

Weekly Tourney Series

Spiel: Rainbow Six Siege

Plattform: PC, Ps4, Xbox

Version: 1.0.3

Datum: 25.03.2021

Änderungen zum letzten Dokument sind rot markiert

1. Präambel

1.1. Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für die Weekly Tourney Series (im Folgenden WTS), unabhängig der Plattform. Mit der Teilnahme an der WTS akzeptiert jedes Teammitglied dieses Regelwerk. Jeder Spieler ist eigenständig dafür verantwortlich, sich über die aktuelle Version des Regelwerkes zu informieren.

1.2. Änderung des Regelwerks

ebattle behält sich das Recht vor, nicht in diesem Regelwerk festgehaltenes, jedoch unsportliches oder unfaires Verhalten oder Vorgehen, als solches zu bestrafen. Sollte während der Season eine Änderung des Regelwerks notwendig sein, so darf diese Änderung vorgenommen werden und wird an alle Teams kommuniziert.

1.3. Disclaimer

Sollte ein Absatz oder eine Regel in diesem Regelwerk sich als ungültig, unrechtmäßig oder undurchsetzbar herausstellen oder gegen geltendes Recht verstoßen, so behält der Rest des Regelwerkes seine Gültigkeit. Als geltendes Recht wird das deutsche Recht angesehen. Ebenso liegt die Entscheidung über jede nicht in diesem Regelwerk festgehaltene Situation im Ermessen und in der Entscheidungsgewalt der Turnierleitung und der Admins.

1.4. Vertraulichkeit

Sämtliche Inhalte von Protesten, Supportanfragen und Korrespondenz mit den Admins oder der Ligaleitung sind vertraulich zu behandeln und dürfen weder in Bild, Text oder in sinngemäßer Wiedergabe veröffentlicht werden. Eine Veröffentlichung bedarf das Einverständnis der Turnierleitung. Bei Zuwiderhandlung behält sich die Turnierleitung vor, eine entsprechende Strafe zu verhängen.

2. Allgemeine Regeln

2.1. Zusätzliche Vereinbarung

Die WTS gestattet keine Vereinbarungen der Teams untereinander, welche die Geltung des Regelwerkes beschneiden oder dieses gänzlich ungültig machen. Zusätzliche Vereinbarungen müssen von der Turnierleitung oder dem Adminsteam genehmigt werden.

2.2. Teilnehmer

Als Teilnehmer geltend und damit spielberechtigt sind Spieler, welche in dem teilnehmenden Team und auf der ebattle Webseite registriert und angemeldet sind. Zusätzlich kann jedes Team in dem angelegten IDENT-Verfahren seine Spielberechtigung bestätigt bekommen. Ein teilnahmeberechtigtes Team muss aus einer DACH zugehörigen Organisation stammen und mindestens einen Spieler aus dieser Region im aktuellen Lineup haben. Sollte ein Team keine Organisation haben, so entfällt der Punkt mit der Orgazugehörigkeit. Jeder Spieler muss vor Ligastart die korrekte Spieler ID (Uplay-ID, Xbox-Namen, PSN-ID) in das dafür vorgesehene Feld eingetragen haben.

Jeder Spieler darf nur in genau einem Team im selben Turnier spielen.

2.3. Spieler Bans

Sollte ein Spieler bei einem anderen Liga- oder Cupveranstalter gesperrt oder gebannt sein, so hat dies keine Auswirkung auf ebattle. Lediglich Spieler mit einem entwickler- oder publisherbasierten Ban sind ebenfalls bei ebattle gesperrt.

2.4. Spieltermine

Die Spieltermine der Webseite sind einzuhalten. Jedes Team hat selbst die Pflicht, sich über die gegebenen Spieltermine zu informieren und an diesen anwesend zu sein.

2.5. Teilnahmebedingungen und IDENT-Verfahren

Zur WTS zugelassene Spieler müssen folgende Kriterien erfüllen:

- Der Spieler muss eine natürliche Person sein
- Spieler aus Deutschland müssen das 16. Lebensjahr vollendet haben. Spieler aus allen anderen Ländern müssen das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Jede Person darf nur einen Account innerhalb von ebattle besitzen
- Die Kommunikation in deutscher oder englischer Schrift und Sprache ist zu gewährleisten.
- Der Spieler muss seine Psn-ID, seinen Xbox-live Namen oder seine Uplay-ID eingetragen haben
- Der Spieler darf keine vom Entwickler oder Publisher verhängte Strafe verzeichnen

2.6. Gewinnausschüttung

Die Gewinnausschüttung erfolgt nur an Personen, welche ihren Wohnsitz in Deutschland, Österreich oder der Schweiz haben. Der Gewinn wird nur an den Ligateambesitzer ausgeschüttet. Dieser ist daraufhin für die eventuelle Weiterverteilung verantwortlich. Im Falle eines Gewinns, hat sich das Gewinnerteam selbständig an die Turnierleitung zu wenden und mit dieser alle nötigen Daten auszutauschen.

2.7. Casten/Streamen

2.7.1. Streamen

Wird aus der Egoperspektive gestreamt, so wird empfohlen ein Delay von mindestens 3 Minuten einzustellen. Ebenfalls muss im Streamtitel ebattle erwähnt werden. Der Streamtitel darf weder anstößig, rassistisch oder generell rufschädigend sein. Bei Missachtung kann das gesamte Team disqualifiziert werden. Wird

ein Match von einem ebattle Caster gecastet, so darf nicht aus der Egoperspektive gestreamt werden.

2.7.2. Casten

Casten ist den ebattle Castern vorbehalten. Sollte ein Spiel nicht von ebattle gecastet werden und ein externer Caster sollte ein Spiel casten wollen, so muss dies vorher mit einem Admin abgesprochen werden. Ebenfalls muss das Gegnersteam mit dem Cast einverstanden sein. Im Streamtitel muss ebattle erwähnt werden. Der Streamtitel darf weder anstößig, rassistisch oder generell rufschädigend sein. Bei Missachtung kann das gesamte Team, welches den Cast angefordert hat, disqualifiziert werden.

2.8. Protestanfragen

Proteste sind direkt matchbezogene, den Verlauf oder Ausgang eines Matches entscheidende Fragen oder Anschuldigungen.

Ein Protest darf zu jeder Zeit während des Matches von jedem Team in Anspruch genommen werden. Ein Protest muss unverzüglich nach dem Auftreten des Vergehens im Matchchannel gemeldet werden. Dieser muss mit dem Vermerk „Protest“ und mit dem Tag @ebattleADMIN gekennzeichnet werden. Bei Verstößen während eines laufenden Matches muss das Match unterbrochen werden und der Protest noch bevor die Aktionsphase der nächsten Runde begonnen hat, im Matchchannel gemeldet werden. Nach Ende des Matches können lediglich Vergehen der letzten gespielten Runde protestet werden. Dies kann bis zur Bestätigung des Ergebnisses erfolgen. Proteste, die nicht im Matchchannel gestellt werden, sind ungültig und können nicht als Referenz herangezogen werden. Diese Regel schließt auch persönliche Nachrichten an Admins oder die Turnierleitung ein. Ein Protest gilt nur als gültig, solange das Ergebnis noch nicht bestätigt wurde. Sollte das Match bereits beendet und das Ergebnis bestätigt worden sein, so wird ein Protest nicht mehr entgegengenommen und bearbeitet werden. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, diese Regel bei bewiesenem Cheating außer Kraft zu setzen.

Die Turnierleitung und die Admins entscheiden immer auf Grundlage der Unschuldsvermutung. Das bedeutet, dass der Proteststeller stichhaltige Beweise oder Argumente vorzulegen hat, andernfalls wird der Protest aufgrund unzureichender Beweislast nicht weiterbearbeitet.

2.9. Ergebnisspoiler

Sollte ein Team, sei es auf Social Media oder im Twitch Chat, ein Matchergebnis bekannt geben, welches im zugehörigen Stream noch nicht veröffentlicht wurde, so wird dieses Team mit entsprechender Härte bestraft.

2.10. Supportanfragen

Supportanfragen sind indirekt oder nicht matchbezogene Anfragen, welche rein informative, administrative oder organisatorische Anliegen der Teams gegenüber der Turnierleitung betreffen.

Eine Supportanfrage muss über das, auf Discord integrierte Supportticketsystem eingereicht werden. Supportanfragen, die nicht über das Ticketsystem gestellt werden, sind ungültig und können nicht

als Referenz herangezogen werden. Diese Regel schließt auch persönliche Nachrichten an Admins oder die Turnierleitung ein. Supportanfragen, die ein aktuell durchgeführtes Turnier betreffen, dürfen weiterhin im Matchchannel gestellt werden.

3. Spielereanforderungen

3.1. Illegale Programme und Modifikationen

Jegliche Hard- und Software, die einem Spieler einen Vorteil gegenüber seinem Gegenspieler verschafft, ist strengstens untersagt. Bei Verstoß kann das gesamte Team disqualifiziert werden.

Spawnpeaken ist erst nach 3 Sekunden nach Beginn der Action Phase gestattet.

3.2. Zusatzhardware (Konsole)

Jegliche Adapter, um eine Maus oder Tastatur an die Konsole anzuschließen, sind verboten und führen zum Verlust des Matches und gegebenenfalls zu einer Disqualifikation des Spielers.

3.3. Zusatzhard- und software (Allgemein)

Jegliche Hard- und Software, die einem Spieler einen Vorteil gegenüber seinem Gegenspieler verschafft, ist strengstens untersagt. Selbiges gilt für Aktionen, die einem Spieler oder Team in jeglicher Hinsicht einen Vorteil verschaffen. Dazu gilt insbesondere das Ausnutzen von Bugs und Glitches.

3.4. Bugs und Glitches

Die absichtliche Verwendung von Bugs, Glitches oder Fehlern im Spiel ist verboten. Es liegt im Ermessen des Admins, ob die Verwendung der genannten Bugs einen Einfluss auf das Spiel hatten oder nicht. Das Ausnutzen von Glitches und Spielfehlern kann zum Verlust der Runde führen.

Hierbei gilt es, Glitches und Spielfehler von normal zu erreichenden Spots auf der Map zu unterscheiden. Im Zweifelsfall ist die Turnierleitung zu informieren. Das Nutzen von Wegen außerhalb der Map (out of Map) ist kein Regelverstoß.

3.4. Anti-Cheat Software

Anti Cheat Softwares sind nur im Falle eines Preisgelds oder Preisools zu benutzen. Sollte kein Preisgeld- oder -pool angeboten werden, werden Anti-Cheat-Softwares nicht zur Verfügung gestellt und es kann kein Protest mit diesen erwirkt werden.

3.4.1. MOSS (PC)

Die Entscheidung einer MOSSpflicht liegt bei den teilnehmenden Teams. Es muss nur dann mit MOSS gespielt werden, wenn eines der Teams in einer Begegnung MOSS wünscht. Beide Teams haben dann die Pflicht, mit MOSS zu spielen. Ebenso haben beide Teams die Verpflichtung, die MOSSDateien ungefragt, innerhalb von 20 Minuten nach Matchende, in den Matchchannel hochzuladen. Sollten die MOSS Dateien die von Discord zur Verfügung gestellten 8mb überschreiten, so müssen die Dateien auf einem externen Cloudservice hochgeladen werden. Der Spieler

schickt dann den entsprechenden Link zur Datei in den Discord Channel. Die Bereitstellung dieses Links liegt in der Aufgabe der Spieler. Sollte ein Spieler keinen Downloadlink für die MOSS Dateien zur Verfügung stellen, so werden seine Dateien als nicht vorhanden gewertet. Punkt 1.4 gilt ebenso für den Inhalt der MOSSDateien.

Sollte ein Team einen Protest aufgrund der MOSSDateien eröffnen wollen, so darf es das Matchergebnis noch nicht bestätigt haben. Mit der Bestätigung des Matchergebnisses verwirkt ein Team jegliches Recht auf einen Protest im Bezug zu MOSSDateien. Das Matchergebnis muss, ohne dass ein laufender Protest vorliegt, spätestens nach 30 Minuten nach Matchende bestätigt werden.

3.4.1.1. Unvollständige Mossdateien

Sollte eine MOSSdatei nicht alle zur Vollständigkeit nötigen Inhalte aufweisen, so gilt sie als ungültig und wird damit nicht gewertet. Ebenfalls gilt eine Datei als unvollständig, wenn mehr als zwei, zum Match gehörige Runden, in den MOSS Dateien fehlen. Zu einer vollständigen Mossdatei gehören folgende Dateien:

- Gamesettings.ini.001
- Alle Bilder, die über den entsprechenden Zeitraum benötigt werden. Zu beachten ist hierbei der Punkt 1.9.1
- Logfile.log

3.4.1.2. Schwarze Mossdateien

In einer eingereichten MOSSdatei dürfen nicht mehr als 1/3 der Bilder schwarz sein. Andernfalls gilt die MOSSdatei als ungültig und wird damit nicht gewertet.

3.4.1.3. Bearbeitete Mossdateien

Wird eine nachweislich bearbeitete oder invalide MOSSdatei eingereicht, so wird diese nicht gewertet und gilt als nicht eingereicht. Zusätzlich kann die Turnierleitung bei einer Bearbeitung der MOSS Dateien eine Disqualifizierung des Spielers oder des gesamten Teams aussprechen.

3.4.1.4. Fehlende Mossdateien

Sollten Mossdateien gefordert werden, ein Team diese aber nicht vollständig vorlegen können, so wird diesem Team der Sieg (falls errungen) aberkannt.

3.4.1.5. RemoteControlSysteme (RCS) & VPN

RCS und VPNs sind in der Benutzung bei ebattle strengstens untersagt und führen zur Disqualifikation des Teams. Die Benutzung eines Remote Control Systems (bspw. TeamViewer) muss einwandfrei nachgewiesen sein. Die Aufführung einer aktiven „Kernal Time“ oder „User Time“ in der MOSS Systemdatei, welche eine Zeit von 00:00:15 überschreitet, reicht dabei als Beweis aus. Gleiche Regel gilt für Programme wie Skype, Zoom oder Microsoft Teams (die genannten Programme bilden nur eine Auswahl).

3.4.1.6. Unzuverlässigkeit von MOSS

Sollte es bei MOSS während einer Runde zu einem Absturz kommen, so ist der Gegner unmittelbar zu informieren. Die Runde muss daraufhin unterbrochen werden und wird ab dem Moment des Absturzes wiederholt. Sollte der Absturz erst nach mehr als zwei Runden bemerkt werden, so wird ab der aktuellen Runde wiederholt und das Gegnersteam gewinnt die ausgelassenen Runden. Ebenso muss dies im Matchchannel vermerkt werden und es muss ein @ebattleADMIN markiert werden.

3.4.2. Konsolenschutz (Ps4, Xbox)

Konsolenschutz wird in Weekly Tourneys nicht angeboten.

4. Spieleigenschaften

4.1. Spielhost

4.1.1. Matchhost

Im Normalfall eröffnet ein Spieler die Lobby. Das Team, welches die Seite wählen darf, ist für das Hosten des Matches verantwortlich. Ebenso ist der Host für die Richtigkeit der Einstellungen verantwortlich.

4.1.2. Observer

Gegebenenfalls eröffnet ein Observer die Lobby. Der Observer wird die Spieler in die Spielelobby einladen und für die richtigen Einstellungen sorgen. Es ist nicht gestattet, eine eigene Lobby zu eröffnen oder das Spiel eigenständig zu starten, sollte ein Observer als Spielhost festgelegt sein.

4.1.3. Caster

Sollte ein Caster als Matchhost festgelegt sein, so werden die Spieler in die Spielelobby eingeladen und der Caster wird für die richtigen Einstellungen sorgen. Es ist nicht gestattet, eine eigene Lobby zu eröffnen oder das Spiel eigenständig zu starten, sollte ein Caster als Spielhost festgelegt sein.

4.1.4. Teamhost

Das Team, welches die bevorzugte Seite gewählt hat, hostet das Match und hat für die richtigen Einstellungen zu sorgen.

4.1.5. Zeitvorgaben

Jedes Team hat sich pünktlich zum angesetzten Matchtermin bereit in der Spielelobby einzufinden. **Um Verzögerungen zu vermeiden gilt hierbei immer die Regel „play as soon as possible“. Dies bedeutet, dass sich beide Teams via Discord im Matchchannel aktiv melden müssen, sobald der Matchchannel generiert wurde.** Jedes Team ist dabei ebenfalls für die einzelnen Teammitglieder und deren Pünktlichkeit verantwortlich. Sollte ein Team 15 Minuten nach Spieltermin nicht in vollständig in der Lobby sein, so wird das Spiel mit den anwesenden Spielern gestartet. Sollte sich kein Spieler des Teams nach 15 Minuten **aktiv gemeldet haben** oder in der Lobby befinden, so erhält das anwesende Team unter Vorlage von Beweisscreenshots einen Freewin.

4.1.6. Lineup

Es können 5 Spieler für das Lineup gewählt werden. Es darf ausschließlich nur mit diesen Spielern das Match gespielt werden. Ein Match kann in Unterzahl gestartet werden, jedoch ist ein Matchantritt mit weniger als 3 Spielern nicht erlaubt. Ein Austausch oder das Hinzufügen von Spielern während des Matches ist untersagt

4.2. Mapvoting

Der Mapban findet auf der Webseite im jeweiligen Match statt. 30 Minuten vor Matchbeginn wird der Mapvote freigeschaltet. Dort werden die nicht zu spielenden Maps gebannt. Die Maps werden abwechselnd gebannt, sodass eine Map (Decider Map) übrigbleibt. Das Team, welches die vorletzte Map gebannt hat wählt auf der Decidermap die gewünschte Seite (Angreifer oder Verteidiger). Alle Matches der Weekly Tourney Series werden im Format BO1 (Best of one) gespielt.

4.3. Mappool

Folgende Maps befinden sich im Mappool:

Oregon, Consulate, Coastline, Clubhouse, Kafe Dostojewski, **Chalet**, Villa

4.4. Spieleinstellungen

Playlist settings:

- Playlist Type: Normal Mode
- Server Type: Dedicated Server (Region: West Europe)
- Voice Chat: Team only
- Time of the Map: Day
- HUD Settings: Pro League

Match settings:

- Number of Bans: 4
- Ban Timer: 20
- Number of Rounds: 12
- Attacker/Defender Role swap: 6
- Overtime Rounds: On
- Overtime Rounds: 3
- Overtime Score Difference: 2
- Overtime Role swap: 1
- Objective Rotation Parameter: 2
- Objective Type Rotation: Rounds Played
- Attacker Unique Spawn: On
- Pick Phase Timer: 15
- 6TH Pick Phase: On
- 6TH Pick Phase Timer: 15
- Reveal Phase Timer: 5
- Damage Handicap: 100
- Friendly Fire Damage: 100
- Injured: 20
- Sprint: On
- Lean: On

- Death Replay: Off

Game Mode BOMB:

- Plant Duration: 7
- Defuse Duration: 7
- Fuse Timer: 45
- Defuse Carrier Selection: On
- Preparation Phase Duration: 45
- Action Phase Duration: 180

4.5. Operator

Operator, welche in der aktuellen Rainbow Six Season erschienen sind, sind automatisch, mit der Verfügbarkeit für alle Spieler (unabhängig vom Season-Pass), für 3 Monate gesperrt. Operator, welche offiziell von Ubisoft gesperrt werden, gelten ebenfalls bei uns als gesperrte Operator.

Ebattle behält sich vor, eigene Sperren für Operator bekannt zu geben

4.6. Verbotene optische Modifikationen

Outbreak Collection

Ember Rise Collection

Wind Bastion Bundle

Blood Orchid Bundle

Twitch Elite Skin

Valkyrie Elite Skin

Ash Sterile Soil Skin

Buck Burning Silt Skin

Mozzie Twitch-Prime Skin

4.7. Fehlerhafte Spieleinstellungen

Sollte ein Spiel mit fehlerhaften Spieleinstellungen gestartet worden sein, so ist der Gegner unmittelbar darauf hinzuweisen. Sollten zwei volle Runden vergangen sein und die falschen Einstellungen nicht zur Sprache gebracht worden sein, so gelten die Einstellungen als akzeptiert und werden nicht mehr verändert.

5. Spielerpflichten und -rechte

5.1. Discord

Von Beginn des Ligaspieltags muss mindestens ein Spieler jedes Teams seinen ebattle Account über „Mei Profil“ → „Discord verbinden“ mit Discord verknüpfen und sich während des gesamten Matchverlaufs und der dafür angesetzten Vorlaufzeit aktiv auf Discord befinden. Auf Discord wird zu jedem Match ein Kanal erstellt, in welchem Support und Fragen bearbeitet werden. Ebenso findet hier die Kommunikation zwischen den Spielern statt. Vor Matchbeginn hat jedes Team seine Anwesenheit zu bekunden.

Jeder Spieler vertritt im Discord sein Team. Das bedeutet, dass jeder Spieler im Discord eine gleichberechtigte Funktion vertritt und weisungsberechtigt ist.

5.2. Verbindung

Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, die für ihn bestmögliche Verbindung unter Berücksichtigung der Region und der technischen Gegebenheiten zu gewährleisten (Ping).

5.2.1. Ping

Die maximale Latenz in der GCS beträgt 120ms. Sollte ein Spieler diese Grenze wiederholt übersteigen, so hat zuerst ein Rehost stattzufinden, bevor ein Matchprotest eröffnet werden darf. Sollte ein Protest eröffnet werden, so wird das Match unterbrochen und muss, falls das Problem nicht behoben wird, mit den Verbleibenden Spielern zu Ende gespielt werden. Für die Gültigkeit eines Protests müssen mindestens 3 Screenshots über den Zeitraum von 2 Runden vorgelegt werden, welche die Latenzüberschreitung zeigen.

5.2.2. Pause (ehemals: Rehost)

Jedem Team steht pro Map ein Rehost/eine Pause zu.

Anstelle eines Rehosts sollte die Pausenfunktion genutzt werden.

Ein Rehost wird wie folgt vorgenommen:

Das Team, welches einen Rehost nutzen möchte, muss spätestens mit Beginn der Vorbereitungsphase die Lobby komplett verlassen haben, andernfalls muss die Runde zu Ende gespielt werden. Sollte ein Observer vorhanden sein, genügt es wenn der Observer den Rehost bestätigt. Jedoch gilt auch für diese Bestätigung, dass ein Rehost vor dem Beginn der Vorbereitungsphase gefordert werden muss. Sollte ein Team aufgrund eines Protests das Match verlassen, wird damit ihr Rehost nicht eingelöst. Sollte sich ein Team, 10 Minuten nach dem Rehost, nicht vollständig in der Spiellobby befinden, so muss das Spiel mit den anwesenden Spielern fortgeführt werden. Alternativ kann ein Matchprotest eröffnet werden.

Sollte aufgrund von publisherseitigen Problemen (bspw. Highping in der gesamten Lobby) ein Rehost vorgenommen werden müssen, so wird dieser keinem der beiden Teams angerechnet.

Falls das Match mit einem unvollzähligen Team gestartet wurde, kann der Rehost genutzt werden, um fehlende Spieler ins Match zu holen.

5.2.3. Disconnect

Sollte ein Spieler aus dem Spiel fliegen oder das Spiel absichtlich verlassen, so muss die laufende Runde zu Ende gespielt werden (die Runde beginnt mit der ersten Sekunde der Matchzeit). Sollte das komplette Team eine Runde verlassen, so erhält das sich noch im Spiel befindliche Team den Punkt für diese Runde. Zwischen den Runden kann der Spieler, welcher das Spiel verlassen hat, reconnecten oder ein Rehost kann in Anspruch genommen werden. Sollte ein Spieler wiederholt Disconnects haben und der Rehost bereits eingelöst worden sein, so muss das Team die Map, mit den verbleibenden Spielern, beenden.

Jeder Spieler ist für seine Soft- und Hardware selbst verantwortlich.

5.3. Technische Fehler

Jeder Spieler ist für seine Hardware und seine Internetverbindung selbst verantwortlich. Ein Spiel wird nicht aufgrund technischer Probleme oder fehlender Spieler neu angesetzt. Sollte ein Team nicht mit dem für das Turnier angemeldeten Roster antreten können, so wird das Match als Freewin für den Gegner gewertet.

6. Regelwerk

Grauzonen und Unklarheiten im Regelwerk müssen umgehend gemeldet und dürfen in keiner Weise ausgenutzt werden.