



 **OPL**

The logo symbol for Rainbow Six Siege, consisting of two interlocking circles, one black and one red, forming a stylized 'O'. To its right is the text "OPL" in a large, bold, black font.

Rulebook



Index

1 Präambel.....	7
1.1 Geltungsbereich.....	7
1.2 Änderung des Regelwerks.....	7
1.3 Disclaimer.....	7
1.4 Allgemeine Gesundheitshinweise.....	8
1.5 Vertraulichkeit.....	8
2 Allgemeine Regularien.....	9
2.1 Zusätzliche Vereinbarungen.....	9
1) Manipulierende Vereinbarungen.....	9
2) Ausnahmen.....	9
2.2 Teilnehmer.....	10
2.3 Spieltermine.....	10
2.4 Sonderregularien.....	10
2.5 Strafen innerhalb der OPL.....	11
2.5.1 Admin Decision.....	11
2.5.2 Strafpunkte.....	11
Dauer der Bewährungsfrist.....	11
Spielerausschluss.....	11
2.5.3 Verlust von Preisgeld.....	11
2.5.4 Disqualifikationen.....	11
2.5.5 Bans.....	12
2.5.6 Alternative Strafen.....	12
2.5.7 Kombination von Strafen.....	12
2.5.8 Wiederholungsfall.....	12
2.5.9 Bestrafungen bei Vergehen außerhalb der OPL.....	12
2.5.10 Provozieren einer Handlung.....	13
2.5.11 Härtefallregelung.....	13
2.5.12 Vergehen während eines Live-Matches.....	13
2.5.13 Nicht vom Regelwerk abgedeckte Vergehen.....	13
3 Bedingungen zur Teilnahme an der OPL.....	14
3.1 Regionale Einschränkungen.....	14
3.2 Spieler außerhalb der EU.....	14
3.3 Gewinnausschüttung.....	15
3.4 Wetten.....	15

3.5 Namensgebung	15
3.6 Spieler	16
1) Spielberechtigung	16
2) Alterskontrollen	16
3) Verlust der Spielberechtigung	17
4) Multi-Accounting	17
3.7 Teams.....	17
1) Mindestanforderungen	18
2) Sponsoren-Beschränkungen	19
3) Spielen mit nicht-spielberechtigten Spielern	19
3.8 Spielerwechsel und Bedingungen zur Teilnahme	20
Sperrfrist während eines Cups	20
Sperrfrist während einer League	20
Reduzierung der Sperrfrist während einer League	20
Sperrfrist für nachfolgende Events	20
3) Free Agent.....	21
Free Agent Sperrfrist während eines Events	21
Sperrfrist während eines Events	21
4. Illegale Programme und Modifikationen	22
4.1 Nicht erlaubte Software	22
4.2 Cheating	22
4.3 Bugs und Glitches.....	23
4.4 Verwendung von Anti-Cheat Software.....	23
5. Match Ablauf	23
5.1 Map Pool	23
5.2 Map Veto	23
5.3 Nichteinreichen des Vetos	24
5.4 Lobby Einstellungen	24
1) Hosting.....	24
2) Overtime Sidepick.....	24
3) Fehlerhafte Lobbyeinstellungen	24
4) Lobby Einstellung.....	24
5.5 Spielbeginn	25
1) Spielverlegung	25
2) Verspätungen.....	25

3) Nichtantritt.....	25
4) Ping.....	26
Matchprotest bei überhöhtem Ping	26
Vorsätzliche Erhöhung des Pings	26
5.6 Unsportliches Verhalten.....	26
Weniger schwere Vergehen.....	26
Grob unsportliches Verhalten.....	27
Rassismus und Diskriminierung	27
5.7 In-Game-Chat	27
5.8 Pausenzeiten zwischen den Maps.....	28
5.9 Late Night Game.....	28
1) Bo1	28
2) Bo2	29
3) Bo3	29
5.10 Operator-Einschränkungen.....	30
1) Bis auf weiteres gesperrte Operator	30
2) Erlaubte optische Modifikationen	30
3) Verwendung von unerlaubten Operator / Modifikationen	30
5.11 Spawnkill	30
5.12 Rehost	31
1) Anforderung eines Rehost	31
2) Rehost bei Serverproblemen	31
5.13 Mindestspieleranzahl	31
5.14 Spielerwechsel.....	31
5.15 Verlassen der Lobby.....	32
5.16 Anti-Cheat Files	32
1) Uploadpflicht	32
2) Nicht-Einreichen.....	32
3) Ungültige Dateien	32
5.17 Match Protest.....	32
1) Match Protest.....	32
2) Eröffnung eines Protestes.....	33
3) Eröffnung eines Protestes durch League Operations	33
4) Zeitspanne zum Einreichen eines Protestes	33
Matchprotest League.....	33

Matchprotest Cup	33
Härtefall-Regelung Matchprotest	33
5) Verspätetes Einreichen eines Protestes	34
6) Schuldfrage.....	34
7) Beweislastumkehr.....	34
8) Inhalt eines Matchprotest	34
9) Wiederholungsspiel.....	34
5.18 Ergebniseintragung.....	35
5.19 Match Media	35
1) Teampflichten	35
2) Spielerpflichten	35
3) Fehlendes Scoreboard.....	35
3) Fristen zum Einreichen von Match Media	36
Protest innerhalb von 10 Minuten nach Matchende	36
Protest mehr als 10 Minuten nach Matchende	36
Anforderung durch die OPL	36
4) Aufbewahrungsfrist	36
5) Aufbewahrungsfrist bei Protest	36
6) Manipulieren von Match Media	36
6. Ausscheiden aus einem Event	37
6.1 Während eines Events.....	37
6.2 Anpassung der Spiele.....	37
1) Während einer League	37
2) Während eines Cups	37
6.3 Ersatzteams.....	37
7. Übertragungen von OPL Matches	38
7.1 Live Match	38
1) Rechte an der Übertragung von offiziellen OPL Matches	38
2) Weitergabe der Rechte an offizielle Partner	38
3) Der Spectator Modus	38
4) Übertragung von OPL Matches aus eigener Sicht.....	38
7.2 Verantwortlichkeit der Spieler	39
7.3 Unsportliches Verhalten auf Übertragungs-plattformen.....	39
7.4 Chat-Nutzung während Live-Matches.....	39

1 Präambel

Die OPL versucht durch eine Null Toleranz Strategie jegliche Form von Betrug und Schwindel im kompetitiven Bereich zu verhindern. Durch diese Zielsetzung können Admins bzw. Turnierleiter, die für diesen Ablauf verantwortlich sind, in dem von dem Regelwerk aufgezeigten Bereich handeln, um einen fairen Ablauf des Turniers zu garantieren. Admins haben das Recht Strafen zu verhängen, um im Interesse der Förderung des Esports zu handeln. Spielern, die verhaltensauffällig sind, und/oder in anderen Bereichen schon wegen unfairen/unrechtmäßigen Verhalten aufgefallen sind, kann durch das OPL-Management das Teilnahmerecht an sämtlichen Events entzogen werden.

1.1 Geltungsbereich

Dieses Regelwerk ist für alle Spiele, welche direkt von der OPL angeboten werden, anzuwenden. Mit der Anmeldung zur OPL wird das Regelwerk in der aktuell gültigen Version anerkannt. Jeder Spieler ist verpflichtet sich über Änderungen am Regelwerk auf dem Laufenden zu halten. Den Weisungen der League Operations ist Folge zu leisten. Eine Unterlassung kann durch die League Operations bestraft werden.

1.2 Änderung des Regelwerks

Die OPL behält sich das Recht vor, nicht im Regelwerk festgehaltene Vergehen zu bestrafen, um einen sportlichen und fairen Wettkampf sicherzustellen. Sollte während eines Events eine Änderung notwendig werden, wird dies an alle Teams kommuniziert.

1.3 Disclaimer

Sollte ein Absatz dieses Regelwerks als ungültig, unrechtmäßig oder als nicht durchsetzbar festgestellt werden, so verliert der Rest des Regelwerks nicht seine Gültigkeit. Sollten einzelne Absätze dieses Regelwerk sich als gegen geltendes lokales Recht verstoßend herausstellen, so behält sich die League Operations das Recht vor, die entsprechenden Absätze so anzupassen, dass sie nicht länger gegen geltendes Recht verstoßen aber der Charakter der Regel bestehen bleibt. Als lokales Recht wird das deutsche Recht anerkannt.

1.4 Allgemeine Gesundheitshinweise

- (1) Computerspiele können zu physischen und psychischen Einschränkungen führen. Aus diesem Grund sind Gesundheitswarnungen der Spiele-Publisher auf alle Fälle zu beachten.
- (2) Sollten eine Erkrankung an einer ernsthaften Krankheit vorliegen wird empfohlen, einen Arzt vor dem Spielbeginn zu konsultieren.
- (3) Spielern, welche unter Müdigkeit oder einer Krankheit leiden oder unter dem Einfluss von Medikamenten oder Drogen stehen wird die Teilnahme nicht empfohlen.
- (4) Auf einen Mindestabstand zwischen Augen und Monitor ist zu achten. Empfohlen werden zwischen 50 und 80 Zentimeter.
- (5) Bei der Verwendung von Audio-Equipment wird empfohlen, diese nicht bei zu hoher Lautstärke zu betreiben, um den Verlust des Hörvermögens vorzubeugen.
- (6) Um Steifheit und Taubheitsgefühlen vorzubeugen, wird empfohlen in einer bequemen Haltung zu spielen.

1.5 Vertraulichkeit

Der Inhalt von Protesten, Support-Anfragen und Korrespondenz mit League Operations und/oder Liga-Offiziellen ist vertraulich zu behandeln und darf nicht veröffentlicht werden. Eine Veröffentlichung bedarf der schriftlichen Genehmigung der League Operations. Bei einem Verstoß wird eine Strafe von nicht unter 29 Strafpunkten verhängt.

2 Allgemeine Regularien

2.1 Zusätzliche Vereinbarungen

Die OPL ist nicht verantwortlich für Vereinbarungen, welche Spieler oder Teams untereinander treffen.

1) Manipulierende Vereinbarungen

(1) Vereinbarungen, welche gegen das Regelwerk verstoßen, werden von der League Operations strikt abgelehnt. Dies betrifft unter anderem, aber nicht ausschließlich, manipulierende Absprachen.

(2) Sollte einem Team nachgewiesen werden, dass sie in manipulierender Weise in den Ablauf einer League / eines Cups eingegriffen haben, zum Beispiel durch absichtlichen Verlust von Matches, so wird das Team disqualifiziert.

(3) Sollte die Absprache einem Spieler direkt nachgewiesen werden können so wird der Spieler mit nicht weniger als 45 Strafpunkten belegt.

(4) Ein Eingriff in die laufende League / in den laufenden Cup (zum Beispiel durch Anpassung von Ergebnissen) bleibt der Liga-Leitung vorbehalten.

2) Ausnahmen

Sollten sich Teams auf einen anderen als von der OPL vorgegebenen Spieltermin einigen und hat dieser Termin keinen Einfluss auf das Event, ist dies grundsätzlich erlaubt. Bei einem Live-Match (siehe Punkt 7) ist auch das Einverständnis der League Operations einzuholen.

2.2 Teilnehmer

Als Teilnehmer gelten Spieler und Teams, welche sich in der OPL registriert haben. Jeder Spieler, welcher sich zum Start eines Events in einem Team befindet, ist an dieses Team für die Dauer des Events gebunden. Ein Wechseln des Teams während eines Events ist gemäß der Punkt 3.4.3 möglich. Jedem Spieler ist es nur gestattet sich für ein einziges Major-Team anzumelden, egal ob dieses direkt oder indirekt mit der OPL in Verbindung steht.

2.3 Spieltermine

Alle Spieltermine werden auf der Homepage der OPL (www.opleauge.eu) angezeigt. Alle Spieltermine werden gemäß Time Zone Berlin (CET / CEST) angezeigt.

2.4 Sonderregularien

League Operations behält sich das Recht vor, Abweichungen vom Regelwerk für bestimmte Events zu bestimmen. Diese Änderungen sind vor dem Start des Events im Bereich der Rules oder in den Teilnahmebedingungen ersichtlich.



2.5 Strafen innerhalb der OPL

2.5.1 Admin Decision

Transparenz und Fairness ist das wichtigste im e-Sport. Aus diesem Grund werden alle Admin Entscheidungen (Decision) anonymisiert veröffentlicht. Dies ermöglicht eine Grundlage zu schaffen an der sich Admins bei gleichen Vergehen orientieren können und Willkür bei der Entscheidungsfindung auszuschließen.

2.5.2 Strafpunkte

Strafpunkte werden für Vergehen gegen Spieler (Spieler-Strafpunkte) ausgesprochen. Die Höhe der Strafpunkte richtet sich nach dem Vergehen und wird von der Liga-Leitung festgelegt.

Dauer der Bewährungsfrist

Jeder Strafpunkt hat ab dem Tag der Aussprache eine Bewährungsfrist von 45 Tagen. Sollten innerhalb dieser Zeit keine weiteren Vergehen geahndet werden verfallen sie. Wird ein weiteres Vergehen begangen so beginnt die Frist ab dem Tag des neusten Vergehens wieder mit einer Frist von 45 Tagen.

Spielerausschluss

Sollte ein Spieler mehr als 30 aktive Spieler-Strafpunkte vorweisen, wird er aufgrund der Vergehen für 45 Tage gesperrt. Bei mehr als 30 Spieler-Strafpunkten verfallen nach 45 Tagen Sperre nur 30 Punkte, überstehende Spieler-Strafpunkte bleiben bestehen und die Bewährungsfrist beginnt ab dem ersten Tag, an dem die Sperre aufgehoben wurde.

2.5.3 Verlust von Preisgeld

Je nach Vergehen kann zusätzlich der Verlust von Preisgeld drohen. Bei Geldpreisen kann dies auch in abgestufter Form (z.B. 25% Verlust) geschehen. Bei Sachpreisen kann auf den vollständigen Verlust entschieden werden.

2.5.4 Disqualifikationen

Bei einer Disqualifikation verliert das Team / die Orga ihren Ligaplatz und wird bis mindestens zum Ende der League / des Cups aus allen offiziellen Matches dieses Events der OPL ausgeschlossen. Spieler, welche von einer Disqualifikation betroffen sind, ist es nicht erlaubt an anderen Matches der OPL teilzunehmen oder einem Team der OPL als aktiver Spieler beizutreten.

2.5.5 Bans

Bans können in Härtefällen von der Ligaleitung ausgesprochen werden. Sie können über einen begrenzten Zeitraum oder lebenslang ausgesprochen werden.

2.5.6 Alternative Strafen

Die Liga-Leitung behält sich vor in speziellen Fällen von den oben benannten Strafen abzuweichen und alternative Strafen zu verhängen.

2.5.7 Kombination von Strafen

Bei mehreren, verschiedenen Vergehen ist es möglich, eine kombinierte Strafe auszusprechen, welche auch in der Höhe der Strafe variieren kann.

2.5.8 Wiederholungsfall

Bei wiederholtem Vergehen gegen das Regelwerk kann von den genannten Strafen abgesehen und entsprechend der Häufigkeit härtere Strafen ausgesprochen werden.

2.5.9 Bestrafungen bei Vergehen außerhalb der OPL

Im Normalfall werden Vergehen außerhalb der OPL nicht innerhalb der Liga bestraft. Davon ausgenommen sind Bestrafungen aufgrund von Cheating. Die Liga-Leitung behält sich allerdings das Recht vor bei Vergehen außerhalb der OPL, wie zum Beispiel Beleidigungen, Fälschungen und Account Sharing innerhalb der OPL Strafen auszusprechen.

2.5.10 Provozieren einer Handlung

Sollte einem Spieler nachgewiesen werden, dass er einen Vorfall bewusst provoziert hat so kann die Liga-Leitung entscheiden die Strafe auf max. 50% zu reduzieren. Gegen den provozierenden Spieler kann dieselbe Strafe ausgesprochen werden.

2.5.11 Härtefallregelung

Sollte die Liga-Leitung über Vergehen informiert werden, welche eine grobe Verletzung des Regelwerks beinhalten, so ist die Liga-Leitung angehalten diese zu verfolgen und aufzuklären. Dies beinhaltet ebenfalls, aber nicht ausschließlich, Proteste, welche verspätet eingereicht werden.

2.5.12 Vergehen während eines Live-Matches

Für Vergehen, welche während eines Live-Matches begangen werden, können die Strafpunkte bis zu verdreifacht werden.

2.5.13 Nicht vom Regelwerk abgedeckte Vergehen

Bei Vergehen, welche nicht vom Regelwerk abgedeckt sind, entscheidet die Liga-Leitung über das weitere Vorgehen im Sinne der bereits niedergeschriebenen Regelungen und im Sinne des eSport.



3 Bedingungen zur Teilnahme an der OPL

Die OPL versteht sich als offene Liga, welche jedem Spieler die Möglichkeit geben möchte im Competitive Bereich zu spielen. Trotz alledem müssen aus verschiedenen Gründen, teils aufgrund von geltenden Gesetzen, Einschränkungen vorgenommen werden. Folgende Bedingungen sind zwingend zur Teilnahme an der OPL einzuhalten:

- Zugelassen werden nur natürliche Personen.
- Das Mindestalter für Teilnahmen an Events ist die Vollendung des 18. Lebensjahrs.
- Die Anmeldung einer juristischen Person (beispielsweise Vereine oder Personengesellschaften) bedarf der schriftlichen Zustimmung der League Operations.
- Jede natürliche Person darf nur einen Account innerhalb der OPL erstellen und besitzen.
- Die Kommunikation in deutscher oder englischer Sprache und Schrift muss sichergestellt sein.

3.1 Regionale Einschränkungen

Es kann vorkommen, dass zur Teilnahme an speziellen Events nur Spieler eines Landes zugelassen werden (beispielsweise „Deutschland-Cup“). Entsprechende Einschränkungen sind in der Anmeldung ersichtlich.

3.2 Spieler außerhalb der EU

Spielern mit Wohnort außerhalb Europas ist es grundsätzlich gestattet an Veranstaltungen der OPL teilzunehmen. Die Voraussetzung zur Teilnahme ist das Einhalten der Ping-Grenze.

3.3 Gewinnausschüttung

Die Preise werden nur an eine Person aus dem Team ausgeschüttet, welche ihren Wohnsitz in Deutschland, Österreich oder der Schweiz hat. Die weitere Verteilung liegt in der Verantwortung des Teams.

3.4 Wetten

Teilnehmern der OPL ist es verboten, auf Spiele der OPL zu wetten. Dies umfasst nur die Spiele, an welchen sie selbst teilnehmen.

3.5 Namensgebung

- (1) Jeder User- und Teamname kann nur einmal vergeben werden.
- (2) Die Verwendung von beleidigenden, herabwürdigenden, diskriminierenden, rassistischen, sexistischen oder ähnlichen Andeutungen ist verboten.
- (3) Die Verwendung von User- oder Teamnamen, bei denen durch Austausch oder Verwendung von Buchstaben, Zahlen und/oder Zeichen ein anderer Name entsteht, er aber Rückschlüsse auf verbotene Namen gemäß Satz 2 bietet, werden ebenfalls geahndet.
- (4) In einem minderschweren Fall kann der Spieler mit einer Strafe von nicht unter 15 Strafpunkten bemessen werden.
- (5) In einem nicht-minderschweren Fall kann die Strafe bis zu einem Bann erweitert werden.
- (6) Teams, welche gegen die in der OPL geltenden Namens-Richtlinien verstoßen können von laufenden Events disqualifiziert werden.
- (7) Bei schwerwiegenden Vergehen kann ein dauerhaftes Teilnahmeverbot gegen das Team ausgesprochen werden.
- (8) Spieler, welche Teamnamen entgegen den in der OPL geltenden Namens-Richtlinien vergeben werden gesondert verfolgt.

3.6 Spieler

(1) Die Daten während der Anmeldung müssen wahrheitsgemäß angegeben werden. Bei unwahrheitsgemäßen Angaben behält sich die OPL vor den entsprechenden Account zu sperren.

(2) Sollte ein Spieler bei Erstellung seines User-Accounts unrichtige Angaben gemacht haben kann der Spieler mit einer Strafe von nicht unter 10 Strafpunkten belegt werden.

(3) Bei mehreren falschen Angaben kann für jede unwahre Angabe eine eigene Strafe ausgesprochen werden.

1) Spielberechtigung

(1) Jeder Spieler muss seine/ihre UPlay-ID eingetragen haben, um in der OPL spielberechtigt zu sein.

(2) Der Rainbow-Six Account, welcher mit der bei der OPL angegebenen UPlay -ID verknüpft ist, muss für alle Matches verwendet werden.

(3) Eine Änderung der UPlay-ID erfolgt nur in Ausnahmefällen und bei begründetem Interesse. Die alte ID wird für die Verwendung in der OPL gesperrt.

(4) Die Verwendung von Accounts, deren UPlay-ID nicht mit der im Spieleraccount hinterlegten ID übereinstimmt, ist nicht gestattet.

(5) Der Ubisoft-Anzeigenname darf keine Werbung enthalten. Ausnahmen reguliert League Operations.

(6) Mit Verknüpfung der UPlay-ID wird der User als aktiver Spieler gewertet.

2) Alterskontrollen

(1) Die OPL behält sich das Recht vor, jederzeit, auch verdachtsunabhängig, Alterskontrollen durchzuführen.

(2) Spieler, welche einer Alterskontrolle nicht nachkommen, kann die Spielberechtigung vorübergehend entzogen werden.

(3) Spieler, welche das 18. Lebensjahr nicht vollendet haben und an Events der OPL teilgenommen haben werden mit einem temporären Bann belegt. Die Banndauer setzt sich zusammen aus Zeitraum bis zur Vollendung des 18. Lebensjahres zuzüglich 365 Tage.

3) Verlust der Spielberechtigung

Die Spielberechtigung kann durch die OPL entzogen werden. Dies kann zum Beispiel aufgrund von Vergehen innerhalb der OPL erfolgen. Ebenfalls werden Sperren des Publishers innerhalb der OPL durchgesetzt. Sperren von Drittanbietern (bspw. ESL oder RISE) können in Einzelfällen geprüft und übernommen werden.

4) Multi-Accounting

(1) Sollte ein Spieler durch das Nutzen von Mehrfach-Benutzeraccounts auf der Seite der OPL auffallen, so wird dieser Spieler so lange gesperrt, bis er nur noch einen Account besitzt.

(2) Des Weiteren kann der Spieler mit einer Strafe von nicht unter 30 Strafpunkte belegt.

(3) Das/die Team/s, für welche er im Line-Up steht, können von den laufenden Events disqualifiziert werden.

3.7 Teams

Hinweis:

(1) Alle Änderungen mit dem Hinweis „neue Regelung für die Ascension League erst ab Season 2 gültig, für alle anderen Events ab sofort“ gelten ab Beginn der zweiten Season der Ascension League.

(2) Alle Änderungen mit dem Hinweis „(alte Regelung, nur gültig für Ascension League Season 1)“ werden mit Beginn dieser ungültig.

(3) Außerhalb der Ascension League sind alle Änderungen mit dem Hinweis „neue Regelung für die Ascension League erst ab Season 2 gültig, für alle anderen Events ab sofort“ sofort gültig.

(4) Für die Bemessung des Zeitraumes unter (2) wird die Ascension League Season 1 nicht berücksichtigt.

- (1) Der Slot der Teams wird den Spielern zugesprochen. Teams / Organisationen haben kein Anrecht auf den Slot Ihres Teams.
- (2) Zu jedem Zeitpunkt müssen mindestens 50% der Teammitglieder, die aktuell im Team sind, die letzte Hälfte der Ligaspieltage im Team gewesen sein, um die Platzierung zu erhalten. Sollten weniger als die Hälfte der Ligaspieltage bisher gespielt worden sein, so gelten alle bereits gespielten Spieltage. Sollten weniger als die Hälfte der Ligaspieltage bisher gespielt worden sein, so gelten alle bereits gespielten Spieltage. **(neue Regelung für die Ascension League erst ab Season 2 gültig, für alle anderen Events ab sofort)**
- (3) Sollte sich ein Team auflösen, so müssen mindestens drei Spieler des Teams verbleiben, um die Platzierung zu erhalten. Als Spieler gewertet werden nur Teammitglieder, welche mindestens die Hälfte der Dauer des Event-Zeitraums dem Team angehören. **(alte Regelung, nur gültig für Ascension League Season 1)**
- (4) Sollen sich ein Team in zwei Teams splitten, so gehört der Slot dem Team mit den meisten verbleibenden Spielern.
- (5) Sollte sich ein Team auflösen und/oder zu wenige Spieler verbleiben, so verfällt der Slot.
- (6) Alle Mitglieder des Teams sind unabhängig Ihrer Funktion spielberechtigt für dieses Team.
- (7) Wird mehr als ein Team durch eine Organisation gestellt, so muss jedes Team eine eindeutige Bezeichnung vorweisen (zum Beispiel „Academy“).

1) Mindestanforderungen

Für die Teilnahme an einem Event gelten gewisse Anforderungen. Sollte ein Team diese nicht erfüllen, kann die League Operations die Teilnahme verweigern. Die Anforderungen sind den Teilnahmebedingungen zu entnehmen. Die Anforderungen müssen in jedem einzelnen Match erfüllt werden.

2) Sponsoren-Beschränkungen

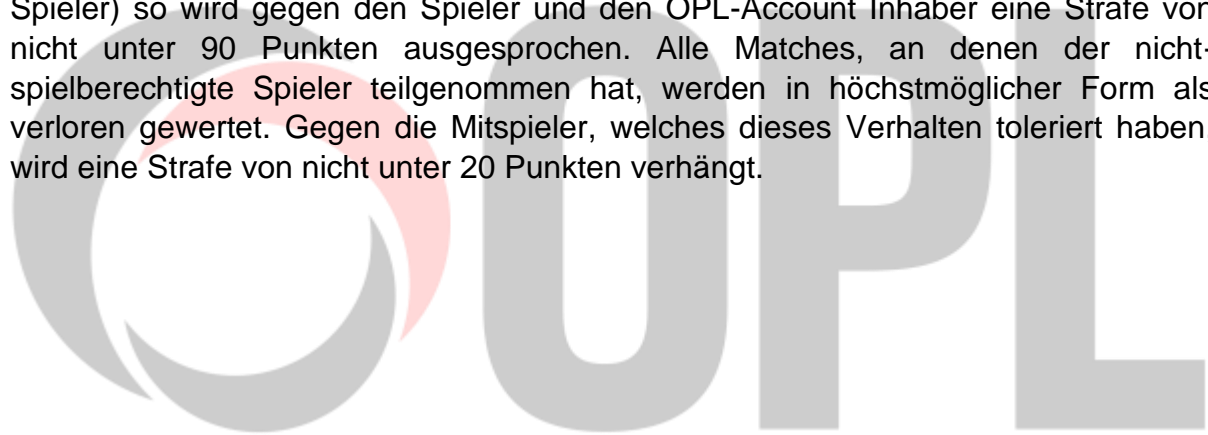
(1) Das Sponsoring der OPL direkt oder deren Teilnehmer ist nicht gestattet, sofern die Sponsoren in Verbindung zu Pornografie, Drogen oder ähnlichen Bereichen stehen.

(2) Bei Unklarheiten ist die League Operations schriftlich zur Klärung zu kontaktieren.

3) Spielen mit nicht-spielberechtigten Spielern

(1) Das Spielen mit nicht-spielberechtigten Spielern führt zum automatischen Lose in allen Spielen, an denen der/die Spieler teilgenommen hat. Die Matches werden in höchstmöglicher Form als verloren gewertet. Gegen den / die betroffenen Spieler wird eine Strafe von nicht unter 29 Strafpunkte verhängt.

(2) Sollte ein Team einen Spieler einsetzen, welcher nicht spielberechtigt ist und dies versuchen zu vertuschen (zum Beispiel durch Ausgeben als anderer, spielberechtigter Spieler) so wird gegen den Spieler und den OPL-Account Inhaber eine Strafe von nicht unter 90 Punkten ausgesprochen. Alle Matches, an denen der nicht-spielberechtigte Spieler teilgenommen hat, werden in höchstmöglicher Form als verloren gewertet. Gegen die Mitspieler, welches dieses Verhalten toleriert haben, wird eine Strafe von nicht unter 20 Punkten verhängt.



3.8 Spielerwechsel und Bedingungen zur Teilnahme

Spieler dürfen jederzeit ein Team wechseln.

Sperrfrist während eines Cups

Sollte ein Spieler während eines laufenden Cups einem Team beitreten, so ist er für diesen nicht spielberechtigt.

Sperrfrist während einer League

(neue Regelung für die Ascension League erst ab Season 2 gültig, für alle anderen Events ab sofort)

Sollte ein Spieler einem Team beitreten, welches einen League-Spot innehat, so ist dieser Spieler für 3 Spieltage in der League nicht spielberechtigt.

Reduzierung der Sperrfrist während einer League

(neue Regelung für die Ascension League erst ab Season 2 gültig, für alle anderen Events ab sofort)

Die Sperrfrist nach Beitritt eines Spielers in einer League wird bei Beginn der Rückrunde (sofern vorhanden) sowie an Spieltag 01 der Folge-Season um je einen Spieltag reduziert.

Sperre für nachfolgende Events

- (1) Sollte ein Team aus einem Event (zum Beispiel einer League) ausscheiden, so werden Sperren für die Spieler des Teams verhängt.
- (2) Als Spieler des Teams werden alle Mitglieder gezählt, welche 2 Spieltage vor dem Ausscheiden aus dem Events dem Team angehört haben.
- (3) Jeder Spieler wird für die Qualifier des nächsten Events, sowie für die erste Hälfte der nächsten Season gesperrt.

3) Free Agent

(alte Regelung, nur gültig für Ascension League Season 1)

Free Agents sind Spieler, welche an dem laufenden Event noch keinen Einsatz hatten. Sollte das Team in derselben Division spielen kann ein Spieler nicht den Free Agent Status erhalten. Als Division wird die Gruppierung als Teams definiert, gegen welche der Spieler mit seinem ehemaligen Team antreten müsste.

Free Agent Sperrfrist während eines Events

(alte Regelung, nur gültig für Ascension League Season 1)

Sollte ein Free Agent während einer laufenden League einem Team beitreten ist er für 7 Tage nicht spielberechtigt.

Sperrfrist während eines Events

(alte Regelung, nur gültig für Ascension League Season 1)

Spieler, welche nach Start einer League einem Team beitreten sind für 21 Tage nicht spielberechtigt.



4. Illegale Programme und Modifikationen

Alle Programme, welche eine spielverändernde Auswirkung haben sind in der OPL nicht gestattet. Dies umfasst unter anderem, aber nicht ausschließlich, Macros, Wallhacks, Aimbot, Kein-Rückstoß-Modifikationen. Das Verwenden solcher oder anderer Tools, die einen ähnlichen Vorteil bringen, wird in der OPL als Cheaten gewertet und entsprechend bestraft. Die Verwendungen von Programmen, welche Kontrast, Helligkeit und ähnliche Parameter im einem Rahmen modifizieren, welche auch mit einer modernen Grafikkarte möglich sind, ist gestattet. Eine DOS / DDOS-Attacke auf ein offizielles Match wird als Cheating gewertet und entsprechend bestraft.

4.1 Nicht erlaubte Software

(1) Es ist darauf zu achten, dass Hintergrundprozesse der Blacklisted Programme (siehe Satz 2) zu einer Strafe führt. Ein Hintergrundprozess liegt auch bei einer Runtime von 00:00:00 vor.

(2) Blacklisted Programme:

- VPN-Tools
- Virtual Machine(s)
- TeamViewer
- AnyDesk
- Microsoft Teams
- Citrix

(3) Sollte ein Spieler ein Programm verwenden, welches offiziell innerhalb der OPL verboten wurde so wird der Spieler mit einer Strafe nicht unter 20 Strafpunkten belegt. Das Match kann je nach verwendeter Software als verloren gewertet werden.

4.2 Cheating

(1) Bewiesenes Cheating innerhalb und außerhalb der OPL führt zu einem lebenslangen Bann für alle Veranstaltungen der OPL.

(2) Das Team des Spielers kann für das laufende Event disqualifiziert werden.

(3) Alle Spiele, an denen der Spieler teilgenommen hat können für ungültig erklärt und überprüft werden.

(4) Die OPL hat das Recht, Spieler, welche unter Cheating-Verdacht stehen, bis zur endgültigen Klärung, vorübergehend die Spielberechtigung zu entziehen.

4.3 Bugs und Glitches

- (1) Das Ausnutzen von Bugs und Glitches ist nicht erlaubt.
- (2) Im Falle eines Protests obliegt es der League Operations zu entscheiden, ob ein Bug/Glitch vorlag und ob dieser einen Einfluss auf den Spielablauf hatte.
- (3) Im Falle eines unsportlichen Nutzens eines Bugs/Glitches kann der Spieler mit einer Strafe von bis zu 20 Strafpunkten belegt werden.
- (4) Im Falle eines unsportlichen Nutzens eines Bugs/Glitches können die Strafen Rundenverlust, Verlust der Map oder ein Rematch sein. Bei wiederholter Nutzung können Strafen kombiniert werden und/oder höher ausfallen.

4.4 Verwendung von Anti-Cheat Software

Die zu verwendende Anti-Cheat-Software ist in der Event-Beschreibung verknüpft. Für besondere Events kann die Software angepasst werden.

5. Match Ablauf

5.1 Map Pool

- (1) Als Map-Pool dient der Pro League Map Pool als Vorlage.
- (2) Der aktuell gültige Map Pool ist in der Event-Beschreibung verknüpft.
- (3) Änderungen des Map Pools während einer League wird von League Operations mit allen Teams frühzeitig kommuniziert.
- (4) Für besondere Events kann der Map Pool angepasst werden, dies wird in der Anmeldung ersichtlich sein.

5.2 Map Veto

Der Map Bann und Pick startet 15 Minuten vor dem offiziellen Match-Start. Jedes Team hat 3 Minuten Zeit ihren Bann oder Pick einzureichen. Die Maps werden in der Reihenfolge gespielt, in der sie gepickt wurden.

5.3 Nichteinreichen des Vetos

Sollte ein Team nach Beginn des Bans nicht innerhalb von 3 Minuten seinen Ban einreichen, so darf das gegnerische Team den Ban übernehmen. Hierfür ist ein Admin zu rufen. Außerdem kann gegen alle ban-berechtigte Spieler eine Strafe von nicht unter 3 Strafpunkten ausgesprochen werden.

5.4 Lobby Einstellungen

1) Hosting

Das Spiel muss auf einem dedizierten Server von Ubisoft gehostet werden. Bei einem Live-Match mit Caster wird die Lobby vom Caster oder Observer eröffnet. Ist dies nicht der Fall, wird die Lobby von dem zuerst genannten Team erstellt. Bei Offline-Spielen wird die Lobby ausschließlich durch einen Administrator, Oberserver oder Caster erstellt.

2) Overtime Sidepick

Das Team, welches die Map in der Attack startet, fängt in der Overtime in der Defense an.

3) Fehlerhafte Lobbyeinstellungen

- (1) Mit Beginn der dritten Vorbereitungsphase gelten die Lobbyeinstellungen als akzeptiert.
- (2) Sollte das hostende Team die Lobby nicht korrekt eingestellt haben, so muss das Team diese Einstellungen korrigieren. Die bereits gespielten Runden werden nicht gewertet und müssen wiederholt werden.
- (3) Stellt das hostende Team die Lobby nachweislich nicht nach einem Hinweis korrekt ein, so gilt die Map als verloren.
- (4) Sollte ein Match in die Overtime gehen und es dort zu fehlerhaften Einstellungen kommen, so ist die Map zu Beginn der Overtime neu zu starten. Die Seitenwahl bleibt dabei bestehen.

4) Lobby Einstellung

Die aktuell gültigen Lobby Einstellungen sind in der Event-Beschreibung verknüpft. Für besondere Events können die Lobby Einstellungen angepasst werden, dies ist in der Anmeldung ersichtlich.

5.5 Spielbeginn

Alle Spieler sind zur Pünktlichkeit angehalten. Verspätungen sowie das Nichterscheinen eines Teams kann durch die OPL bestraft werden. Das Antreten mit nicht-spielberechtigten Spielern führt zum Verlust des Matches.

1) Spielverlegung

(1) Sollte durch technische Einschränkungen seitens des Publishers ein Spielen unmöglich sein kann mittels Supportticket um eine Verlegung gebeten werden (zum Beispiel Serverprobleme)

(2) Während einer League kann der Spieltermin um bis zu 7 Tage angepasst werden. Beide Teams müssen einer Verschiebung in den Matchkommentaren zustimmen. Nach Zustimmung beider Teams muss League Operations mittels Support-Ticket oder Admin-Call über die Verschiebung informiert werden. Der alte Spieltermin behält seine Gültigkeit bis zur Bestätigung des neuen Termins durch League Operations. League Operations hat das Recht, eine Verschiebung abzulehnen.

2) Verspätungen

Sollte ein Team 10 Minuten nach Match-Generierung entweder nicht bannen oder nicht im Match-Chat reagieren, ist unverzüglich ein Protest zu eröffnen. Mit Eingreifen von League Operations hat das verspätete Team 5 Minuten Zeit zu reagieren. Sofern dies nicht geschieht, wird das Spiel als Free-Win für das andere Team gewertet.

3) Nichtantritt

(1) Sollte ein Team 15 Minuten nach Match-Generierung entweder nicht in der Lobby sein oder nicht im Match-Chat reagieren, ist unverzüglich ein Protest zu eröffnen. Mit Eingreifen von League Operations hat das verspätete Team 5 Minuten Zeit zu reagieren. Sofern dies nicht geschieht, wird das Spiel als Free-Win für das andere Team gewertet.

(2) Im Falle eines Nichtantrittes zu einem Match kann gegen jedes Mitglied des Teams eine Strafe von nicht unter 5 Punkten verhängt werden.

(3) Im Falle eines Nichtantrittes zu einem Match oder Event im besonderen Fall kann gegen jedes Mitglied des Teams eine Strafe von nicht unter 15 Punkten verhängt werden. Ein besonderer Fall sind beispielsweise Playoffs nach Invite oder Gewinn der Qualifier.

4) Ping

(1) Innerhalb der OPL gilt eine Ping-Obergrenze von 100ms.

(2) Sollte einem Spieler während eines Match ein konstanter Ping von über 100ms nachgewiesen werden muss dieser nach einem Hinweis durch das benachteiligte Team durch einen Ersatzspieler ersetzt werden. Alternativ kann das Team auch in Unterzahl das Match bestreiten.

(3) Sollte ein Team trotz Aufforderung durch das gegnerische Team die Ping-Probleme eines Spielers nicht in den Griff bekommen und ihn auch nicht aus dem Spiel nehmen so wird die Map, an welcher der Spieler nach Hinweis durch das gegnerische Team nachweislich teilgenommen hat, als verloren gewertet.

Matchprotest bei überhöhtem Ping

Sollte ein Team trotz Hinweis den betroffenen Spieler nicht ersetzen oder in Unterzahl weiterspielen, so ist ein Matchprotest unverzüglich einzureichen. Das Spiel ist regulär zu beenden. Ein überhöhter Ping wird erst ab 3 beendeten Runden anerkannt. Die Überschreitung der Ping-Obergrenze sowie der Hinweis muss durch das benachteiligte Team mit Beweisen unterlegt werden. Es muss ein Beweis aus mindestens 3 verschiedenen Runden zzgl. eines Nachweises der Information vorgewiesen werden.

Vorsätzliche Erhöhung des Pings

Es ist untersagt seinen Ping mutwillig zu erhöhen. Sollte einem Spieler nachgewiesen werden, dass er beispielsweise mittels Downloads oder Zusatzprogramme seinen Ping vorsätzlich erhöht hat, so wird dieser Spieler mit nicht weniger als 25 Strafpunkten belegt. Außerdem wird das Match als verloren gewertet.

5.6 Unsportliches Verhalten

Alle Teilnehmer haben das Recht, fair und mit Respekt behandelt zu werden. Innerhalb der OPL ist ein gesittetes Verhalten und ein höflicher Umgangston gefordert. Verstöße dagegen werden als unsportliches Verhalten bewertet. Während der Übertragung von offiziellen Matches der OPL gilt auch der Stream sowie der dazugehörige Chat als innerhalb der OPL und Vergehen dort können ebenfalls geahndet werden.

Weniger schwere Vergehen

In einem minderschweren Fall kann der Spieler mit einer Strafe von bis zu 8 Strafpunkten bemessen werden

Grob unsportliches Verhalten

Bei grob unsportlichem Verhalten wird ein Spieler mit einer Strafe nicht unter 15 Strafpunkten belegt. In Fällen von besonderer Härte oder mehrfachen Verstößen kann die Strafe auf eine Disqualifikation und als härteste Maßnahme eine Verbannung erhöht werden.

Rassismus und Diskriminierung

(1) Wer die Menschenwürde beispielsweise durch herabwürdigende und/oder diskriminierende Äußerungen in Bezug auf Rasse, Hautfarbe, Geschlecht, Religion, Herkunft verletzt wird mit einer Strafe von nicht unter 90 Strafpunkten belegt.

(2) Das Team des Spielers kann disqualifiziert werden.

5.7 In-Game-Chat

Der All-Chat ist außer für sportliche Aussagen sowie das Beantragen eines Rehost nicht zu verwenden.

(1) Das Spammen von Whitelisted Wörtern ist nicht gestattet.

(2) Whitelisted Wörter

- Good Luck (sowie die Abkürzung GL)
- Have Fun (sowie die Abkürzung HF)
- Good Game (sowie die Abkürzung GG)
- Well Played (sowie die Abkürzung WP)

(3) Sollten Spieler während eines Matches im In-Game-Chat spammen so kann gegen den betroffenen Spieler mit einer Strafe von 1 bis zu 10 Strafpunkten ausgesprochen werden.

5.8 Pausenzeiten zwischen den Maps

Die Standard Pausenzeit zwischen den Maps beträgt fünf Minuten. Bei mehr als zwei zu spielenden Maps kann nach jeder zweiten Map eine Pause von bis zu 15 Minuten gefordert werden.

5.9 Late Night Game

(1) Zur Durchführung eines Late Night Games müssen beide Teams und, sofern das Spiel ein Live-Match gemäß Punkt 7 ist, das Caster- und Observerteam einverstanden sein.

(2) Sollte ein Match aufgrund dieser Regelung verlegt werden, so muss dies im Match Chat mit dem gegnerischen Team kommuniziert werden

(3) Bei fehlendem Einverständnis wird als neuer Matchtermin der Folgetag festgesetzt, Spielbeginn 19:00 Uhr.

(4) Wochengruppierung:

Wochengruppe 1: Freitag, Samstag

Wochengruppe 2: Sonntag bis Donnerstag

1) Bo1

(1) Die Late Night Game Regelung greift für Termine gemäß Wochengruppe 1 ab 00:00 Uhr.

(2) Die Late Night Game Regelung greift für Termine gemäß Wochengruppe 2 ab 23:00 Uhr.

2) Bo2

(1) Die Late Night Game Regelung greift für Termine gemäß Wochengruppe 1 ab 23:00 Uhr.

(2) Die Late Night Game Regelung greift für Termine gemäß Wochengruppe 2 ab 22:00 Uhr.

3) Bo3

(1) Die Late Night Game Regelung greift für Termine gemäß Wochengruppe 1 ab 22:00 Uhr.

(2) Die Late Night Game Regelung greift für Termine gemäß Wochengruppe 2 21:30 Uhr



5.10 Operator-Einschränkungen

Alle Operatoren sowie alle Anbauteile und Gadgets sind in der OPL erlaubt, es sei denn die League Operations schränkt diese ein. Die League Operations behält sich das Recht vor Operator, Gadgets oder Anbauteile jederzeit zu sperren. Sperren während einer League / eines Cups werden zeitnah an alle teilnehmenden Teams kommuniziert.

1) Bis auf weiteres gesperrte Operator

Die Operator einer laufenden Rainbow Six Season sind bis zum Release der neuen Season gesperrt. Einzelheiten sind der Rules-Seite des Events zu entnehmen.

2) Erlaubte optische Modifikationen

Folgende kosmetische Operator-Modifikationen sind in der OPL gestattet:

- Default Skin(s)
- Pro League Gold Skin(s)
- Pilot Program Phase 1 Team Skin(s)
- Pilot Program Phase 2 Team Skin(s)
- Pilot Program Phase 3 Team Skin(s) (sobald veröffentlicht)

Alle anderen Uniformen und Kopfbedeckungen (Uniforms and Headgear) sind innerhalb der OPL nicht erlaubt. Bei Waffenskins und Charms bestehen keine Einschränkungen.

3) Verwendung von unerlaubten Operator / Modifikationen

Sollte ein Team einen Operator mit nicht erlaubten optischen Modifikationen oder einen gesperrten Operator verwenden, so ist dieser bei Beginn der Action-Phase (für Attacker) beziehungsweise zu Beginn der Vorbereitungsphase (für Verteidiger) mittels Teamkill aus der Runde zu entfernen. Gadgets des gesperrten Operators dürfen nicht verwendet werden. Sollte der Operator nach 15 Sekunden der Action Phase noch im Match sein oder er Schaden verursacht, gilt die Runde automatisch als verloren und das Match ist zu rehosten mit einem angepassten Ergebnis. Ein nachträglicher Protest kann mit keiner Ergebnis-Anpassung oder einem Wiederholungsspiel geahndet werden.

5.11 Spawnkill

Es gilt für Spawnkills eine Sperre von zwei Sekunden nach Beendigung der Vorbereitungsphase. Sollte ein Verteidiger einem Angreifer innerhalb dieser Zeit Schaden verursachen, so ist die Runde als Niederlage zu werten und das Match zu rehosten mit einem angepassten Ergebnis.

5.12 Rehost

Pro Map darf pro Team einmal ein Rehost angefordert werden. Der Rehost darf nur zwischen den Runden durchgeführt werden. Mit Beginn der Drohnenphase darf kein Rehost mehr durchgeführt werden.

1) Anforderung eines Rehost

Ein Rehost muss angekündigt werden. Während der Operatorauswahl müssen alle Spieler des Teams die Lobby verlassen.

2) Rehost bei Serverproblemen

Ein Rehost bei Serverproblemen zählt nicht als Team-Rehost. Rehost aufgrund von Serverproblemen müssen im Match-Chat festgehalten werden und im Falle eines Protestes belegt werden (Videobeweis). Bei diesem Rehost zählen nur beendete Runden. Sollte der Rehost mitten während einer Runde durchgeführt werden müssen, so wird diese Runde annulliert und muss erneut gespielt werden.

5.13 Mindestspieleranzahl

(1) Die Mindestspieleranzahl liegt bei fünf Spielern. Sollte ein Team weniger als fünf Spieler zu Beginn einer Map vorweisen können, so gilt das Match als verloren.

(2) Für einzelne Events kann die Mindestspieleranzahl reduziert werden (bspw. Bei einem 3vs3 Fun Cup). Hierfür wird in der Eventbeschreibung die Änderung der Mindestspieleranzahl bekannt gegeben. Sollte ein Team weniger als die in der Eventbeschreibung genannte Spieleranzahl zu Beginn einer Map vorweisen können, so gilt das Match als verloren.

5.14 Spielerwechsel

(1) Spieler dürfen vor Beginn einer Map aus-, beziehungsweise eingewechselt werden. Ein Wechsel nach Start einer Map ist nicht gestattet.

(2) Pro Map dürfen nur zwei Spieler gewechselt werden.

(3) Ausgewechselte Spieler dürfen wieder eingewechselt werden.

5.15 Verlassen der Lobby

Alle Spieler müssen bis zum Ende der Map in der Lobby verweilen. Eine Map gilt als beendet, sobald das Scoreboard angezeigt wird. Jeder Spieler des Lineups, welcher zu früh die Lobby verlässt kann mit einer Strafe von bis zu 15 Strafpunkten belegt werden.

5.16 Anti-Cheat Files

1) Uploadpflicht

Nach jedem Match sind unverzüglich die Anti-Cheat-Files im Matchup hochzuladen.

2) Nicht-Einreichen

Bei Nichteinreichen von MOSS-Dateien wird eine Strafe von nicht unter 20 Strafpunkten verhängt. Das betroffene Spiel wird als verloren gewertet.

3) Ungültige Dateien

(1) Sollte nach Auswertung der Anti-Cheat-Dateien ein Spieler mehr als 33% ungültige (zb schwarze) Screenshots vorweisen, so werden diese von der Liga-Leitung für ungültig erklärt

(2) Sollte nach Auswertung der Anti-Cheat-Dateien ein Spieler keine InGame-Screenshots vorweisen, so werden diese von der Liga-Leitung für ungültig erklärt

(3) Sollte MOSS nicht mit den Rainbow-Six-Siege-Settings gestartet werden so sind diese ungültig.

(4) Der betroffene Spieler wird mit nicht unter 20 Strafpunkten belegt.

(5) Das betroffene Match ist als verloren zu werten.

5.17 Match Protest

1) Match Protest

Ein Matchprotest ist ein Mittel, um Regelverstöße und Probleme zu Melden und ist das Kommunikationsmittel zwischen der League Operations und den beiden an dem Match beteiligten Teams.

2) Eröffnung eines Protestes

Ein Match-Protest kann direkt im Matchup Bereich unter „Open Protest“ eingelegt werden. Beide betroffenen Teams können den Protest und dessen Fortschritt im Matchup Bereich sehen. Ein Protest kann während des Match bereits eröffnet werden.

3) Eröffnung eines Protestes durch League Operations

(1) Die OPL und von ihr eingesetzte Admins haben das Recht, stichprobenartig Proteste zu eröffnen und verdachtsunabhängig Match Media zu kontrollieren.

(2) Teams, welche aufgrund von Reports oder Auffälligkeiten bei anderen Veranstaltern im Fokus stehen, können ebenfalls verdachtsunabhängig kontrolliert werden. Die OPL behält sich das Recht vor, hier nicht stichprobenartig, sondern ggf. auch bei mehreren Matches die Match Media zu kontrollieren.

4) Zeitspanne zum Einreichen eines Protestes

Ein Matchprotest muss zeitnah eingereicht werden. Matchproteste, welche nicht die folgenden Anforderungen erfüllen, werden als ungültig abgewiesen:

Matchprotest League

- 48h nach offiziellem Start des Matches, in dem der Protest bestand hat **und**
- 15 Minuten vor Start des nächsten Matches einer der beiden beteiligten Teams

Das Matchergebnis muss innerhalb der Frist eingetragen werden.

Matchprotest Cup

- 48h nach offiziellem Start des Matches in dem der Protest bestand hat **und**
- 15 Minuten vor Start des nächsten Matches einer der beiden beteiligten Teams

Das Matchergebnis darf nicht eingetragen werden.

Härtefall-Regelung Matchprotest

Sollte die Zeitspanne zum Einreichen eines Protestes überschritten werden oder in einem Cup ein Ergebnis eingetragen werden, so verfällt das Recht auf einen Protest. In Härtefällen kann die League Operations diesen Protest zulassen (zum Beispiel aufgrund von Cheating). In einem Cup erfolgt keine Ergebnisanpassung mehr.

5) Verspätetes Einreichen eines Protestes

Sollte ein Team die Frist verstreichen lassen und zu spät den Protest einreichen, so wird der Protest abgelehnt. In Ausnahmefällen (zum Beispiel bei Cheating-Verdacht) kann ein Admin den Protest mittels der Härtefall-Regelung zulassen.

6) Schuldfrage

Es gilt die Unschuldsvermutung. Dies bedeutet, dass von der Unschuld auszugehen ist solange bis die Schuld bewiesen wurde.

7) Beweislastumkehr

Sollte es zu einer Strafe durch einen Admin kommen so hat der zu bestrafende Spieler die Möglichkeit Gegenbeweise als Beweis Ihrer Unschuld vorzulegen.

8) Inhalt eines Matchprotest

Das protestierende Team hat die Auflage, ihren Protest ausformuliert und, mit entsprechenden Beweisen untermauert, einzureichen. Proteste, welche nicht durch Beweise gestützt werden können, werden gegebenenfalls von der League Operations abgelehnt. Angriffe auf am Spiel beteiligte Personen (zum Beispiel Beleidigungen, Flamen, Ragen) werden auch innerhalb von Matchprotesten nicht gestattet und von der League Operations ebenfalls bestraft.

9) Wiederholungsspiel

Sollte durch ein Matchprotest eine Wiederholung des Matches notwendig werden, so obliegt es dem geschädigten Team, ob sie auf ein Wiederholungsspiel bestehen. Sollte das geschädigte Team auf eine Wiederholung bestehen so wird das Ergebnis des Matches annulliert und das Ergebnis des Wiederholungsspiels erlangt Geltung.

5.18 Ergebniseintragung

(1) Beide Teams sind dazu verpflichtet, das Ergebnis zeitnah, spätestens 5 Minuten nach Abschluss des Matches, auf der Seite der OPL einzutragen. Das Ergebnis wird in Rundenform eingetragen. Auch nach Ergebniseintragung kann ein Matchprotest eingereicht werden, sofern die Zeitspanne zum Einreichen eines Protestes eingehalten wird. Ausgenommen davon ist der Cup Matchprotest.

(2) Sollte ein Team das Ergebnis nach Ende des Matches nicht eintragen oder bestätigen, so können alle berechtigten Spieler mit einer Strafe von nicht unter 3 Strafpunkten belegt werden.

5.19 Match Media

Als Match Media werden unter anderem folgende Daten angesehen:

- Screenshot des Scoreboard
- Anti-Cheat-Files (zum Beispiel MOSS)
- Game-Recording / Livestream

1) Teampflichten

Jedes Team ist verpflichtet, einen Screenshot des Scoreboards zum Ende des Matches anzufertigen. Auf dem Scoreboard müssen alle Spieler sowie das Map-Endergebnis zu sehen sein. Kann ein Team kein Scoreboard vorweisen wird von der Rechtmäßigkeit des gegnerischen Screenshots ausgegangen.

2) Spielerpflichten

Jeder Spieler ist dazu verpflichtet, die während dem Match aufgezeichneten Anti-Cheat-Files entsprechend der Aufbewahrungsfristen (siehe Satz 4 und 5) vorzuhalten. Kann ein Spieler keine oder ungültige Anti-Cheat-Files vorweisen wird, dieses Vergehen entsprechend der List of Fines geahndet

3) Fehlendes Scoreboard

(1) Sollte ein Team kein Scoreboard vorlegen können so wird dem Scoreboard des gegnerischen Teams automatisch zugestimmt.

(2) Sollten beide Teams kein Scoreboard vorlegen können so wird das Match mit 0 Punkten gewertet. Stimmen beide Teams einem Ergebnis zu, so kann dies von League Operations übernommen werden.

3) Fristen zum Einreichen von Match Media

Protest innerhalb von 10 Minuten nach Matchende

Sollte innerhalb von 10 Minuten nach Ende des Matches ein Protest eröffnet werden, so sind alle Spieler verpflichtet, ihre Daten unverzüglich bereitzustellen.

Protest mehr als 10 Minuten nach Matchende

Alle Spieler haben 48 Stunden Zeit ihre Matchmedia einzureichen, beginnend mit der Eröffnung des Protestes

Anforderung durch die OPL

Alle Spieler haben 48 Stunden Zeit ihre Matchmedia einzureichen, beginnend mit der Anforderung durch die OPL

4) Aufbewahrungsfrist

Die Aufbewahrungsfrist für alle Match Media beträgt 30 Tage, startend am Folgetag des Spieltages.

5) Aufbewahrungsfrist bei Protest

Die Aufbewahrungsfrist für alle Match Media beträgt 60 Tage, startend am Tag des Protestes.

6) Manipulieren von Match Media

Das Verändern der Match-Dateien mit Cheating-Verdacht zieht eine Strafe von unter 90 Strafpunkte gegen den betroffenen Spieler nach sich. Das betroffene Spiel wird als verloren gewertet.

6. Ausscheiden aus einem Event

6.1 Während eines Events

(1) Scheidet ein Team während eines Events aus diesem aus, so verfällt ihr Platz für die nächste League / den nächsten Cup. Alle Gewinnbeteiligungen verfallen.

(2) Ein Team kann durch folgende Beispiele aus einem Event ausscheiden

- Austritt aus dem Team
- Nichterfüllung der Teilnahmebedingungen
- nach dem zweiten Nichtantritt

6.2 Anpassung der Spiele

1) Während einer League

Spiele von Teams, welche die OPL verlassen haben, werden durch League Operations angepasst und die Wertung entfällt, sofern keine Ersatzteams beitreten.

2) Während eines Cups

Sofern noch möglich, wird das zuletzt gespielte Match revidiert und die höchstmögliche Niederlage eingetragen.

6.3 Ersatzteams

Sollte ein Team binnen der ersten zwei Spieltage einer League ihre Aufgabe mitteilen, besteht die Möglichkeit Ersatzteams zu berufen, welche die Stelle des aufgebenden Teams einnehmen dürfen. In diesem Fall werden bereits gespielte Matches widerrufen und die betroffenen Teams müssen die Matches erneut spielen.

7. Übertragungen von OPL Matches

7.1 Live Match

Ein "Live Match" erfüllt mindestens eines der folgenden Kriterien:

- Spiele, die in der Öffentlichkeit gespielt werden (z.B. Offline-Events)
- Spiele, die offiziell von OPL übertragen werden
- Spiele, die von einem offiziellen Partner übertragen werden

1) Rechte an der Übertragung von offiziellen OPL Matches

Die OPL behält sich das Recht vor, offizielle Spiele der OPL Live zu übertragen. Dies beinhaltet auch eine nachträgliche Verwendung des Videomaterials und TV-Übertragungen.

2) Weitergabe der Rechte an offizielle Partner

Weiterhin behält sich die OPL das Recht vor, offizielle Spiele von ausgesuchten Partnern übertragen zu lassen. Eine entsprechende Benachrichtigung wird an die betroffenen Teams vor Match-Beginn herausgegeben.

3) Der Spectator Modus

Nur Admins der OPL oder offiziellen Partnern ist es gestattet mittels des Spectator-Modus dem Match beizuwohnen. Sollten sich andere als den erwähnten Personen mittels des Spectator-Modus dem Match beizuwohnen so verliert das hostende Team die Map mit der höchstmöglichen Punktzahl.

4) Übertragung von OPL Matches aus eigener Sicht

Sofern das Match nicht von der OPL oder einem Partner übertragen wird, ist es den Spielern gestattet, das Spiel aus der eigenen Sicht (Ego-Perspektive) öffentlich zu übertragen. Beide Teams müssen mittels Match-Kommentaren über den Stream informiert werden. Ein Stream aus eigener Sicht darf nur von der League Operations abgelehnt werden. Die Spieler räumen der OPL das Recht ein, die hier übertragenen Inhalte zu nutzen.

7.2 Verantwortlichkeit der Spieler

Spieler haben nicht das Recht die Übertragung von Spielen durch die OPL oder durch deren Partner zu verweigern. Ebenfalls haben die Spieler nicht das Recht die Form der Übertragung vorzugeben. Eine Übertragung kann nur durch die League Operations untersagt werden. Die Spieler haben die Pflicht bei der Übertragung in zumutbarer Weise mitzuwirken.

7.3 Unsportliches Verhalten auf Übertragungsplattformen

Während einer Übertragung des eigenen Spiels ist es den jeweiligen Teams nicht gestattet, den Chat durch Hinweise oder Phrasen zu spoilern. Dies gilt auch Teammitglieder, welche nicht aktiv am Spiel teilnehmen (zum Beispiel Manager, Coach). Aktive Spieler dürfen den Chat zu keinem Zeitpunkt verwenden.

7.4 Chat-Nutzung während Live-Matches

Sollte ein Spieler während Live-Matches im Chat spoilern, während das Spiel noch live zu sehen ist (vor dem Scoreboard zur Beendigung der Map) wird gegen den betroffenen Spieler eine Strafe nicht unter 5 Strafpunkten ausgesprochen.

