



REGELWERK

- Konsolen - Rainbow Six Siege - Bombe -

published by JourNex

powered by 22 Interactive

Version: 01.01.2026

01. Prolog, Geltungsbereich und Regelungsgrundsätze

1.1 Prolog

Dieses Regelwerk regelt die formatspezifischen Abläufe und Besonderheiten für die JourNex-Formate Flashpoint und Radiant im Bereich Rainbow Six Siege Consoles. Es ergänzt die allgemeinen JourNex-Dokumente und konkretisiert den Ablauf dieses Wettbewerbsformats.

1.2 Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für alle Teams, Spieler:innen und verantwortlichen Personen, die an einem JourNex Rainbow Six Siege Consoles Flashpoint oder Radiant teilnehmen.

1.3 Dokumenten Verhältnis

Ergänzend gelten die AGB, die Teilnahmebedingungen, die Nutzungsbedingungen sowie der Verhaltenskodex (CoC) von JourNex.

1.4 Änderungen der Regeln

JourNex behält sich das Recht vor, unsportliches, unfaires oder regelwidriges Verhalten auch dann zu sanktionieren, wenn der konkrete Fall nicht ausdrücklich in diesem Regelwerk aufgeführt ist.

Zusätzliche Vereinbarungen zwischen Teams sind nur wirksam, wenn sie durch JourNex genehmigt, schriftlich in Textform festgehalten und im offiziellen Match-Channel bestätigt wurden.

1.5 Auslegung und Einzelfallentscheidung

Sollte eine Bestimmung dieses Regelwerks unwirksam, unrechtmäßig oder undurchsetzbar sein, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen unberührt.

Nicht ausdrücklich geregelte Situationen werden durch JourNex nach pflichtgemäßem Ermessen entschieden.

1.6 Vertraulichkeit

Inhalte von Protesten, Supportanfragen sowie der Kommunikation mit JourNex, Operator:innen oder Mitarbeitenden sind vertraulich zu behandeln.

Eine Veröffentlichung in Bild, Text oder sinngemäßer Wiedergabe ist nur mit ausdrücklicher Zustimmung von JourNex zulässig. Bei Verstößen können Sanktionen verhängt werden.

02. Formatspezifische

Eventinfos

2.1 Teamkontakt und Erreichbarkeit

Jedes Team muss mindestens eine verantwortliche Ansprechperson auf dem JourNex Discord-Server benennen.

Diese Ansprechperson muss vor jedem Match im dafür vorgesehenen Channel #lead-contact kenntlich gemacht werden und während des Matchverlaufs erreichbar sein.

2.2 Matchbezogene Discord Kommunikation

Die offizielle matchbezogene Kommunikation mit JourNex, Operator:innen und dem Gegner team findet ausschließlich über die vorgesehenen Channels in der jeweiligen erstellten Event Kategorie statt. Beispiel: "FLS R6 1003#4"

Persönliche Nachrichten an Operator:innen oder die Turnierleitung ersetzen keine offiziellen Meldungen, sofern dieses Regelwerk oder andere JourNex-Dokumente nichts Abweichendes bestimmen.

2.3 Buy-In und Zahlungsinformationen

Für Buy-in, Fälligkeit, Rücktritt, Erstattung und weitere zahlungsbezogene Regelungen gelten ergänzend die AGB von JourNex, insbesondere die dort geregelten Bestimmungen zu Teilnahmegebühren und Rückerstattungen.

Der für dieses Format geltende Buy-in muss innerhalb der in den Eventinfos angegebenen Frist vollständig gezahlt werden. Die Zahlungsbestätigung erfolgt durch JourNex über Discord. Eine Quittung wird an den Team Lead per E-Mail / Discord übermittelt.

Die Überweisung erfolgt per SEPA-Überweisung auf folgendes Konto der 22 Interactive UG (haftungsbeschränkt):

Inhaber: 22 Interactive UG (haftungsbeschränkt)
IBAN: DE13250703700066737800
BIC: DEUTDE2HP24

Überweisungen per PayPal, Kreditkarte oder anderen alternativen Zahlungsdiensten sind für dieses Format derzeit nicht vorgesehen.

03. Allgemeine Wettbewerbsregeln

3.1 FairPlay

Fair Play ist von allen Teams und Spieler:innen auf allen mit dem Event verbundenen Plattformen und Kommunikationswegen einzuhalten.

3.2 Konsolenschutz und Nachweispflicht

Bei begründetem Verdacht kann JourNex einen Konsolenschutz anordnen. In diesem Fall müssen betroffene Spieler:innen eine Live-Übertragung über Discord ermöglichen.

Dabei muss sichtbar sein:

- der Bildschirm,
- die Hände,
- der Controller,
- sowie die Anschlüsse der Konsole.

Es muss sichergestellt sein, dass keine unzulässige Hard- oder Software verwendet wird.

Wird der Konsolenschutz angeordnet, ist der Anweisung unverzüglich Folge zu leisten. Wird die

Verbindung unterbrochen, muss sie umgehend wiederhergestellt werden. Erfolgt dies nicht in angemessener Zeit, kann das Match für das betroffene Team als verloren gewertet werden.

3.3 Entwickler- und Publisher-Sperren

Sperren oder Bans anderer Veranstalter:innen führen nicht automatisch zu einer Sperre bei JourNex.

Entwickler- oder publisherseitige Sperren, die die Teilnahme am Wettbewerb betreffen, führen jedoch auch bei JourNex zur fehlenden Spielberechtigung.

3.4 Operator-Regeln

Neue Operator sind freigegeben, sobald sie nicht mehr ausschließlich Battlepass-Nutzer:innen vorbehalten sind.

Operator, die offiziell durch Ubisoft gesperrt werden, gelten auch bei JourNex als gesperrt.

JourNex kann darüber hinaus eigene Operator-Sperren bekannt geben.

3.5 Nichtantritt / No-Show

Ein Team gilt als No-Show, wenn es sich nicht spätestens 15 Minuten nach dem angesetzten Matchbeginn vollständig in der Spiellobby eingefunden hat.

In diesem Fall wird das Match als verloren gewertet und das gegnerische Team erhält den Sieg.

04. Technik und Spielunterbrechungen

4.1 Allgemeine Technische Verantwortung

Spieler:innen sind selbst für ihre Hardware, ihre Software, ihre Internetverbindung und die bestmögliche technische Spielbereitschaft verantwortlich.

Ein Match wird grundsätzlich nicht wegen technischer Probleme einzelner Spieler:innen neu angesetzt.

4.2 Verbindung und Ping

Die maximale Latenz beträgt 150 ms.

Wird diese Grenze über einen andauernden Zeitraum überschritten, soll zunächst ein Rehost genutzt werden. Tritt keine Verbesserung ein, muss das betroffene Team das Problem im Rahmen seiner Möglichkeiten intern lösen.

Für einen pingbezogenen Protest müssen mindestens 3 Screenshots über einen Zeitraum von 2 Runden vorgelegt werden, die die Überschreitung nachvollziehbar belegen.

4.3 Disconnect

Verlässt ein:e Spieler:in das Spiel nach Ablauf der ersten 30 Sekunden der Action Phase oder nachdem das eigene Team bereits Schaden genommen hat, muss die laufende Runde regulär zu Ende gespielt werden.

Sollte ein komplettes Team die Runde verlassen, ohne rechtzeitig den zulässigen Rehost zu nutzen, erhält das gegnerische Team den Punkt für diese Runde.

Zwischen den Runden dürfen betroffene Spieler:innen reconnecten oder ein zulässiger Rehost durchgeführt werden.

Treten wiederholt Disconnects auf und ist der zulässige Rehost bereits verbraucht, muss das Team die Map mit den verbleibenden Spieler:innen beenden.

4.4 Rehost

Jedem Team stehen pro Map 2 Rehhosts zur Verfügung.

Ein Rehost ist nur unter folgenden Bedingungen zulässig:

- während der Pickphase,
- während der Vorbereitungsphase, solange das eigene Team noch keinen Schaden genommen hat,
- in den ersten 30 Sekunden der Action Phase, solange das eigene Team noch keinen Schaden genommen hat.

Das Team, das einen Rehost in Anspruch nehmen möchte, muss die Lobby vollständig verlassen. Geschieht dies nicht rechtzeitig, ist die Runde regulär zu Ende zu spielen.

Der Rehost ist im offiziellen Match-Channel mit dem Vermerk Rehost und dem Tag des zuständigen JourNex-Operators zu melden.

Ein Rehost aufgrund publisherseitiger Probleme, die beide Teams gleichermaßen betreffen, wird keinem Team angerechnet.

4.5 Fehler und unvollständiges Line Up

Kann ein Team aufgrund technischer Probleme oder fehlender Spieler:innen nicht mit dem gemeldeten und zulässigen Line-up antreten, wird das Match als Sieg für das gegnerische Team gewertet.

05. Live! – Casten und Streamen

5.1 Live! va JourNex

JourNex-Caster:innen haben das Vorrecht, Matches live zu übertragen.

Wird ein Match durch JourNex übertragen, wird dies den Teams spätestens 6 Stunden vor Matchbeginn angekündigt.

Caster:innen treffen keine Spielentscheidungen. Für matchbezogene Fragen oder Proteste sind ausschließlich die offiziellen JourNex-Kommunikationswege zu nutzen.

5.2 Team Stream

Spieler:innen dürfen ihr Match aus der Ego-Perspektive streamen, sofern das gegnerische Team dem vor Start der Übertragung schriftlich zustimmt.

Die Zustimmung ist im offiziellen Match-Channel einzuholen und zur Absicherung per Screenshot zu dokumentieren.

Für Teamstreams ist ein Delay von mindestens 1 Minute 30 Sekunden einzustellen.

06. Match Day

6.1 Host

Das Team, das die Map gewählt hat, hostet das Match und ist für die korrekten Einstellungen verantwortlich.

Hat sich ein JourNex-Caster oder ein JourNex-Operator für das Match gemeldet, übernimmt diese Person den Host.

6.2 Spiel Einstellungen

Es gelten folgende Spieleinstellungen:

Data Center: Dedicated Server (Region: EU Central)
Voice Chat: Team only

HUD Settings: Pro League
Game Mode: Bomb

Match Settings

- Number of Bans: 4
- Ban Timer: 20 sec
- Number of Rounds: 8
- Attacker/Defender Role Swap: after 4 rounds
- Overtime Rounds: On
- Overtime Rounds: 3
- Overtime Score Difference: 2
- Overtime Role Change: 1
- Objective Rotation Parameter: 2
- Objective Type Rotation: Rounds Played
- Pick Phase Timer: 20 sec
- Operator HP: 100 %
- Friendly Fire Damage: 100 %
- Friendly Fire in Prep Phase: Off
- Reverse Friendly Fire: Off
- Injured: 20 %
- Sprint: On
- Lean: On
- Death Duration: 2
- Death Replay: Off
- Match Replay: On

Bomb Settings

- Plant Duration: 7 sec
- Defuse Duration: 7 sec
- Fuse Time: 45 sec
- Defuse Carrier Selection: On
- Preparation Phase Duration: 30 sec
- Action Phase Duration: 240 sec

6.3 Time Up / Lobbybereit

Jedes Team muss sich spätestens 15 Minuten vor Matchbeginn in der Spielloobby einfinden, um Verzögerungen zu vermeiden.

“JourNex - the nex step” eine Marke der 22 Interactive UG (haftungsbeschränkt)

22 Interactive UG (haftungsbeschränkt) -/- Amtsgericht Hannover, HRB 228749 -/- SteuerNr: 27/204/02472 -/- Bankkonto: IBAN - DE13250703700066737800 BIC - DEUTDE2HXXX - Fyrst Deutsche Bank AG -/- Geschäftsführung: CEO - Colin Darren Smith, COO - Andreas Martin, COO - Shawn Alan Smith -/- Sitz: Im Sande 12, 30926 Seelze, Region Hannover, Niedersachsen

Teams sind für die Pünktlichkeit und Vollständigkeit ihres Line-ups selbst verantwortlich.

Ist ein Team 15 Minuten nach dem offiziellen Matchbeginn nicht vollständig anwesend, wird das Match als No-Show gewertet.

6.4 Mappool

Folgende Maps befinden sich im Mappool:

Bank, Border, Kafe, Chalet, Clubhouse, Coastline, Consulate, Emerald Plains, Kanal, Oregon, Outback, Skyscraper, Stadion Bravo, Theme Park, Villa

6.5 Voting / Mapbann

Der Mapban kann über OPL oder Mapban.gg durchgeführt werden.

6.6 Line Up

Es sind ausschließlich Spieler:innen spielberechtigt, die im offiziellen Turnier-Line-up des Teams registriert sind.

Jedes Team ist selbst für die Kontrolle des eigenen und des gegnerischen Line-ups verantwortlich.

Es müssen 5 Spieler:innen im aktiven Line-up gemeldet sein. Zusätzlich können maximal 3 Reservespieler:innen bereitgestellt werden.

Nach einer Map dürfen jeweils 2 Spieler:innen pro Team ausgetauscht werden, soweit dies nach den geltenden JourNex-Regelwerken zulässig ist.

Werden unberechtigte Spieler:innen eingesetzt, muss dies unverzüglich per Protest gemeldet werden.

6.7 Pause

Zwischen zwei Maps wird eine Pause von 10 Minuten gewährt.

Mit Zustimmung beider Teams kann auf diese Pause verzichtet werden.

Nach Ablauf der Pause muss das Team, das nicht vollständig und spielbereit ist, mit entsprechenden Nachteilen rechnen. Ist nur ein Team vollständig bereit, kann die nächste Map zugunsten dieses Teams gewertet werden. Sind beide Teams nicht bereit, können weitere Maßnahmen bis hin zu Punktabzügen erfolgen.

6.8 Protest

Ein Protest ist eine matchbezogene Beanstandung, die den Verlauf oder Ausgang eines Matches beeinflussen kann.

Proteste müssen unverzüglich nach Auftreten des Vorfalls im offiziellen #Protest-Channel unter Tag des zuständigen JourNex-Operators gemeldet werden.

Bei laufenden Maps muss ein Protest vor Beginn der **Action Phase der nächsten Runde** erfolgen. Nach Ende einer Map können grundsätzlich nur noch Vorfälle der letzten gespielten Runde protestiert werden, solange das Ergebnis noch nicht bestätigt wurde.

Proteste außerhalb des vorgesehenen Channels sind ungültig.

Proteste werden nach dem Grundsatz der Unschuldsvermutung geprüft. Der protestierende Teil muss nachvollziehbare Beweise oder schlüssige Argumente vorlegen.

6.9 Match End und Ergebnisbestätigung

In offiziell von JourNex gestreamten Matches müssen alle Spieler:innen nach Matchende in der Lobby verbleiben, bis der Host wieder im Einstellungsmenü ist.

Mindestens ein:e Spieler:in pro Team muss am Ende des Matches einen Screenshot des Ergebnisses einschließlich Scoreboard im dafür vorgesehenen Channel hochladen.

Beide Teams sind für die ordnungsgemäße Ergebnissicherung gleichermaßen verantwortlich.

07. Verbotene Mittel, Zusatzhardware und Spielfehler

7.1 Illegale Programme und Modifikationen

Jegliche Hard- oder Software, die einem Spieler oder Team einen unzulässigen Vorteil verschafft, ist strengstens untersagt.

7.2 Zusatz-/hardware -/software

Der Einsatz zusätzlicher Hard- oder Software, die direkt oder indirekt Wettbewerbsvorteile erzeugt, ist unzulässig.

Bei Konsolen-Formaten ist insbesondere die Nutzung von Maus und Tastatur unzulässig, soweit dieses Format ausschließlich auf Controller-Nutzung ausgelegt ist.

7.3 Bugs und Glitches

Die absichtliche Nutzung von Bugs, Glitches oder Spielfehlern ist verboten.

Es liegt im Ermessen von JourNex, ob eine konkrete Nutzung spielentscheidend oder sanktionsrelevant war.

Das Ausnutzen von Bugs oder Glitches kann insbesondere zum Verlust der Runde, der Map oder weiterer Ansprüche führen.

Im Zweifel ist die Turnierleitung unverzüglich zu informieren.

JourNex entscheidet in allen nicht ausdrücklich geregelten oder zweifelhaften Fällen nach pflichtgemäßem Ermessen.

08. Sanktionen und Entscheidungen

8.1 Grundsatz

Verstöße gegen dieses Regelwerk können nach Maßgabe der AGB, der Teilnahmebedingungen, des CoC und der übrigen JourNex-Dokumente sanktioniert werden.

8.2 Mögliche Maßnahmen

Je nach Art, Schwere und Auswirkung des Verstoßes kommen insbesondere folgende Maßnahmen in Betracht:

- Verwarnung,
- Rundenverlust,
- Mapverlust,
- Matchverlust,
- Free Win für das gegnerische Team,
- Ausschluss einzelner Spieler:innen,
- Disqualifikation des gesamten Teams.

8.3 Entscheidungskompetenz

“JourNex - the nex step” eine Marke der 22 Interactive UG (haftungsbeschränkt)
22 Interactive UG (haftungsbeschränkt) -/- Amtsgericht Hannover, HRB 228749 -/- SteuerNr: 27/204/02472 -/- Bankkonto: IBAN - DE13250703700066737800 BIC - DEUTDE2HXXX - Fyrst Deutsche Bank AG -/- Geschäftsführung: CEO - Colin Darren Smith, CCO - Andreas Martin, COO - Shawn Alan Smith -/- Sitz: Im Sande 12, 30926 Seelze, Region Hannover, Niedersachsen