressungen oder Eskalationen
- Bei wiederholtem Fehlverhalten kann der Support verweigert werden

4.6 Verhalten in öffentlichen Medien

Alle Spieler, Captains und Organisationen repräsentieren die DACH League – auch außerhalb des Spiels.

In sozialen Medien (Twitter/X, TikTok, Discord, YouTube etc.) gelten daher folgende Grundsätze:

- Öffentliche Kommunikation muss **respektvoll** bleiben
- Kritik an Liga, Staff oder anderen Teams ist **sachlich zu formulieren**
- Persönliche Angriffe, Unterstellungen oder „Shitstorms“ sind untersagt
- Entscheidungen der Liga dürfen **nicht ungefragt mittels Screenshots oder ähnlichem öffentlich gemacht** werden

Verstöße können zur **Sanktionierung** führen – siehe Strafenkatalog.

4.7 Terminvereinbarung und Spielablauf

Standard-Spieltag:

Alle Spiele von **League 1** finden regulär am **Freitag** statt.

Alle Spiele von **League 2** finden regulär am **Donnerstag** statt.

- Erscheint euer Gegner nicht oder findet ihr keinen gemeinsamen Ersatztermin, gilt der **Donnerstag/Freitag** zur vorgegebenen Uhrzeit als verbindlicher Spieltermin.

Terminverschiebungen:

- Spiele dürfen nur innerhalb derselben Spielwoche (Montag bis Sonntag) verschoben werden.
- Eine Verlegung auf eine andere Kalenderwoche ist nicht gestattet
- Terminänderungen müssen rechtzeitig im Match-Chat dokumentiert und von beiden Teams bestätigt werden.

Spiele, die gecastet werden oder **markiert**  sind, sollten nicht verschoben werden.

Terminveränderungen müssen mindestens 48 Stunden vor Matchbeginn eingetragen sein.

Nichtantritt und Konsequenzen:

Tritt ein Team zu einem angesetzten Match nicht an, wird das Match als Niederlage gewertet.

Nach drei dokumentierten Nichtantritten innerhalb einer Season wird das Team automatisch disqualifiziert.

Zusätzlich kann der STAFF Teams disqualifizieren, wenn sie wiederholt verspätet erscheinen, die Kommunikation verweigern oder grob gegen das Regelwerk verstoßen.

5. Saison Struktur

5.1 Aufbau einer Season

Eine reguläre Season in der DACH League besteht aus mehreren aufeinanderfolgenden Phasen.

Die grundlegende Struktur umfasst:

- **Qualifier** – Offene Qualifikationsphase für neue Teams
- **Gruppenphase** – Ligabetrieb mit festgelegten Begegnungen und Punktesystem
- **Playoffs** – Finalrunde der besten Teams der jeweiligen Ligen

5.2 Qualifikationssystem

Die Qualifier-Phase wird im **Swiss System Bracket** gespielt.

Alle Begegnungen werden im **Best-of-One (BO1)**-Format ausgetragen.

Jedes Team hat 3 Leben und bei jedem Lose, verliert das Team 1 Leben.

Es werden bis zu maximal 5 Runden generiert.

Je nach Teilnehmerzahl qualifizieren sich eine festgelegte Anzahl an Teams für die Hauptsaison der League 2.

Die genaue Anzahl wird vor Beginn des Qualifiers im Discord Server bekannt gegeben.

5.3 Gruppenphase

In der Gruppenphase spielen **10 Teams pro League** im **Single-Round-Robin-System** gegeneinander.

Jedes Match wird im **Best-of-One (BO1)**-Format ausgetragen.

Die Punktevergabe erfolgt wie folgt:

- **Sieg in regulärer Zeit:** 3 Punkte
- **Sieg in Overtime:** 2 Punkte
- **Niederlage in Overtime:** 1 Punkt
- **Niederlage in regulärer Zeit:** 0 Punkte

Alle Matches müssen innerhalb der vorgegebenen Fristen gespielt und auf der OPL-Plattform dokumentiert werden.

5.4 Playoffs

League 1:

Die besten sechs Teams der League 1 qualifizieren sich für die Playoffs.

- Playoffs laufen im Single Elimination System
- Die Plätze 1 - 4 starten im **Semifinal**
- Alle Matches sind im **Best-of-Three (BO3)**-Format, das **Finale** im **Best-of-Five (BO5)**

League 2:

Die besten vier Teams der League 2 qualifizieren sich für die Playoffs.

- Playoffs laufen im Single Elimination System
- Die Plätze 1 - 4 starten im **Semifinal**
- Alle Matches sind im **Best-of-Three (BO3)**-Format, das **Finale** im **Best-of-Five (BO5)**

Die Playoffs entscheiden über den Saisonsieg sowie über Platzierungen.

5.5 Auf- und Abstiegsregelung für League 1 & 2

Am Ende jeder Season gelten folgende Auf-/Abstiegsregeln:

- Die Plätze 7, 8, 9 und 10 aus League 1 steigen in League 2 ab
- Die Plätze 1, 2, 3 und 4 aus League 2 steigen in League 1 auf.
- Die Plätze 7, 8, 9 und 10 aus League 2 scheiden aus der Liga aus.
- Die Plätze 1, 2, 3 und 4 aus Open Qualifier steigen in League 2 auf.

Zusatzregel: Erfolgt bei einem Team kein vollständiger Roster-Erhalt oder tritt es zurück, kann die Ligaleitung ein Nachrücker-Team bestimmen, um den Slot zu füllen.

6. Matchablauf

6.1 Mappool und Mapbans/-picks

Der aktuelle Map-Pool besteht aus folgenden Maps:

- BANK
- BORDER
- CHALET
- CLUBHOUSE
- CONSULATE
- **FORTRESS**
- KAFE DOSTOYEVSKY
- NIGHTHAVEN LABS
- LAIR

Je nach Match Format erfolgt die Kartenwahl wie folgt:

- **BO1:** Ban (8x) – Decider Pick
- **BO2:** Ban (6x) – Pick (2x) – Decider Ban
- **BO3:** Ban (6x) – Pick (2x) – Decider Pick
- **BO5:** Pick (2x) – Ban (2x) – Pick (2x) – Ban(2x) – Decider

Die Mannschaft, welche mittels Pick ihre Map wählt, verliert auf dieser Map das Wahlrecht auf Attack oder Defense Start. Die Seitenwahl in der Overtime wird durch die Mannschaft gewählt, welche die Map gepickt hat. Äußert sich die wählende Partei nicht zur Overtime, so wird die Lobby auf "Random" in der Overtime eingestellt.

6.2 Host mit/ohne Observer

Das linke Team des Matches ist für das Hosten der Lobby verantwortlich. Das linke Team ist immer das blaue Team.

Der Spectator Slot darf nur durch Liga Admins oder offiziellen Observern benutzt werden. Eine Benutzung durch Dritte muss von der Liga zuvor schriftlich im Match Chat angekündigt werden

6.3 Match Start

Beide Teams haben sich bis spätestens 15 Minuten nach Beendigung des Mapbans vollständig in der Lobby einzufinden.

Die Teamkapitäne bestätigen im In-Game-Chat ihre Spielbereitschaft mit „Ready“ oder „R“.

Ein Start ohne Ready beider Seiten ist nicht zulässig.

Verspätungen müssen mit Belegen dokumentiert werden.

6.3.1 Livestream-Spiele

Die nachfolgenden Regelungen gelten ausschließlich für als Livestream gekennzeichnete Matches .

Bei Livestream-Matches ist der vorgegebene Zeitplan zwingend einzuhalten, um einen reibungslosen Ablauf der Übertragung sicherzustellen.

- Spätestens 15 Minuten vor dem offiziellen Matchbeginn muss die Ban-Phase vollständig abgeschlossen sein.
- Spätestens 5 bis 10 Minuten vor dem offiziellen Matchbeginn müssen alle spielberechtigten Spieler beider Teams vollständig in der Spiellobby anwesend sein.

Ein eigenmächtiger Verzug, verspätetes Erscheinen oder Verzögerungen, die den geplanten Livestream-Ablauf beeinträchtigen, können als Regelverstoß gewertet und entsprechend sanktioniert werden.

6.4 Spiel Settings und Servereinstellungen

Die offiziellen Spieleinstellungen (Turniermodus, Rundenanzahl, Timer etc.) sind strikt einzuhalten.

Alle Servereinstellungen müssen den von Ubisoft für Turnierspiele vorgesehenen Einstellungen entsprechen.

Falsche Einstellungen führen zu Wiederholung des Matches oder Spielverlust, sofern ein Rehost nicht mehr möglich ist.

	Best of 1 Match Format	Best of 2 Match Format	Best of 3 Match Format	Best of 5 Match Format
Game Mode	TEAM DEATHMATCH BOMB			
Plant duration	7	7	7	7
Defuser duration	7	7	7	7
Fuse time	45	45	45	45
Preparation	45	45	45	45
Action	180	180	180	180
Time of day	Day	Day	Day	Day
HUD settings	Pro League	Pro League	Pro League	Pro League
Number of bans	6	6	6	6
Ban Timer	20	20	20	20
Number of rounds	12	12	12	12
Attack/Defense swap	6	6	6	6
Overtime Rounds	0 or 3	0 or 3	3	3 or Infinite
Overtime score difference	2	2	2	2
Overtime change	1	1	1	1
Objective rotation parameter	2	2	2	2
Objective type for rotation	Rounds Played	Rounds Played	Rounds Played	Rounds Played
Pick Phase timer	15	15	15	15
Operator HP	100	100	100	100
Friendly fire damage	100	100	100	100
Friendly fire in Prep Phase	Off	Off	Off	Off
Reverse Friendly Fire	Off	Off	Off	Off
Injured	20	20	20	20
Sprint	On	On	On	On
Lean	On	On	On	On
Death Replay	Off	Off	Off	Off
Death Duration	2	2	2	2

6.5 Umgang mit Verspätungen / No-Shows

Ein Team, das nicht innerhalb von **10 Minuten nach Matchbeginn** den **Mapban** beginnt, gilt als No-Show. Sollte man sich im laufenden Mapban befinden, verfällt diese Regelung.

Ist ein Team spätestens 15 Minuten nach Beendigung des Mapbans immer noch nicht vollständig in der Lobby, wird das Match als No-Show gewertet.

Screenshots als Nachweis sind verpflichtend.

Ein No-Show wird mit einem **0:7 Spielverlust**, des Weiteren können Strafen entsprechend dem Strafenkatalog ausgesprochen werden.

6.6 Timeouts

Jedes Team hat pro Map ein **Tactical Timeout** von **45 Sekunden**.

Ein Timeout muss vor Rundenbeginn im Match-Chat angekündigt werden („Timeout“).

6.7 Rehost-Bedingungen und -Ablauf

Ein Rehost ist zulässig, wenn:

- ein technischer Fehler (z. B. Disconnect, Input-Bug) innerhalb der ersten 45 Sekunden einer Runde auftritt
- das Problem eindeutig belegt werden kann (z. B. Screenshot, Videobeweis)

Der Match-Chat ist umgehend mit einem „rehost“ zu informieren.

Ein Rehost darf nicht zum taktischen Vorteil gebraucht werden.

Maximal ein Rehost pro Team pro Map ist erlaubt.

6.7.1 Korrekte Einstellungen nach einem Rehost

Nach einem Rehost ist sicherzustellen, dass alle Lobby-Einstellungen korrekt übernommen wurden. Sollte dies nicht der Fall sein, ist maximal ein weiterer Neustart zulässig. Tritt der Fehler danach erneut auf (zweiter Fehlversuch), wird das Spiel automatisch als Sieg für das gegnerische Team gewertet.

6.8 Ingame-Chat

Der Ingame-All-Chat dient ausschließlich der Organisation (Ready, Timeout, Rehost etc.).

Spam, Provokationen oder Beleidigungen sind untersagt und werden geahndet.

Gängige zulässige Formulierungen sind:

- Have Fun (HF)
- Good Luck (GL)
- Good Game (GG)
- Well Played (WP)
- Rehost (RH)
- Technical Timeout (TechT)
- Tactical Timeout (TacT oder Timeout)
- Pause Protest (Pause Protest)

6.9 Spawnpeek-Verbot

Ein sogenannter Spawnpeek ist in den **ersten 2 Sekunden nach Spawn** der Angreifer verboten. Die Runde muss zu Ende gespielt werden. Nach Beendigung der Runde und Rundengewinn der Verteidigung muss sofort ein Protest eingereicht werden.

Beweise (z. B. Killfeed mit Zeitmarke) sind vom geschädigten Team vorzulegen.

Ein Verstoß führt zum sofortigen Rundenverlust.

6.10 Highping-Regelung

Innerhalb der DACH League gilt eine **maximale Ping Grenze von 100 ms**.

Ein Spieler, dessen **durchschnittlicher Ping diese Grenze konstant überschreitet**, kann von der Teilnahme am Match ausgeschlossen werden.

Nachweispflicht & Ablauf:

- Der betroffene Spieler muss durch das gegnerische Team mit **mindestens drei Pingnachweisen aus 3 verschiedenen Runden** gemeldet werden.
- Pro Runde sind **mindestens zwei Screenshots** erforderlich, davon **mindestens einer aus der Action-Phase**.
- Zusätzlich muss dokumentiert werden, dass der betroffene Spieler auf das Problem **hingewiesen wurde** (im Match-Chat).

Verfahren bei Regelverstoß:

- Wird ein Pingproblem eindeutig nachgewiesen, muss das Team den betroffenen Spieler **sofort auswechseln** und **in Unterzahl die Map zu Ende spielen**.
- Wird dies nicht gemacht, wird die laufende Map als **verloren gewertet**.
- Nach Mapende darf ein Ersatzspieler eingewechselt werden.

Matchprotest:

- Weigert sich ein Team, nach Hinweis den Spieler auszuwechseln oder in Unterzahl zu spielen, muss ein **Matchprotest unmittelbar nach dem Match eingereicht** werden.
- Das Spiel ist dennoch regulär zu beenden.

Vorsätzliche Ping-Manipulation:

Die **mutwillige Erhöhung des Pings** (z. B. durch Downloads, Programme oder Netzwerk Manipulation) ist strengstens untersagt.

Ein nachgewiesener Verstoß gilt als Regelbruch und wird gemäß dem **Strafenkatalog** bestraft **sowie ein Matchverlust** geahndet.

6.11 Pausen zwischen Maps

Zwischen den Maps eines BO2, BO3 oder BO5 Matches ist eine Pause von **maximal 15 Minuten** erlaubt.

Nach Ablauf der Pause muss die Lobby vollständig neu erstellt und fortgesetzt werden.

Längere Verzögerungen ohne Begründung gelten als unsportliches Verhalten.

Sonderregel:

Bei Cast oder Offline Events können die Pausenzeiten variieren.

6.12 Matchabschluss & Screenshotpflicht

Spätestens **15 Minuten** nach dem Matchende, ist ein vollständiger Screenshot des Endbildschirms (inkl. Rundenverlauf, Endergebnis und Spielernamen) im **OPL Match** hochzuladen. Beide Teams müssen es hochladen. Fehlende Screenshots oder falsche Ergebnismeldungen führen zu Sanktionen.

6.12.1 Ergebnis Bestätigung Qualifier

Das Ergebnis muss binnen 15 Minuten nach Abschluss der letzten Map bestätigt werden. Im Falle eines Protestes darf das Ergebnis nicht bestätigt werden.

6.12.2 Ergebnis Bestätigung League

Das Ergebnis muss binnen 15 Minuten nach Abschluss der letzten Map bestätigt werden. Dies gilt auch im Falle eines Protestes.

6.13 Match Media

Match Media umfasst alle relevanten Dateien zur Ergebnissicherung und Regelüberprüfung – dazu zählen insbesondere:

- Scoreboard-Screenshots
- Anti-Cheat-Dateien (MOSS)
- Game-Recordings oder Livestreams
- Match-Statistiken

6.13.1 Teampflicht:

- Jedes Team muss nach jeder Map einen **Screenshot des Scoreboards mit allen Spielern und dem Endstand speichern.**

6.13.2 Spieler Pflicht

- Alle Spieler müssen ihre **Anti-Cheat-Dateien** vollständig und lesbar aufbewahren.
- Bei einem Protest oder einer offiziellen Anfrage müssen die Dateien bereitgestellt werden können.

6.13.3 Fehlende Nachweise

- Kann ein Team keinen Screenshot liefern, wird automatisch der Screenshot des Gegners gewertet.
- Können beide Teams keine Nachweise erbringen, wird das Match als **1:1 gewertet**.

6.13.4 Fristen zur Einreichung

- Bei Protest **innerhalb von 10 Minuten** nach Matchende: sofortige Bereitstellung erforderlich
- Bei Protest **nach 10 Minuten** oder Anforderung durch die Liga oder OPL-Admins: Bereitstellung innerhalb von **48 Stunden**.

6.13.5 Aufbewahrungspflichten

- Standard: 30 Tage ab dem Folgetag des Match tags
- Bei Protest: 60 Tage ab Protest Zeitpunkt

6.13.6 Manipulation

- Die **Veränderung oder Fälschung von Match Media** wird gemäß **Strafenkatalog** geahndet.

6.13.7 Weitergabe

- Scoreboards, Match Statistiken und Recordings dürfen veröffentlicht werden.
- **Anti-Cheat-Dateien dürfen nicht weitergegeben** werden.

6.14 Verbotene Skins, Drohnen und Operator

6.14.1 Verbotene Skins

Die Nutzung von kosmetischen Inhalten, die **Sichtbarkeit, Hitboxen oder Gameplay beeinflussen**, ist untersagt.

Erlaubte Kosmetik:

- Default Skin(s)
- Pro League Gold Skin(s)
- Pilot Program Skin(s)
- E-Sports All Region Set(s)
- R6 Share Skin(s)
- Skins aus den eSports-Paketen

Alle anderen Uniformen und Kopfbedeckungen, sowie **alle Gadget- und Drohnen-Skins** (auch Gadget- und Drohnen-Skins aus den oben erwähnten Sets und Paketen) **sind verboten** und dürfen nicht verwendet werden. Waffenskins und -Charms sind uneingeschränkt nutzbar.

6.14.2 Gesperrte Operator

Aktuell sind folgenden Operator gesperrt:

- **Keine**

Die Nutzung gesperrter Operator sowie unerlaubter visueller Modifikationen (z. B. Operator-Elite-Skins mit Gameplay-relevanten Effekten) ist untersagt.

6.14.3 Regelung bei Verstoß

Wird ein nicht erlaubter Operator oder nicht erlaubte Kosmetik ausgewählt, muss dieser **umgehend durch einen Teamkill entfernt werden**:

- Für **Angreifer** spätestens 15 Sek. nach Beginn der **Action-Phase**
- Für **Verteidiger** spätestens 15 Sek. nach Beginn der **Action-Phase**
- Die **Gadgets** des verbotenen Operators dürfen **nicht verwendet** werden
- Befindet sich der Operator **nach 15 Sekunden der Action-Phase noch im Spiel** oder hat **aktiven Schaden verursacht**, gilt die Runde als **automatisch verloren**.

Das Match muss mit **angepasstem Ergebnis gerehostet** werden. Ein nachträglicher Protest wegen dieses Regelverstoßes hat **keinen Anspruch auf Ergebnisänderung oder Wiederholung** zur Folge.

6.15 Ubisoft-Server Probleme & Plattform Störungen

Kommt es zu technischen Problemen durch Ubisoft oder die OPL-Plattform (z. B. Serverausfälle, Disconnects ohne Spielereingriff), gilt:

- über die Fortsetzung des Matches **entscheidet der STAFF**
- bereits gespielte Maps bleiben **gültig**.

6.16 Stromausfall & Technische Ausfälle

Kommt es während eines laufenden Matches zu einem Stromausfall, Internet Ausfall oder einem vergleichbaren technischen Defekt auf Seiten eines Teams oder Spielers, gelten folgende Bestimmungen:

1. Unverzügliche Meldung

Das betroffene Team ist verpflichtet, den Gegner und den Ligastaff umgehend über den Vorfall zu informieren.

Erfolgt keine sofortige Mitteilung im Match-Chat oder über Discord, kann der Vorfall nachträglich nicht mehr als technischer Sonderfall anerkannt werden.

Bei vollständigem Stromausfall des gesamten Teams muss die Meldung nach Wiederherstellung der Verbindung unverzüglich nachgeholt werden.

2. Kurze Unterbrechung / Rehost

Kann das Problem innerhalb von 10 Minuten behoben werden, darf das Match nach Rücksprache mit dem Staff fortgesetzt oder gerehostet werden.

Ein Rehost darf nicht zum taktischen Vorteil genutzt werden und ist nur zulässig, wenn der Ausfall eindeutig technischer Natur war.

3. Längerer oder vollständiger Ausfall

Dauert der Ausfall länger als 10 Minuten oder betrifft mehrere Spieler eines Teams, wird das Match nicht wiederholt.

In diesem Fall entscheidet der Staff, ob das Spiel als technischer Loss (0:7 / 0:1 je nach Format) gewertet oder neu angesetzt wird.

Bereits gespielte Runden oder Maps behalten grundsätzlich ihre Gültigkeit.

4. Nachweispflicht

Das betroffene Team muss den Ausfall durch Belege (z. B. Foto, Netzbetreiber-Meldung, Router-Log, Discord-Verlauf) nachweisen können.

Fehlende oder unzureichende Nachweise führen dazu, dass der Staff den Vorfall als eigenverschuldet wertet.

5. Qualifier-Sonderregelung

Im Qualifier kann aufgrund des Turnierformats (Best of 1) kein vollständiger Neustart eines Matches erfolgen.

Wird ein Stromausfall innerhalb der ersten 45 Sekunden einer Runde nachgewiesen, darf einmalig ein Rehost erfolgen.

Bei längeren Ausfällen gilt das Match als technischer Loss, das Team bleibt jedoch weiterhin im Turnier, sofern Fairplay und Beweisführung gegeben sind.

6. Fairplay-Grundsatz

Wiederholte oder auffällige technische Ausfälle können durch den Staff überprüft und als unsportliches Verhalten (§ 10.3 ff.) gewertet werden.

Alle Entscheidungen im Zusammenhang mit technischen Sonderfällen liegen ausschließlich beim Staff und sind bindend.

7. Strafsystem & Proteste

7.1 Protestverfahren

Ein Protest ist ein offizielles Mittel zur Klärung von Regelverstößen oder Unregelmäßigkeiten.

7.1.1. Proteste innerhalb der Qualifier oder Playoffs

Ein Protest muss innerhalb von 15 Minuten nach Matchende eingereicht werden. Ergebnisse dürfen bei einem laufenden Protest nicht bestätigt werden, bis der Staff eine Entscheidung getroffen hat.

Ein Protest muss **folgende Informationen enthalten**:

- Konkreter Regelverstoß
- Beweismaterial (Screenshots, Replay-Ausschnitte etc.)

Proteste ohne nachvollziehbare Begründung oder ohne ausreichenden Nachweis können abgelehnt werden

7.1.2 Proteste innerhalb der League

Ein Protest muss innerhalb von 24 Stunden nach Matchende eingereicht werden. Ergebnisse müssen nach Matchende bestätigt werden, auch wenn ein Protest eingereicht wird. Sollte der Protest erfolgreich sein, wird das Ergebnis nachträglich durch den Staff angepasst.

Ein Protest muss **folgende Informationen enthalten**:

- Konkreter Regelverstoß
- Beweismaterial (Screenshots, Replay-Ausschnitte etc.)

Proteste ohne nachvollziehbare Begründung oder ohne ausreichenden Nachweis können abgelehnt werden.

7.2 Protest während laufendem Match

Liegt ein schwerwiegender Regelverstoß **während eines laufenden Matches** vor, ist das Spiel **sofort zu pausieren** und der Verstoß im **Match Chat kenntlich zu machen** („Protest“).

Das Spiel darf erst nach Rückmeldung des STAFFs fortgesetzt werden.

7.3 Ablehnung von Proteste & Ausnahmefälle

Ein Protest wird abgelehnt, wenn:

- keine Beweise vorgelegt wurden
- er nur zur Provokation oder Zeitverzögerung genutzt wurde

In Ausnahmefällen (bspw. Cheating-Verdacht) kann eine Härtefall-Regelung eingeleitet werden. Dies bedeutet, dass auch Proteste, welche außerhalb der verbindlichen Einreichungszeiten gestartet werden, durch die Liga Admins verfolgt werden können.

7.4 Strafsystem

Das Strafsystem der DACH League basiert auf einem **kategorisierten Strafenkatalog**, in dem Verstöße klar beschrieben und mit Punktwerten versehen sind.

Die **Staff-Entscheidung erfolgt auf Basis dieser Vorgaben**. Je nach Schweregrad, Wiederholung oder Kombination können Sanktionen gestaffelt ausfallen.

Mögliche Sanktionen sind unter anderem:

- Verwarnungen
- Punktabzüge
- Spielsperren
- Matchverlust
- Disqualifikation
- Temporärer oder permanenter Ausschluss

7.4.1 Abbau & Verfall von Strafpunkten

Strafpunkte verfallen nach einer festgelegten Frist automatisch, sofern keine weiteren Verstöße erfolgen. Weitere Informationen gibt es im Strafenkatalog.

7.4.2 Preisaberkennung bei Regelverstößen

7.4.2.1 Aberkennung von Preisgeldern

Erhebliche Regelverstöße können zur **vollständigen oder teilweisen Aberkennung von Preisgeldern** führen.

7.4.2.2 Aberkennung von Sachpreisen

Erhebliche Regelverstöße können zur **vollständigen oder teilweisen Aberkennung von Sachpreisen** führen. Dies kann je nach Vergehen auch gezielt gegen einzelne Spieler ausgesprochen werden.

7.4.3 Kombinierte Strafen bei Mehrfachvergehen

Bei mehreren gleichzeitigen Verstößen können **alle zutreffenden Sanktionen kumulativ** verhängt werden.

7.4.4 Verschärfte Maßnahmen bei Wiederholungstätern

Wiederholte Verstöße führen automatisch zu höheren Strafwerten oder zum Ausschluss aus der Liga.

7.4.5 Anstiftung zu Regelverstößen

Nicht nur das Durchführen eines Regelverstoßes, sondern auch das **Veranlassen, Anstiften oder aktive Unterstützen** wird geahndet.

7.4.6 Härtefälle

In besonders schweren Fällen – etwa beim Einsatz von Cheats, massiver Täuschung oder systematischem unsportliches Verhalten – kann ein Team oder Spieler **sofort disqualifiziert und dauerhaft ausgeschlossen** werden.

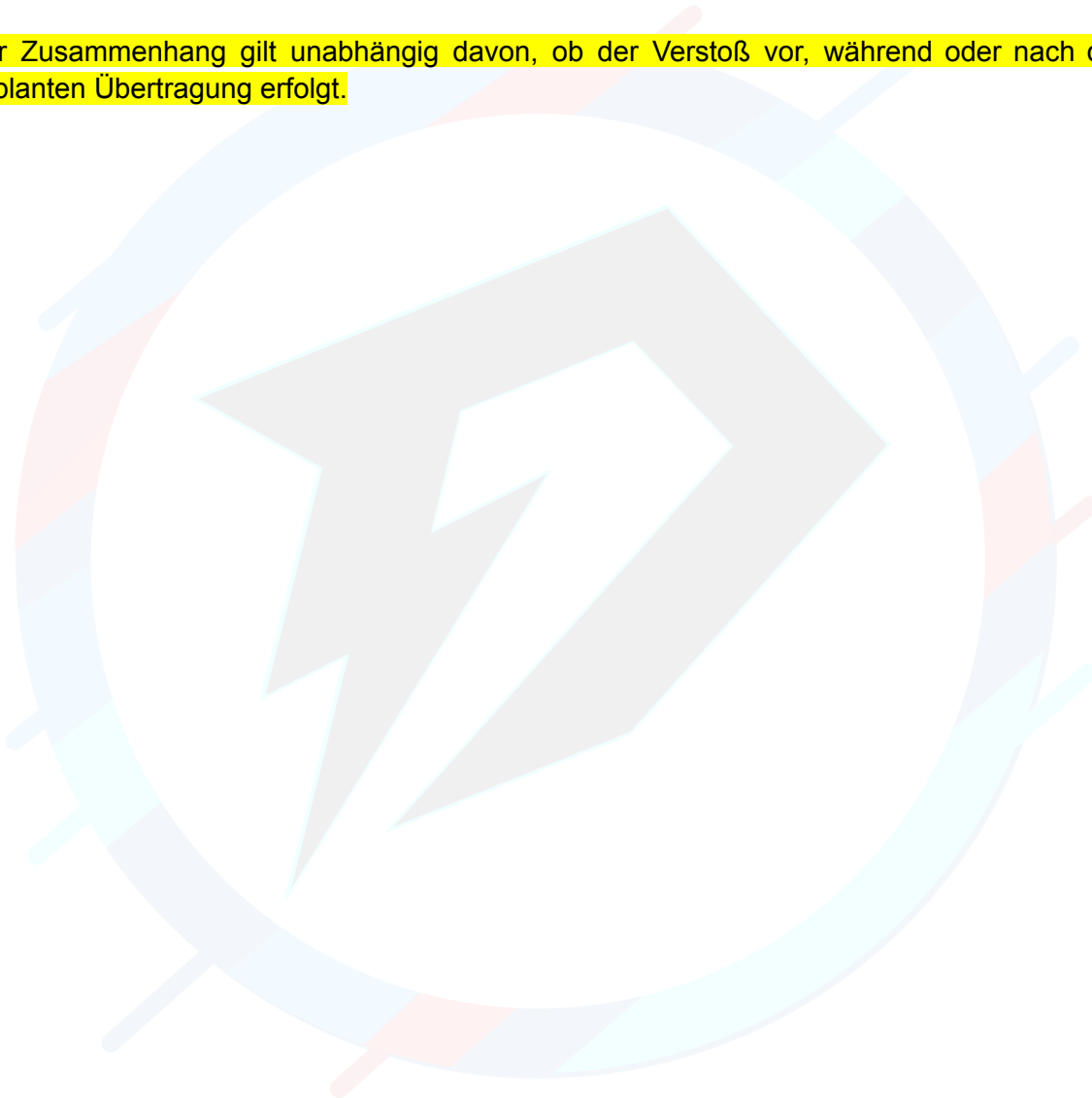
7.4.7 Livematch-Vergehen

Verstöße, die während einer laufenden Übertragung durch die DACH League oder Bevollmächtigte erfolgen, können **bis zur dreifachen Strafhöhe** führen, da sie den Wettbewerb unmittelbar beeinflussen.

7.4.7.1 Markierte Streams

Verstöße jeglicher Art, die im Zusammenhang mit markierten Streams stehen, können durch die Ligaleitung mit einer **bis zu doppelten Strafhöhe** gegenüber der regulären Sanktion belegt werden.

Der Zusammenhang gilt unabhängig davon, ob der Verstoß vor, während oder nach der geplanten Übertragung erfolgt.



8. Streaming & Medien

8.1 Exklusive Streamingrechte der DACH League

Die DACH League behält sich sämtliche **Streaming- und Übertragungsrechte** für alle offiziellen Spiele vor. Offizielle Casts dürfen ausschließlich von autorisierten Caster-Partnern der Liga durchgeführt werden. Spielaufzeichnungen und Inhalte dürfen von der DACH League auf Social Media, in Highlight-Videos oder als Archivmaterial verwendet werden.

8.1.1 Drittpersonen-Zuschaltung & Streamingrechte

Dritte Personen (z. B. Analysten, Coaches, Medienvertreter), die nicht aktiv am Spiel beteiligt sind, dürfen nicht ohne Erlaubnis in den Spectator-Slot oder die Lobby eingeladen werden. Für eine **temporäre Streaming Freigabe oder Co-Cast-Erlaubnis** muss ein Antrag per **Support-Ticket** gestellt werden (**für jedes Spiel brauchen wir einen Antrag**).

Wichtig:

- Eine Erlaubnis vom Gegner habt (via OPL Match Chat).
- Eine Erlaubnis von der Ligaleitung (via Ticket).
- Die Entscheidung obliegt ausschließlich der Ligaleitung.
- Eine Einladung ohne Genehmigung kann zum **Machtverlust und Strafpunkten** führen.
- Die Anfrage sollte mindestens **24 Stunden vor Matchbeginn** erfolgen.

Unerlaubte Personen im Spectator Slot können Sanktionen nach sich ziehen.

8.2 Regeln für Spielerstreams

Teams und Spieler dürfen ihre Matches selbstständig öffentlich streamen, sofern:

- **kein offizieller Caster** angesetzt ist
- der Stream **nicht aus der Sicht des Spectators geschieht**
- **keine vertraulichen Inhalte** (z. B. Protest Verläufe) gezeigt werden

Bei parallelem Einsatz offizieller Caster hat deren Stream stets Vorrang. Private Streams dürfen in diesem Fall nicht gestartet werden.

8.3 Delay-Pflicht

Alle Livestreams müssen mit einem **Mindest-Delay von 180 Sekunden** erfolgen.

Ein Verstoß gegen die Delay-Pflicht kann zum **Ausschluss vom Streamen weiterer Matches** sowie **Strafpunkten gemäß Strafenkatalog** führen.

8.4 Nennung der Liga im Streamtitel

Private Streams müssen im Titel klar erkennbar auf die DACH League hinweisen.

Beispiel:

„DACH League – Spieltag 4 | Team Alpha vs. Team Bravo“

Außerdem sind folgende Informationen im Beschreibungstext oder Overlay einzubinden:

- Aktuelle Season
- Gespielte Liga (z. B. League 1 / Playoffs)
- Hashtag: #DACHLeague

8.5 Offizielle Caster & Spectator-Slots

Offizielle Caster, Observer oder Admins erhalten bei Bedarf einen Spectator-Slot und sind entsprechend zu berücksichtigen.

Jeder Caster oder Observer hat sich respektvoll und neutral zu verhalten. Verstöße gegen diese Pflicht führen zum Entzug der Casting-Erlaubnis.

8.6 Einbindung in Casts

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, **Spieler, Kapitäne oder Organisationen für Interviews oder Pre-/Post-Match-Kommentare** in Casts einzuladen. Solche Beteiligungen erfolgen **freiwillig**.

8.7 Restreamen

Das **Restreamen von Matches** durch Dritte ist nur mit ausdrücklicher **Genehmigung des DACH League Managements erlaubt**.

- Die Genehmigung ist über ein **Support-Ticket** zu beantragen.
- In einigen Fällen ist zusätzlich die **Zustimmung externer Partner** erforderlich.

Hinweis: Die Bearbeitung solcher Anfragen kann mehrere Werktage in Anspruch nehmen. Eine möglichst frühzeitige Antragstellung wird daher dringend empfohlen.

8.8 Drittwerbung & Sponsoring im Stream

Spieler und Organisationen dürfen während eigener Streams ihre **eigenen Partner und Sponsoren** sichtbar machen, solange:

- der Inhalt nicht gegen die Community-Richtlinien von Ubisoft oder OPL verstößt
- keine **andere Liga/Turnierstruktur aktiv beworben** wird
- diese **nicht in direkter Konkurrenz zur DACH League oder OPL** stehen

Für die Einbindung externer Partner (z. B. in Caster-Overlays) ist eine **Genehmigung durch das Management** erforderlich.

9. Preisgelder

9.1 Auszahlung über PayPal

Die Auszahlung von Preisgeldern erfolgt ausschließlich über **PayPal** und nur an Spieler oder Teamverantwortliche, die das **gesetzlich vorgeschriebene Mindestalter von 18 Jahren** erreicht haben.

- Die Auszahlung erfolgt in der Regel **innerhalb von 7 Tagen** nach Saisonende
- Das Preisgeld wird gesammelt an einen Bevollmächtigten des Teams verschickt, die Weiterverteilung obliegt den Verantwortlichen.

Minderjährige Spieler haben keinen direkten Anspruch auf Auszahlung. In solchen Fällen kann das Preisgeld an einen bevollmächtigten, volljährigen Vertreter des Teams ausgezahlt werden – vorausgesetzt, dies wird schriftlich durch das Team bestätigt.

9.2 Sachpreise & Versandrichtlinien

Zusätzlich zu monetären Preisgeldern können **Sachpreise** (z. B. Hardware, Merchandise, Gutscheine) ausgelobt werden.

Die Zustellung erfolgt per Versand an die von den Gewinnern angegebene Adresse.

Folgende Punkte sind zu beachten:

- Versand nur an einen Vertreter des Teams, die weiterverteilung obliegt dem Verantwortlichen
- **Keine Barauszahlung** oder Umtausch möglich
- **Falschangaben bei Adressen** führen zum Verlust des Anspruchs
- Der Versand erfolgt in der Regel **innerhalb von 30 Tagen** nach Saisonende
- Etwaige **Zollkosten oder Zusatzgebühren** bei internationalen Lieferungen trägt der Empfänger

9.3 Keine Preisvergabe bei Nichtantritt in Playoffs/Relegation

Teams, die sich für die **Playoffs qualifizieren**, dort aber **nicht antreten** oder ein Match **ohne triftigen Grund aufgeben**, verlieren **jeden Anspruch auf Preisgeld oder Sachpreise**.

Dies gilt unabhängig von der bis dahin erzielten Platzierung.

10. Sonderfälle & Grauzonen

10.1 Entscheidungskompetenz des Liga-Staffs

In allen Fällen, die nicht eindeutig durch dieses Regelwerk geregelt sind, liegt die Entscheidungsbefugnis bei der **Ligaleitung bzw. dem zuständigen Staff-Team**.

Die Entscheidungen basieren dabei auf den Grundsätzen von **Fairness, Integrität und Wettbewerbsneutralität**.

Staff-Entscheidungen in Sonderfällen sind bindend und nicht anfechtbar.

10.2 Umgang mit nicht erfassten Situationen

Trotz umfassender Regelwerke kann es zu Situationen kommen, die **nicht explizit geregelt** oder durch neue Spielmechaniken, Patches oder externe Einflüsse entstanden sind.

In solchen Fällen wird im Sinne des **Wettbewerbs und der Chancengleichheit** entschieden.

Teams werden angehört, doch die finale Entscheidung liegt stets beim Staff.

10.3 Verbot der bewussten Ausnutzung von Grauzonen

Es ist **ausdrücklich untersagt**, bewusst auf Lücken im Regelwerk hinzuarbeiten oder technische, sprachliche oder organisatorische Graubereiche zum eigenen Vorteil zu nutzen.

Als Grauzone zählt z. B. das absichtliche Ausnutzen fehlender Definitionen, Regelkombinationen oder technische Schlupflöcher.

Ein derartiges Verhalten wird als **unsportlich** gewertet und entsprechend sanktioniert.

10.4 Sanktionen bei Ausnutzen von Lücken

Das vorsätzliche Ausnutzen von Regelungslücken oder nicht klar definierten Situationen kann mit **Strafpunkten, Matchverlust** oder im Wiederholungsfall mit dem **Ausschluss aus der Liga** geahndet werden.

Dabei gelten dieselben Maßstäbe wie bei anderen schweren Regelverstößen.

Die Sanktionen werden durch den Staff auf Grundlage des **Strafenkatalogs** bestimmt.

11. Datenschutz & Archivierung

11.1 Aufbewahrungspflicht von Matchdaten nach Saisonende

Nach dem offiziellen Abschluss eines Matches müssen alle eingereichten Matchdaten (Screenshots, Match Media, Scoreboards) mit einer Frist von **30 Tagen** aufbewahrt werden – sofern kein aktiver Protest oder ein offenes Verfahren besteht.

11.2 Aufbewahrungspflicht bei Sanktionen oder Protesten

Sofern ein Spieler, Team oder Match unter einem aktiven Protest, Einspruch oder einer Untersuchung steht, verlängert sich die Aufbewahrungspflicht auf **60 Tage ab dem Zeitpunkt des Vorfalls**.

In diesem Zeitraum dürfen keine Dateien gelöscht oder verändert werden.

11.3 Veröffentlichung von Blacklists, Sanktionen oder Strafen

Blacklists oder Sanktionen dürfen nur durch die Liga selbst veröffentlicht werden.

Screenshots, Nachweise oder Entscheidungen im Rahmen von Strafen unterliegen weiterhin der Vertraulichkeit (siehe Kapitel 4.4).

Private Weiterverbreitung ist untersagt und wird sanktioniert.

12. Organisationen & Teamverantwortung

12.1 Maximale Anzahl an Teams pro Organisation

Eine Organisation darf mehrere Teams in die DACH League entsenden, jedoch darf nur ein Team pro Organisation in League 1 antreten.

Voraussetzungen:

- Die Teams müssen vollständig getrennte Lineups, Coaches und Management haben.
- Kein Spieler oder Coach darf in mehreren Teams registriert sein
- Ein sportlicher Interessenkonflikt (z. B. gegenseitige Manipulation von Matches) ist zu vermeiden.

Verstöße können zum Ausschluss beider Teams führen..

12.2 Pflicht zur Benennung eines Teamleiters

Jedes Team ist verpflichtet, **mindestens eine Ansprechperson** (Teamleiter/in) zu benennen.

Diese Person übernimmt u. a. folgende Aufgaben:

- Kommunikation mit der Ligaleitung
- Organisation von Terminen
- Einreichung von Matchdaten
- Team-Slot Verwaltung

12.3 Ansprechpartner bei Supportfällen oder Strafen

Teamleiter sind verpflichtet, bei Regelverstößen, Supportfällen oder Einsprüchen innerhalb von **24 Stunden** zu reagieren.

Nicht erreichbare oder abwesende Verantwortliche können zu **Strafpunkte oder Verfahrensverlust** führen.

12.4 Verantwortung für Kommunikation & Termintreue

Organisationen sind mitverantwortlich für das Verhalten ihrer Teams.

Dies gilt auch bei:

- Verspätungen
- Nichteinhalten von Fristen
- Fehlverhalten in sozialen Medien
- Verweigerter Kommunikation

Wiederholte Unzuverlässigkeit kann zum **Ausschluss aller verbundenen Teams** führen.

13. Rücktritt, Disqualifikation & Ausstieg

13.1 Rücktritt eines Teams aus laufender Season

Ein Team kann sich jederzeit aus einer laufenden Season zurückziehen, muss dies jedoch **schriftlich** und **zeitnah** per **Support Ticket** an das Liga Management melden.

Ein Rücktritt gilt nur dann als gültig, wenn er durch die Teamleitung offiziell erklärt wurde und folgende Angaben enthält:

- Teamname
- Grund für den Rücktritt
- Bestätigung aller betroffenen Spieler (bei Bedarf)

13.2 Fristen zur offiziellen Abmeldung

Ein Rücktritt muss **mindestens 24 Stunden vor dem nächsten angesetzten Match** mitgeteilt werden.

Andernfalls gilt das nächste Spiel als **No-Show mit Straffolge**.

Bei wiederholten kurzfristigen Abmeldungen kann eine **Disqualifikation für die gesamte Season** erfolgen.

13.3 Konsequenzen für Punkte, Platzierung und Preisgeld

Ein Team, das vorzeitig aussteigt, verliert:

- Alle Matches werden **als 0:2 verloren gewertet**
- Die Organisation verliert den Anspruch auf **Slot und Preisgelder**
- Ein Nachrücker-Team kann durch die Ligaleitung bestimmt werden

13.4 Nachrückerregelung bei Rücktritt

Im Falle eines Rücktritts kann die Ligaleitung:

- ein **Wildcard-Team** aus dem Qualifier nachrücken lassen
- Matches gegen das zurückgetretene Team **ungültig erklären**

Die Entscheidung obliegt dem Staff unter Berücksichtigung von Fairness und Ligaintegrität.

13.5 Disqualifikation durch Staff

Ein Team kann durch die Ligaleitung disqualifiziert werden, wenn es:

- Nach **drei dokumentierten Nichtantritten** innerhalb einer Season
- sich verweigert, mit Staff oder Gegner zu kommunizieren
- grob gegen das Regelwerk verstößt
- bei Accountmissbrauch auffällt

Die Disqualifikation erfolgt schriftlich und kann nur durch ein **offizielles Einspruchsverfahren** (Kap. 14) angefochten werden.

14. Einspruchsverfahren

14.1 Grundsatz zum Einspruchsrecht

Spieler oder Teams haben das Recht, alle Admin-Entscheidungen von einem unabhängigen Admin überprüfen zu lassen.

14.2 Einspruchsberechtigung und Grenzen

Ein Einspruch gegen eine Admin-Entscheidung muss unverzüglich, spätestens 24 Stunden nach der Admin-Entscheidung, mittels Support Ticket eröffnet werden. Die protestende Partei hat hierbei den Hergang, die getroffene Admin-Entscheidung sowie den Grund für den Einspruch zu formulieren. Ein unabhängiger Admin wird binnen 48h den Admin in der Entscheidung befragen sowie sich den Einspruch anschauen und eine finale Entscheidung treffen. Einsprüche gegen eine Entscheidung, welche im Einspruchsverfahren getroffen wurden, sind nicht zulässig.

14.3 Missbrauch des Einspruchsverfahrens

Wird ein Einspruch **mutwillig, haltlos oder missbräuchlich** eingereicht (z. B. um Matches zu verzögern oder Entscheidungen zu untergraben), kann dies mit:

- **Strafpunkten,**
- **Verwarnungen,**
- oder **temporären Ausschluss vom Einspruchsrecht** geahndet werden.

15. Zusatzsoftware & Tools

15.1 Definition und Geltungsbereich

Unter Zusatzsoftware fallen sämtliche **Programme, Tools oder Dienste**, die Spieler außerhalb des Spiels verwenden – sei es zur Analyse, Kommunikation, Anzeige von Informationen oder Steuerungseingaben.

Dieses Kapitel regelt, welche Tools **erlaubt, eingeschränkt oder verboten** sind.

15.2 Erlaubte Tools

Folgende Programme gelten als **grundsätzlich erlaubt**, sofern sie nicht im Match aktiv eingreifen:

- Discord & Sprachkommunikationsdienste
- Coaching-Tools (Whiteboards, Replays außerhalb des Live-Spiels)
- Teamspezifische Statistiksoftware
- R6 Tracker

15.3 Eingeschränkt erlaubte Tools

Folgende Tools dürfen **nur nach Rücksprache** mit der Ligaleitung verwendet werden:

- Livestatistiken in Stream-Overlays
- Spielerprofile im Matchscreen
- Externe Radar- oder Minimapsimulationen (auch bei Streamdelays)

Die Verwendung ohne Freigabe kann zur **Matchwertung oder Strafpunkten** führen.

15.4 Verbotene Tools & Programme

Nicht erlaubt sind:

- Programme, die Ingame-Daten manipulieren oder überlagern
- Auto-Peek, Aim-Assist, Script-Macros
- Softwares mit Overlays, die taktische Daten live darstellen (z. B. Heatmaps, Sichtlinien, X-Ray-Simulation)
- Drittanbieter-Tools, die Gegnerdaten auslesen
- Teamviewer, AnyDesk, etc.

Auch bei einer Laufzeit von 00:00:00 wird davon ausgegangen, dass das Programm genutzt wurde.

15.5 Offenlegungspflicht

Alle verwendeten Zusatzprogramme müssen dem STAFF auf Anfrage **offen und transparent dargelegt** werden.

Eine Weigerung, Toolnamen oder Prozesse zu benennen, kann wie ein Verstoß gewertet werden.

15.6 Technische Testläufe und Freigaben

Bei Zweifeln können Teams ein Tool **vor der Season testen und genehmigen lassen**.

Dazu ist ein **Ticket mit Beschreibung und Screenshot der Nutzung** zu öffnen.

Genehmigungen gelten **nur für die beantragte Version** und können bei Änderungen widerrufen werden.

16. Fremdwerbung & Sponsoring

16.1 Grundsatz

Spieler und Teams dürfen während eigener Streams und öffentlichen Auftritten grundsätzlich **eigenen Partnern und Sponsoren** Raum geben, sofern dies den Regularien der DACH League nicht widerspricht.

Die DACH League legt dabei besonderen Wert darauf, dass keine Werbung für konkurrierende Ligen oder Turniere erscheint.

16.2 Erlaubte Werbung

- **Eigenwerbung:** Werbung und Logos der eigenen Sponsoren sind erlaubt, sofern sie den offiziellen Richtlinien entsprechen.
- **Zusatzinformationen:** Das Einblenden eigener Sponsorlogos ist in offiziellen Cast-Overlays zulässig – nach vorheriger Absprache mit dem Ligastaff.

16.3 Untersagte Werbung

- Werbung für **Drittanbieter** oder konkurrierende Turnierformate ist untersagt.
- Inhalte, die den Ruf der Liga schädigen oder zu einer Verwechslung mit anderen Organisationen führen können, sind nicht zulässig.
- Folgende Werbepartner sind generell nicht zulässig
- Alkoholische Produkte insbesondere Liköre und Biere (einschließlich der nichtalkoholischen Version)
 - berauschende Substanzen, deren Verkauf oder Gebrauch gesetzlich geregelt ist
 - Tabak, Zigaretten oder elektronische Zigaretten sowie zugehörige Utensilien
 - Schusswaffen einschließlich Zubehör, Replikat oder Airsoft-Produkte
 - Glücksspiel- oder Wettwebsites, einschließlich der Betreiber von Fantasie-Sportarten
 - Pornografie und andere verwandte ausgereifte Materialien und Utensilien
 - alle Arzneimittel, die verschreibungspflichtig sind oder nicht frei in einer Apotheke verkauft werden
 - Politische Kampagnen

16.4 Genehmigungsverfahren

- Für die Einbindung von Drittwerbung oder externen Sponsoren in Stream-Overlays ist vorab ein **Genehmigungsticket** beim Management einzureichen.
- Eine Freigabe erfolgt ausschließlich, wenn keine Interessenkonflikte bestehen und alle internen Vorgaben eingehalten werden.

17. Content & Mediennutzung

17.1 Offizielle Medieninhalte

Die DACH League stellt offizielle Logos, Overlays, Intros und andere Medieninhalte zur Verfügung, die ausschließlich für die Nutzung in Verbindung mit Liga-Aktivitäten freigegeben sind. Diese Inhalte dürfen nur im Rahmen der offiziellen Liga-Auftritte verwendet werden.

17.2 Highlight-Clips und Community-Beiträge

- Spieler, Captains oder Teams können Highlight-Clips, Top-Play-Zusammenfassungen oder Community-Beiträge erstellen und teilen, sofern sie den **offiziellen Medienrichtlinien** entsprechen
- Bei der Veröffentlichung ist stets das Event durch Nennung im Titel zu markieren, beispielsweise "#DACHLeague"

17.3 Interviews und Recaps

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, ausgewählte Spieler oder Organisationen für **Interviews, Recaps oder von der Community erstellte Highlight-Videos** einzuladen.

Die Teilnahme erfolgt auf freiwilliger Basis.

Alle erstellten Inhalte sind inhaltlich auf die Liga abzustimmen und dürfen nicht zur Diskreditierung einzelner Akteure genutzt werden.

17.4 Rechte zur Veröffentlichung

Die DACH League besitzt das ausschließliche Recht, alle von ihr genehmigten Inhalte auf offiziellen Kanälen (z. B. Website, Social Media, YouTube) zu veröffentlichen.

Eine Weitergabe der Medieninhalte an Dritte erfolgt nur mit ausdrücklicher Zustimmung durch die Ligaleitung.

18. Entry Fee & Finanzierung

18.1 Zweckbindung

Die Teilnahmegebühr (Entry Fee) wird ausschließlich zur Finanzierung der Preisgelder und ggf. Sachpreise der jeweiligen Season verwendet.

18.2 Keine Rückerstattung

Eine Rückerstattung der Entry Fee ist ausgeschlossen. Dies gilt insbesondere bei:

- Abstieg oder Nichterreichen der Playoffs
- Disqualifikation aufgrund von Regelverstößen
- Rücktritt eines Teams aus der laufenden Season
- Regeländerungen oder organisatorischen Anpassungen durch die Ligaleitung

18.3 Anerkennung

Mit der Anmeldung zur DACH League erkennen Teams und Spieler diese Bestimmungen ausdrücklich an.

