

R6 Campus Siege Regelbuch

Die Teilnahme an Events von Campus Siege setzt das Akzeptieren und Befolgen dieses Regelbuchs voraus. Darüber hinaus agieren die Event Admins als höhere Instanz und können im Einklang mit dem Regelbuch Entscheidungen fällen, in denen das Regelbuch unpräzise oder nicht ausreichend ist. Sind Teilnehmende unzufrieden mit einer Admin-Entscheidung, kann diese angefochten werden und wird entsprechend dem Head-Admin vorgelegt. Ein solcher Einspruch sollte jedoch die absolute Ausnahme darstellen.

Dieses Regelbuch wird ergänzt durch das
[BLAST R6 Global Rulebook Season 2025](#)

Inhaltsangabe

1. Umfang und Gültigkeit

- 1.1. Umfang des Regelbuchs
- 1.2. Gültigkeit

2. Teilnahme

- 2.1. Teams
- 2.2. Kapitäns Regel
- 2.3. Substitute
- 2.4. Free Agents
- 2.5. Spieltage
- 2.6. Spieltermine
- 2.7. MOSS, Illegale Software und Cheating

3. Streams und VODs

- 3.1. Verhaltensregeln im Stream
- 3.2. Chatsperre für Spielende Parteien
- 3.3. Watchpartys
- 3.4. POV Streams

4. Streitfall

- 4.1. Identifizierung eines Streitfalls
- 4.2. Vorgang bei einem Streitfall

1 Umfang und Gültigkeit

1.1 Umfang des Regelbuchs

Dieses Regelbuch umfasst alle regulären Events, die von Campus Siege ausgetragen werden, solange besagte Events kein gesondertes Regelbuch vorweisen. Das Regelbuch soll einen fairen, geregelten und zuverlässigen Ablauf gewährleisten. Verfehlt das Regelbuch diesen Zweck, so ersetzt diese Intention mit Hilfe von Admins das Regelbuch. In diesem Kontext sei gesagt, dass das Regelwerk auch in laufenden Events erneuert werden kann. Dabei müssen Entscheidungen und Regeländerungen gleichermaßen auf das gesamte Event angewendet werden und es dürfen keine zusätzlichen Ungerechtigkeiten entstehen.

1.2 Gültigkeit

Die Grundannahme ist, dass das Regelbuch immer Gültigkeit hat, außer es wurde durch einen Admin überschrieben. Dieses Regelbuch setzt sich über das BLAST R6 Rulebook hinweg und überschreibt dieses entsprechend in Konfliktfällen.

Es tritt ab sofort (12.10.2025 um 18:00) in Kraft.

Erscheint ein neues Regelbuch, oder wird das aktuelle überarbeitet, so ersetzt das neue Regelbuch immer das alte und überträgt seine Gültigkeit. Ändern sich äußere Umstände, welche fundamental die Aussagekraft und Fairness des Regelwerks beeinflussen, ist Campus Siege in der Verpflichtung, das Regelwerk entsprechend zu überarbeiten.

2. Teilnahmevoraussetzungen

2.1 Teams

Ein Team ist dann spielberechtigt, wenn alle Mitglieder

- Verifizierte Studierende sind
- mindestens 16 Jahre alt sind
- für das entsprechende Team gemeldet sind
- keine gesperrten Accounts besitzen
- frei von direkten Verbindungen zu Cheatern sind
- das Team mindesten 5 und maximal 9 teilnahmeberechtigte Spieler besitzt
(obere Grenze inkludiert Free Agents)

Campus Siege behält sich vor, Spieler mit triftigem Grund von Events auszuschließen, auch wenn diese den oben genannten Bedingungen folgen.

2.2 Kapitäns Regel

Jedes Team muss exakt einen Kapitän an Campus Siege melden. Dieser dient als beiderseitiger Kommunikationspunkt zwischen den Mitgliedern des Teams und Campus Siege bzw. anderen Teilnehmenden Teams.

Die Aufgabe eines Kapitäns ist es

- das korrekte Verhalten seines Teams in jedweder Form sicherzustellen (z.B. Verhalten im Ingame chat, generelles Sportliches Verhalten, Achtung der Fairness)
- sich in Konfliktsituationen um eine konstruktive Lösung unter Einbeziehung aller relevanten Parteien zu kümmern

- den Veranstalter **rechtzeitig** über Probleme zu informieren (z.B. wenn eine Begegnung aufgrund von Spielermangel an einem Spieltag nicht stattfinden kann)
- seine Spieler auf eventuelle Regeländerungen oder Ausnahmeregelungen hin zu weisen (z.B. temporär gesperrte Operatoren)

2.3 Substitute

Ein Substitute, Sub oder auch Ersatzspieler ist ein Spieler, welcher bereits für das entsprechende Team gemeldet ist.

Dieser darf dann für einen beliebigen anderen Spieler substituiert werden. Dies gilt im Gegensatz zu anderen gängigen Regelungen auch innerhalb einer Map.

ACHTUNG. Der Austausch eines Spielers innerhalb einer Map kostet das tauschende Team einen Rehost. Sollte der Austausch aufgrund eines technischen Problems vorgenommen werden, so muss dies im gleichen Rehost geschehen wie jener der für das Tech Timeout (Rehost) genommen wurde.

Sollte das Tech Timeout (Rehost) vorher bereits verwendet worden sein (jedoch nicht, um einen anderen Spieler ausgetauscht zu haben), steht es dem Team frei, den Tactical Timeout als Rehost zum Spielertausch zu verwenden. Ist dieser ebenfalls bereits verbraucht worden, ist der nächste Tausch erst zu Beginn der nächsten Map möglich und kostet dann natürlich keinen Rehost mehr.

2.4 Free Agents

Als Free Agents werden Spieler bezeichnet, die zwar verifizierte Studierende sind, jedoch keinem aktiven Team des Events angehören. Ein Free Agent kann von einem Team als Sub herangezogen werden, wenn er zuvor noch nicht für ein anderes Team gespielt hat. Sobald ein Free Agent eingesetzt wird, gilt er fortan als Substitute für dieses Team.

Hierbei wird jedoch zwischen Gruppenphase und Playoffs unterschieden. Ist ein Team in den Playoffs an einem Free Agent interessiert und dieser hat vorher als Sub für ein anderes Team gespielt, so kann der Free Agent für das Playoffs Team antreten, wenn das vorherige Team in der Gruppenphase ausgestiegen ist oder sich nicht qualifizieren konnte.

2.5 Spieltage

Ein Spieltag stellt die Austragung einer oder mehrerer Begegnungen dar. Hierbei ist nicht festgelegt, ob ein Spieltag immer nur an einem Tag stattfinden kann. So kann beispielsweise Spieltag 6 an drei unterschiedlichen Terminen stattfinden. Es geht also zum Beispiel im Kontext einer Gruppenphase bei einem Spieltag nicht um den Spieltermin.

Sollte ein Team nicht in der Lage sein, trotz Ausschöpfung aller Möglichkeiten an einem Spieltag anzutreten, wird das betroffene Spiel als Sieg für den Gegner gewertet.

2.6 Spieltermine

Ein Spieltermin ist der konkrete Zeitpunkt der Austragung eines Spieltages beziehungsweise eines Matches.

2.6.1 Tausch & Verschiebung

Sollte es einem Team nicht möglich sein, den vorher angesetzten Spieltermin wahrzunehmen, ist dies umgehend einem Event Admin zu melden. Die Meldung erfolgt über den teameigenen Discord Kanal. Sobald die Meldung fristgerecht eingegangen ist, wird versucht, einen Tausch der Spieltermine vorzunehmen. Erst wenn diese Maßnahme vollständig erschöpft ist, kann eine Verschiebung angesetzt werden. Die

Verschiebung sowie die Bestätigung des Ergebnisses müssen durch einen Admin verifiziert werden. Sollte kein Admin zur Verfügung stehen, kann der Support erst im Nachhinein gewährleistet werden.

2.7 Moss , Illegale Software und Cheating

Das Nutzen jeder Art von Cheating Software ist verboten. Jede Nutzung von Software und Hardware, die einen unlauteren Vorteil verschafft, ist verboten.

Ein Schritt hier ist MOSS, dessen Nutzung verpflichtend ist. Sollte unklar sein, wie MOSS zu verwenden ist, so bietet Campus Siege und dessen Admins eine kurze Einführung in MOSS an.

Jede Form von Cheating garantiert eine unverzügliche Disqualifikation und eine Sperre für alle kommenden Events. Die entsprechenden Informationen werden an Ubisoft weitergegeben. Die Auswirkungen auf das Team und bereits gespielte Matches werden individuell angepasst.

2.7.1 Moss

Die Nutzung von Moss ist verpflichtend. Moss ist ein Anti-Cheat Programm und kann unter <https://nohope.eu/> heruntergeladen werden. Nach jedem Match ist die entsprechende MOSS-Datei auf der OPL Match Seite hochzuladen.

2.7.2 VPN

Die Nutzung von VPN-Diensten jeder Art sind verboten. Sollte ein Uni-VPN installiert sein, so ist das entsprechende Programm offen und sichtbar auf dem zweiten Monitor zu zeigen. Steht kein zweiter Monitor zur Verfügung, so muss die MOSS-Aufnahme mindestens 3 Minuten vor Beginn des Matches und 3 Minuten nach Beendigung des Matches den VPN sichtbar zeigen. Es darf unter keinen Umständen innerhalb des Matches beendet werden.

3 Streams und VODs

3.1 Verhaltensregeln im Stream

Der Stream eines Events repräsentiert R6 Campus Siege nach außen hin und infolgedessen wird ein genaues Auge auf das Verhalten von Teilnehmenden geworfen. Dies betrifft nicht nur die aktiv zur Schau gestellten spielenden Parteien, sondern darüber hinaus auch im Stream Chat aktive Studierende. Auch wenn "Banter", also eine Form des sportlichen Provozierens, für uns kein Problem darstellt, gilt es hier immer Rücksicht auf den Rezipienten und seine Sichtweise zu nehmen. Da es nahezu unmöglich ist, eine perfekte, aber klare Abgrenzung zu schaffen, werden neben ein paar grundlegenden Regeln des Zusammenlebens alle etwaigen Problemfälle auf einer Case by Case Basis besprochen. Admins haben hier das Recht, Verwarnungen, Sperren oder in besonders harten Fällen den Ausschluss aus dem Event auszusprechen. Insbesondere aber nicht ausschließlich sind untersagt:

- klare / stumpfe Beleidigungen
- Diskriminierung **jeder** Art
- permanentes gespamme mit unlauterer Absicht

Mit anderen Worten benehmt euch!

3.2 Chat Sperre für Spielende parteien

Unabhängig von durch Admins erwirkten Sperren existiert immer eine (Stream) Chat Sperre für beteiligte Parteien innerhalb eines Matches. Sinn der Sperre im Stream ist es, Spoiler egal ob direkt oder indirekt zu verhindern. Daher gilt, dass Nachrichten im Stream Chat ab Beginn der jeweiligen Map bis 3 Minuten nach Beendigung entsprechender **Map** untersagt sind. Nachrichten im In-Game Chat sind kurz zu halten und dürfen ab Start des **Matches** nur noch nicht provokativer Natur sein.

3.3 Watch Partys

R6 Campus Siege begrüßt das Austragen von Watchpartys. Diese dürfen aber ausschließlich nicht kommerzieller Natur sein. Sollte die Watch Party als solche gestreamt werden und Inhalte der Campus Siege übertragen werden, so muss sich vorher eine Erlaubnis abgeholt werden. R6 Campus Siege sichert Teilnehmenden und deren Vereinigungen jedoch zu, diese Erlaubnis nur mit triftigem Grund zu verweigern. Eine Ausnahme stellen hierbei jedoch Playoffs oder zukünftige speziell gesponsorte Segmente dar.

Darüber hinaus stellt Campus Siege auch eine eigene Group Watch Party auf dem internen Discord bereit. Diese soll dazu dienen, Kontakte innerhalb der Community zu knüpfen, sich auszutauschen und Zusammenhalt zu fördern. Auch hier gelten die gängigen Regeln des Zusammenlebens

3.4 POV Streams

POV (Point Of View) Live streams von Spielenden sind nur nach Absprache und unter Auflagen gestattet. Stream Titel, so wie Beschreibung, müssen den Eventnamen so wie direkte Referenzen auf das eigentliche Event beinhalten. Einzelheiten können diesbezüglich direkt mit der Eventleitung besprochen werden. Auch wenn das erstmal aufwändig klingt, befürwortet Campus Siege Streams von Spielenden.

4 Streitfall

4.1 Identifizierung eines Streitfalls

Von einem Streitfall zwischen zwei oder mehreren Parteien, sprechen wir dann, wenn es einen Konflikt in Bezug auf ein R6 Campus Siege Event gibt, bei dem mindestens eine der beteiligten Parteien sich nicht mehr in der Lage sieht, diesen Konflikt unter sich zu klären.

Generell gehen wir davon aus, dass sich alle involvierten Parteien mit Respekt und Anstand begegnen, dennoch kann es sein, dass eine Konfliktlösung aufgrund stark unterschiedlicher Erwartungen durch eine Event Autorität gelöst oder zumindest vermittelt werden muss.

Wichtig. Ist eine der Parteien eines solchen Streitfalls Teil der Event Autorität z.B. Caster, Observer, Mods oder gar Admins, so ist direkt die nächsthöhere Instanz mit einzubeziehen.

4.2 Vorgang bei einem Streitfall

Da hier kaum jeder Fall bedacht werden kann, geht es hier eher um eine Art groben Leitfaden, der allen beteiligten Parteien ein Stück Sicherheit bieten soll.

Schritt eins ist das Ausrufen des Streitfalls, hierbei informiert ihr euer gegenüber, dass ihr das Ganze in einen Streitfall eskaliert und schaltet die entsprechend zuständige Event Autorität ein (In aller Regel ein Event Admin).

Schritt zwei ist eine Bestandsaufnahme der aktuellen Situation aus Sicht aller Parteien. Diese steht jeder Partei zur Verfügung und soll auch als Verdeutlichung dienen.

Schritt drei ist eine Vermittlung zwischen den Parteien (meist durch einen Vertreter wie den Kapitän). Ziel ist, eine von allen Parteien tragbare Lösung zu finden.

Schritt vier ist eine fest vereinbarte Lösung. Diese Lösung ist bindend und kann nur durch eine noch höhere Instanz gekippt werden. Parteien eines Streitfalls steht es demnach nicht zu, weiterhin Druck auf andere auszuüben, der sich auf den entsprechenden Streitfall bezieht.