

R6S Xbox Championships Season 1 – Finalturnier

Spiel: Rainbow Six Siege

Plattform: Xbox

Version: 1.0.0

Datum: 08.06.2021

Änderungen zum letzten Dokument sind rot markiert

1. Präambel

1.1. Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für das Final-Event der *R6S Xbox Championships Season 1*, unabhängig von der Plattform. Mit der Teilnahme an der *R6S Xbox Championships Season 1* 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 und Microsoft Deutschland GmbH (Nachfolgend der Veranstalter) behalten sich das Recht vor, nicht in diesem Regelwerk festgehaltenes, jedoch unsportliches oder unfares 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 des Veranstalters, der Turnierleitung und der Admins. ebattle und der Veranstalter behält sich vor, Vergehen und Regelverstöße mit Preisgeldsenkungen zu ahnden.

1.4. Vertraulichkeit

Sämtliche Inhalte von Protesten, Supportanfragen und Korrespondenz mit den Admins, der Ligaleitung oder dem Veranstalter 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

ebattle und der Veranstalter gestatten 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. Turniersystem

Die besten 4 Teams der Qualifikationsturnieres qualifizieren sich für das Final-Event. Ein Team darf sich nur einmal qualifizieren. Pro Organisation darf sich nur ein Team qualifizieren.

Mindestens 3 Spieler des Teams, welches am Qualifikationsturnier teilgenommen und sich für das Finale qualifiziert hat, müssen ebenfalls im selben Team an jedem Match des Final-Events teilnehmen.

Das Final-Event findet als Double Elimination statt und wird im Best-Of-1 Format gespielt.

Die beiden Halbfinalmatches werden im Best-Of-3 Format gespielt, das Finale wird im Best-Of-5 Format gespielt. Der Gewinner des Upper Brackets startet automatisch mit einem Win auf der ersten Map in das BO5.

Die Spieler des Teams, welche sich für das Finalevent qualifiziert haben, dürfen an keinen weiteren Qualifikationsturnieren der Season #1 teilnehmen, außer das ursprünglich qualifizierte Team wird verlassen. Hierüber muss die Turnierleitung über das auf dem Discord integrierte Ticketsystem informiert werden. Ein Eintritt in das ursprüngliche Team ist nach einem Teamwechsel nicht mehr möglich.

2.3. Teilnehmer

Als Teilnehmer geltend und damit spielberechtigt sind Spieler, welche in dem teilnehmenden Team und auf der ebattle Webseite registriert und angemeldet sind, sowie die Verifikation durchlaufen und abgeschlossen haben. Die Kosten hierfür übernimmt der Veranstalter. Jeder Spieler muss vor Turnierbeginn die korrekte Spieler ID (XBOX-ID) in das dafür vorgesehene Feld in seinem Profil eingetragen haben.

Jeder Spieler darf nur in genau einem Team dieses Turnieres spielen.

Ein teilnehmendes Team darf aus maximal 9 Spielern bestehen. In einem Team müssen alle Spieler und die Organisation/Team aus dem D-A-CH Raum kommen.

Jedes Team muss ein Logo/eine Grafik hochladen und im Besitz der Nutzungsrechte dieser Grafik sein.

2.4. Spieler Bans

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

2.5. 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.

2.6. Teilnahmebedingungen und IDENT-Verfahren

Zu Turnieren zugelassene Spieler müssen folgende Kriterien erfüllen:

- Der Spieler muss eine natürliche Person sein
- Spieler aus Deutschland müssen das 16. Lebensjahr vollendet haben. Spieler aus Österreich oder der Schweiz müssen das 18. Lebensjahr vollendet haben

- Spieler zwischen 16 und 18 Jahren müssen eine Einverständniserklärung der Eltern oder des gesetzlichen Vertreters vorlegen. Eine Vorlage hierzu kann per Ticket angefordert werden.
- Jeder Spieler muss die Verifikation durchlaufen und abgeschlossen haben
- Jede Person darf nur einen Account innerhalb von ebattle besitzen
- Die Kommunikation in deutscher Schrift und Sprache ist zu gewährleisten.
- Der Spieler muss seine XBOX-ID eingetragen haben
- Der Spieler darf keine vom Entwickler oder Publisher verhängte Strafe verzeichnen

2.7. Gewinnausschüttung

Die Gewinnausschüttung erfolgt nur an Personen, welche ihren Wohnsitz in Deutschland, Österreich oder der Schweiz haben. Der Gewinn wird nur an den Teambesitzer ausgeschüttet. Dieser ist daraufhin für die eventuelle Weiterverteilung verantwortlich. Die Preisgeldauszahlung erfolgt über die RED5 GmbH und kann bis zu 90 Tage in Anspruch nehmen. Mit der Teilnahme an diesem Turnier, bestätigt das Team, dass ebattle der RED5 GmbH die Personenbezogenen-Daten für die Überweisung mitteilen darf (Bankdaten oder PayPal, Rechnungsadresse).

2.8. Casten/Streamen

2.8.1. Streamen

Streaming im gesamten Finalturnier ist untersagt.

2.8.2. Casten

Ein Spiel darf nur von den ebattle Kommentatoren gecastet werden.

2.9. 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, spätestens jedoch noch bevor die Aktionsphase der nächsten Runde begonnen hat, 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. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, diese Regel bei bewiesenem Betrug 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.

2.10. 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.

2.11. 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. Spielieranforderungen

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. Dasselbe 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.

3.5. Konsolenschutz

Für das gesamte Finalturnier besteht eine Konsolenschutzpflicht für alle teilnehmenden Teams.

Ein Team hat kein Recht, aufgrund eines Ausfalls des Konsolenschutzes, das Match zu verschieben.

Alle teilnehmenden Spieler müssen sich bis 30 Minuten nach Freigabe des Admins zum Beitreten des Konsolenschutzes oder bis 15 Minuten nach geplantem Matchbeginn im Konsolenschutz befinden.

3.5.1. Regeln im Konsolenschutz

- Du, min. die Hälfte deines Bildschirms und deine Hände müssen während des kompletten Spielverlaufs zu sehen sein.
- Jegliche rassistischen, sexistischen und anderweitig beleidigende Kommentare im Konsolenschutz und auch im Matchchannel sind strengstens untersagt.
- Pro Team muss je ein Ansprechpartner während des kompletten Spielverlaufs auf Discord anwesend und ansprechbar sein.
- Sollte ein Spieler aus dem Konsolenschutz disconnecten, so hat sich dieser unverzüglich wieder im Konsolenschutz einzufinden

3.5.2. Fehlender/unvollständiger Konsolenschutz

Sollte ein Spieler keinen Konsolenschutz sicherstellen oder bereitstellen können, so hat das Team in der vorgegebenen Zeit die Möglichkeit einen anderen Spieler des Teams am Match teilnehmen zu lassen. Das Match darf nicht in Unterzahl gestartet werden.

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. Jedes Team ist dabei ebenfalls für die einzelnen Teammitglieder und deren Pünktlichkeit verantwortlich. Sollte sich ein Team bis 15 Minuten nach offiziellem Matchbeginn nicht oder nicht vollständig in der Spielelobby befinden, so erhält das anwesende Team unter Vorlage von Beweisscreenshots einen Free-Win.

4.1.6. Matchlineup

Es können 5 Spieler für das Matchlineup gewählt werden. Es darf ausschließlich nur mit diesen Spielern das Match gespielt werden. Ein Match kann nicht in Unterzahl gestartet werden. 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. 23 Minuten vor Matchbeginn wird der Mapvote freigeschaltet. Dort werden die nicht zu spielenden Maps gebannt.

Bo1: Die Maps werden abwechselnd gebannt, sodass eine Map (Entscheidungs Map) übrig bleibt. Das Team, welches die vorletzte Map gebannt hat, wählt auf der Entscheidungs Map die gewünschte Seite (Angreifer oder Verteidiger).

BO3: Die Maps werden im System Ban-Ban-Pick-Pick-Ban-Ban gebannt und gepickt, sodass eine Map als Decider Map übrigbleibt. Ein Team ist berechtigt auf der vom Gegner gewählten Map die Seite zu wählen (Angreifer oder Verteidiger). Das Team, welches die vorletzte Map gebannt hat, wählt auf der Decidermap die gewünschte Seite (Angreifer oder Verteidiger).

Bo5: Die Maps werden im System Ban-Ban-Pick-Pick-Pick-Pick gebannt und gepickt, sodass eine Map als Decider Map übrigbleibt. Ein Team ist berechtigt auf der vom Gegner gewählten Map die Seite zu wählen (Angreifer oder Verteidiger). Das Team, welches die vorletzte Map gebannt hat, wählt auf der Decidermap die gewünschte Seite (Angreifer oder Verteidiger).

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. Erlaubte optische Modifikationen

- Pilot Program Skins (Alle, einem Competitive Team zugeordnete Skins, wie von Rogue, G2, Vitality, Esports sets, usw.)
- Pro League Gold Sets
- Default Skins

Alle anderen Modifikationen sind nicht gestattet.

Explizit ausgenommen von dieser Regel sind Waffenskins. Demzufolge sind alle Waffenskins erlaubt.

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

Vor Turnierbeginn muss mindestens ein Spieler jedes Teams seinen eBattle Account über „Mein Profil“ → „Discord verbinden“ mit Discord verknüpfen und sich ab eine Stunde vor offiziellem Turnierstart und während des gesamten Matchverlaufs, sowie in 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 beim Finalturnier der R6S Xbox Championships Season 1 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.

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 Free-Win für den Gegner gewertet.

5.4. Sportlichkeit und Fairness

In der gesamten R6S Xbox Championships Season 1, sowie auf den damit verbundenen Social Media Plattformen und im Twitch Stream wird ein angemessenes Verhalten, sowie Sportlichkeit und Höflichkeit unter den Usern vorausgesetzt.

Der Veranstalter behält sich vor, Vergehen mit Preisgeldsenkungen zu ahnden.

6. Regelwerk

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