



ITWD League
Rules Version 1.1

1. Geltungsbereich & Grundlegendes

Dieses Regelwerk gilt für alle Teams, Spieler:innen und Matches innerhalb der ITWD Rainbow Six Siege Esport League. Alle Teilnehmenden verpflichten sich zu einem respektvollen, sportlichen und professionellen Verhalten. Teams sind dafür verantwortlich, dass ihre Spieler regelkonform spielen, pünktlich erscheinen und technisch spielbereit sind. Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk bei neuen Ubisoft-Esport-Standards oder Änderungen des offiziellen Map-Pools anzupassen.

2. Teams & Teilnahme

Pro Team sind maximal zwei Ersatzspieler (E-Subs) erlaubt. Ersatzspieler müssen spätestens eine Stunde vor Spielbeginn im jeweiligen Match-Channel bekannt gegeben werden. Alle Spieler müssen auf ihren eigenen, legalen Ubisoft-Accounts spielen. Smurfing, Cheating oder jeglicher Missbrauch führen zur sofortigen Disqualifikation.

3. Map-Pool

Bank, Border, Chalet, Clubhouse, Consulate, Kafe Dostoyevsky, Lair, Nighthaven Labs, Fortress

4. Operator- & Map-Bans

Die Map-Bans und die finale Map-Auswahl erfolgen ausschließlich über OPL (Organizer Pick & Lock). Operator-Bans werden nach den offiziellen Rainbow Six Esport-Standards durchgeführt.

5. Match-Format

Gespielt wird im Best-of-2 (Bo2)-Format. Punktevergabe: 2–0 Sieg = 3 Punkte | 1–1 = 1 Punkt | 0–2 = 0 Punkte.

6. Verhalten & Fairplay

Beleidigungen, Diskriminierung, Rassismus oder sonstiges toxisches Verhalten sind strengstens untersagt. Cheating, Exploits oder die Nutzung von Macro-Software führen zur sofortigen Disqualifikation. Entscheidungen der Admins sind final und unanfechtbar.

7. Strafen & Sanktionen

Nicht-Erscheinen führt zu einem Map- oder Match-Forfeit. Unangemessenes Verhalten wird mit einer Verwarnung bis hin zur Disqualifikation geahndet. Cheating oder Exploits führen zur sofortigen Disqualifikation aus der Liga.

8. Cast

Wird ein Match gecastet, laden die Caster die Teams rechtzeitig ein. Regelverstöße dürfen jederzeit direkt an die Admins gemeldet werden.

9. Spieltage

Die Spiele können zwischen Donnerstag und Sonntag stattfinden. In diesem Zeitraum stimmt ihr euch selbstständig mit euren Gegnern über den Spieltermin ab.

10. Gesperrte Inhalte, Lobby-, Match- & Rehost-Einstellungen

10.1 Gesperrte Inhalte – Verbotene Gadget-Elite-Skins

- Kapkan Gadget Elite Skin
- Twitch Gadget Elite Skin
- Valkyrie Gadget Elite Skin
- Fenrir Gadget Elite Skin
- Jäger Gadget Exosphere Guardian Elite Skin
- Maestro Gadget Elite Skin

Erlaubt: Alle Waffenskins sowie alle Skins für die Standarddrohne.

10.2 Lobby-Einstellungen

- Das Match ist als Benutzerspiel (Online) zu erstellen.
- Spielmodus: Bombe
- Chat: Voicechat
- HUD-Einstellungen: Profiliga
- Server: eu-central-1

10.3 Match-Einstellungen

- Bans: Profiliga
- Ban-Timer: 20 Sekunden
- Anzahl der Runden: 12
- Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger: nach 6 Runden
- Runden in der Verlängerung: 3
- Verlängerung – Punktedifferenz: 2
- Rollenwechsel Verlängerung: 1
- Zielwechsel-Parameter: 2
- Zielwechseltyp: Gespielte Runden
- Pick-Phase-Timer: 25 Sekunden

- Operator-TP: 100
- Friendly-Fire-Schaden: 100
- Friendly Fire Vorbereitungsphase: Aus
- Friendly-Fire-Umkehr: Aus
- Verletzt: 20
- Sprinten: Ein
- Lehen: Ein
- Todesdauer: 2
- Todwiederholung: Aus
- Verfügbare Anfragen pro Team: 1
- Anfragen erlauben von: Jedem
- Dauer der Auszeit: 45 Sekunden
- Rollenwechsel Auszeit: Aus

10.4 Spielmodus Bombe

- Platzierungsdauer: 7 Sekunden
- Entschärfungsdauer: 7 Sekunden
- Zünderzeit: 45 Sekunden
- Entschärfer-Träger wählen: Ein
- Vorbereitungsphase: 45 Sekunden
- Aktionsphase: 180 Sekunden

10.5 Match-Anfangsbedingungen

- Bans: —
- Startteam Angreifer: —
- Erstes Angriffsteam in der Verlängerung: —
- Replay-System: Aktiv

10.6 Rehost- & Pausenregelung

- Pro Team und Map ist ein Rehost oder Pausentimer erlaubt.
- Mehrfache Rehosts/Pausen nur bei beidseitigem Einvernehmen.
- Rehost nur bis Ende der Drohnenphase erlaubt.
- Verlassen der Lobby gilt als Rehost-Ankündigung.
- Hostteam muss sofort eine neue Lobby erstellen.
- Nach Beginn der Aktionsphase ist die Runde zu Ende zu spielen.
- Fehlen Spieler beim Rundenstart, wird die Map beim aktuellen Stand neu gestartet.
- Bei erneutem Verbindungsverlust muss das Team in Unterzahl weiterspielen.
- Nach Rehost müssen Rundenstand, Bombenorte und Bans exakt übernommen werden. Taktische Auszeit zählt nicht als Rehost und ist einmal pro Map und Team erlaubt.
- Jeder Rehost muss innerhalb von 10 Minuten abgeschlossen sein.

1. Scope & General Rules

These rules apply to all teams, players, and matches within the ITWD Rainbow Six Siege Esports League. All participants are required to behave in a respectful, sportsmanlike, and professional manner. Teams are responsible for ensuring that their players comply with the rules, appear on time, and are technically ready to play.

The league administration reserves the right to modify this ruleset in accordance with new Ubisoft esports standards or changes to the official map pool.

2. Teams & Participation

Each team may register a maximum of two substitute players (E-sub). Substitute players must be announced in the respective match channel no later than one hour before match start.

All players must compete on their own legitimate Ubisoft accounts. Smurfing, cheating, or any form of abuse will result in immediate disqualification.

3. Map Pool

Bank, Border, Chalet, Clubhouse, Consulate, Kafe Dostoyevsky, Lair, Nighthaven Labs, Fortress

4. Operator & Map Bans

Map bans and the final map selection are conducted exclusively via OPL (Organizer Pick & Lock). Operator bans follow the official Rainbow Six Esports standards.

5. Match Format

Matches are played in a Best-of-2 (Bo2) format. Point distribution: 2–0 win = 3 points, 1–1 draw = 1 point, 0–2 loss = 0 points

6. Conduct & Fair Play

Insults, discrimination, racism, or any form of toxic behavior are strictly prohibited. Cheating, exploiting bugs, or using macro software will result in immediate disqualification.

All decisions made by the admins are final and non-appealable.

7. Penalties & Sanctions

Failure to appear will result in a map or match forfeit. Inappropriate behavior may lead to penalties ranging from a warning to disqualification. Cheating or exploiting results in immediate removal from the league.

8. Cast

If a match is casted, the caster team will invite the teams in advance. Rule violations may be reported to the admins at any time.

9. Match Days

Matches may be played between Thursday and Sunday. Within this timeframe, teams must independently coordinate the match date and time with their opponents.

10. Restricted Content, Lobby, Match & Rehost Settings

10.1 Restricted Content – Banned Gadget Elite Skins

- Kapkan Gadget Elite Skin
- Twitch Gadget Elite Skin
- Valkyrie Gadget Elite Skin
- Fenrir Gadget Elite Skin
- Jäger Gadget Exosphere Guardian Elite Skin
- Maestro Gadget Elite Skin

Allowed: All weapon skins and all standard drone skins.

10.2 Lobby Settings

- Match Type: Custom Game (Online)
- Game Mode: Bomb
- Chat: Voice Chat
- HUD Settings: Pro League
- Server: eu-central-1

10.3 Match Settings

- Bans: Pro League
- Ban Timer: 20 seconds
- Number of Rounds: 12
- Attacker/Defender Role Swap: After 6 rounds
- Overtime Rounds: 3
- Overtime Score Difference: 2
- Overtime Role Swap: 1
- Objective Rotation Parameter: 2
- Objective Rotation Type: Played Rounds
- Pick Phase Timer: 25 seconds

- Operator HP: 100
- Friendly Fire Damage: 100
- Friendly Fire Prep Phase: Off
- Reverse Friendly Fire: Off
- Down But Not Out: 20
- Sprinting: On
- Leaning: On
- Death Timer: 2
- Death Replay: Off
- Available Timeouts per Team: 1
- Timeout Requests Allowed From: Anyone
- Timeout Duration: 45 seconds
- Timeout Role Swap: Off

10.4 Bomb Game Mode Settings

- Plant Duration: 7 seconds
- Defuse Duration: 7 seconds
- Fuse Time: 45 seconds
- Select Defuser Carrier: On
- Preparation Phase: 45 seconds
- Action Phase: 180 seconds

10.5 Match Start Conditions

- Bans: —
- Starting Team (Attackers): —
- First Overtime Attacking Team: —
- Replay System: Enabled

10.6 Rehost & Pause Rules

- Each team is allowed one rehost or pause per team and map.
- Multiple rehosts or pauses are only permitted with mutual consent.
- Rehhosts are only allowed until the end of the drone phase.
- Leaving the lobby counts as a rehost announcement.
- The host team must immediately create a new lobby.
- Once the action phase has started, the round must be completed.
- If players are missing at round start, the map will be restarted at the current score.
- In case of another disconnect, the team must continue with fewer players.
- After a rehost, the round score, bomb sites, and bans must be restored exactly.
- A tactical timeout does not count as a rehost and is allowed once per team per map.
- Each rehost must be completed within 10 minutes.