



**COPL**

# Rulebook

# O OPL

# Index

1 Präambel.....	9
1.1 Geltungsbereich.....	9
1.2 Änderung des Regelwerks.....	9
1.3 Disclaimer.....	9
1.4 Allgemeine Gesundheitshinweise.....	10
1.5 Vertraulichkeit.....	10
2 Allgemeine Regularien.....	11
2.1 Events.....	11
1) Major / Casual Events.....	11
2) Qualifier.....	11
2.1 Zusätzliche Vereinbarungen.....	12
1) Abweichungen vom Regelwerk.....	12
1) Manipulierende Vereinbarungen.....	13
2) Ausnahmen.....	13
2.2 Spieltermine.....	13
2.3 Sonderregularien.....	13
2.5 Strafen innerhalb der OPL.....	14
2.5.1 Admin Entscheidungen.....	14
2.5.2 Strafpunkte.....	14
Dauer der Bewährungsfrist.....	14
Spielerausschluss.....	14
2.5.3 Verlust von Preisen.....	14
2.5.4 Disqualifikationen.....	14
2.5.5 Bans.....	15
2.5.6 Alternative Strafen.....	15
2.5.7 Kombination von Strafen.....	15
2.5.8 Wiederholungsfall.....	15
2.5.9 Bestrafungen bei Vergehen außerhalb der OPL.....	15
2.5.10 Provozieren einer Handlung.....	16
2.5.11 Härtefallregelung.....	16
2.5.12 Vergehen während eines Live-Matches.....	16
2.5.13 Nicht vom Regelwerk abgedeckte Vergehen.....	16

3 Bedingungen zur Teilnahme an der OPL .....	17
3.1 Regionale Einschränkungen .....	17
3.2 Spieler außerhalb der EU .....	17
3.3 Gewinnausschüttung .....	18
3.4 Wetten .....	18
3.5 Namensgebung .....	18
3.6 Spieler .....	19
1) Spielberechtigung .....	19
2) Alterskontrollen .....	19
3) Verlust der Spielberechtigung .....	20
4) Multi-Accounting .....	20
3.7 Teams .....	21
1) Mindestanforderungen .....	21
2) Erhalt von Eventspots .....	21
2) Sponsoren-Beschränkungen .....	22
3) Spielen mit nicht-spielberechtigten Spielern .....	22
3.8 Spielerwechsel und Bedingungen zur Teilnahme .....	23
Sperrfrist während eines Cups .....	23
Sperrfrist während einer League .....	23
Reduzierung der Sperrfrist während einer League .....	23
Sperrfrist für nachfolgende Events .....	23
4. Modifikationen und illegale Programme .....	24
4.1 Cheating .....	24
4.2 DOS- / DDOS-Attacken .....	24
4.3 Nicht erlaubte Software .....	25
4.4 Bugs und Glitches .....	25
4.5 Verwendung von Anti-Cheat Software .....	25

5. Match Ablauf .....	26
5.1 Map Pool .....	26
5.2 Map Veto .....	26
5.3 Nichteinreichen des Vetos .....	26
5.4 Lobby Einstellungen .....	27
1) Hosting.....	27
2) Overtime Sidepick.....	27
3) Fehlerhafte Lobbyeinstellungen .....	27
4) Lobby Einstellung.....	27
5.5 Spielbeginn .....	28
1) Spielverlegung .....	28
2) Verspätungen.....	28
3) Nichtantritt.....	28
4) Ping.....	29
Matchprotest bei überhöhtem Ping .....	29
Vorsätzliche Erhöhung des Pings .....	29
5.6 Unsportliches Verhalten.....	30
Weniger schwere Vergehen.....	30
Grob unsportliches Verhalten.....	30
Rassismus und Diskriminierung .....	30
5.7 In-Game-Chat .....	31
5.8 Pausenzeiten zwischen den Maps.....	31
5.9 Late Night Game.....	31
1) Bo1 .....	32
2) Bo2 .....	32
3) Bo3 .....	32
5.10 Operator-Einschränkungen.....	33
1) Bis auf weiteres gesperrte Operator .....	33
2) Erlaubte optische Modifikationen .....	33
3) Verwendung von unerlaubten Operator / Modifikationen .....	33
5.11 Spawnkill .....	33
1) Anforderung eines Rehost .....	34
2) Rehost bei Serverproblemen .....	34
5.13 Mindestspieleranzahl .....	34
5.14 Spielerwechsel.....	34

5.15 Verlassen der Lobby .....	35
5.16 Anti-Cheat-Dateien .....	35
1) Uploadpflicht .....	35
2) Nicht-Einreichen.....	35
3) Ungültige Dateien .....	35
5.17 Match Protest.....	35
1) Match Protest.....	35
2) Eröffnung eines Protestes.....	36
3) Eröffnung eines Protestes durch Event Operations .....	36
4) Zeitspanne zum Einreichen eines Protestes .....	36
Matchprotest League.....	36
Matchprotest Cup .....	36
Härtefall-Regelung Matchprotest .....	36
5) Verspätetes Einreichen eines Protestes .....	37
6) Schuldfrage.....	37
7) Beweislastumkehr .....	37
8) Inhalt eines Matchprotest.....	37
9) Wiederholungsspiel.....	37
10) Anpassungen .....	37
5.18 Ergebniseintragung.....	38
5.19 Match Media .....	38
1) Teampflichten .....	38
2) Spielerpflichten .....	38
3) Fehlendes Scoreboard.....	38
3) Fristen zum Einreichen von Match Media .....	39
Protest innerhalb von 10 Minuten nach Matchende .....	39
Protest mehr als 10 Minuten nach Matchende .....	39
Anforderung durch die OPL .....	39
4) Aufbewahrungsfrist .....	39
5) Aufbewahrungsfrist bei Protest .....	39
6) Manipulieren von Match Media .....	39

6. Ausscheiden aus einem Event .....	40
6.1 Während eines Events.....	40
6.2 Anpassung der Spiele.....	40
1) Während einer League .....	40
2) Während eines Cups .....	40
6.3 Ersatzteams.....	40
7. Übertragungen von OPL Matches .....	41
7.1 Live Match .....	41
1) Rechte an der Übertragung von offiziellen OPL Matches .....	41
2) Weitergabe der Rechte an offizielle Partner .....	41
3) Der Spectator Modus .....	41
4) Übertragung von OPL Matches aus eigener Sicht.....	41
7.2 Verantwortlichkeit der Spieler .....	42
7.3 Unsportliches Verhalten auf Übertragungs-plattformen.....	42
7.4 Chat-Nutzung während Live-Matches.....	42
8. Glossar.....	43
Event .....	43
Event Start.....	43
Match .....	43
Spiel-Termin / Match Start.....	43
Event Operations .....	43
Management der OPL.....	43
Lokales Recht .....	43
Haupt-Event .....	43
Casual-Event.....	43
Qualifier .....	43
Qualifier-Punkte.....	44
Playoffs / Finals .....	44
Relegation .....	44
Spielberechtigung (entsprechend des Regelwerks).....	44
Partner der OPL.....	44
Übertragungs-/Streamingpartner der OPL .....	44
Operator.....	44
optische Modifikation .....	44
MOSS.....	45

Manipulation..... 45

Strafpunkte ..... 45

Sperre durch Strafpunkte..... 45

Verlust von Preisen ..... 45

Vergehen..... 45

Natürliche Personen ..... 45

Juristische Personen..... 45

Wette ..... 46

Glückspiel ..... 46

Line-Up..... 46

Ausscheiden aus einem Event..... 46

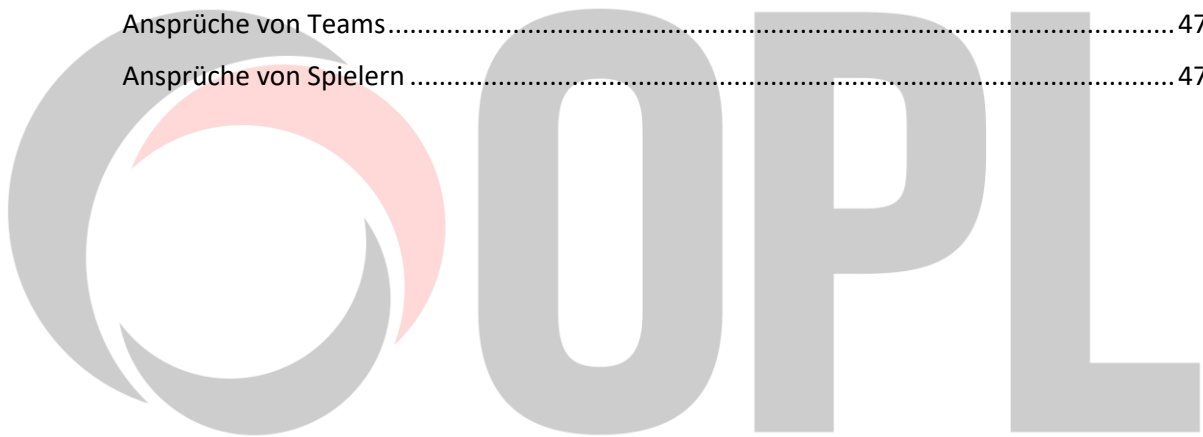
Rainbow Six Competitive Map Pool ..... 46

Verletzung der Menschenwürde ..... 46

Teilnehmer ..... 46

Ansprüche von Teams..... 47

Ansprüche von Spielern ..... 47





# 1 Präambel

Die OPL versteht sich als offene Liga, welche jedem Spieler die Möglichkeit geben möchte im Competitive Bereich zu spielen. Gleichfalls versucht sie durch eine Null Toleranz Strategie jegliche Form von Betrug und Schwindel im kompetitiven Bereich zu verhindern. Durch diese Zielsetzung wird Event Operations, die für diesen Ablauf verantwortlich sind, in dem von dem Regelwerk aufgezeigten Bereich handeln, um einen fairen Ablauf des Turniers zu garantieren. Event Operations hat 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 Event Operations 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 Event Operations ist Folge zu leisten. Eine Unterlassung kann durch Event 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 Event Operations das Recht vor, die entsprechenden Absätze so anzupassen, dass sie nicht länger gegen geltendes Recht verstoßen aber der Charakter der Regel bestehen bleibt.

## 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, Match-Chat und Korrespondenz mit Event Operations und/oder Liga-Offiziellen ist vertraulich zu behandeln und darf nicht veröffentlicht werden. Eine Veröffentlichung bedarf der schriftlichen Genehmigung der Event Operations. Bei einem Verstoß wird eine Strafe von nicht unter 29 Strafpunkten verhängt.

## 2 Allgemeine Regularien

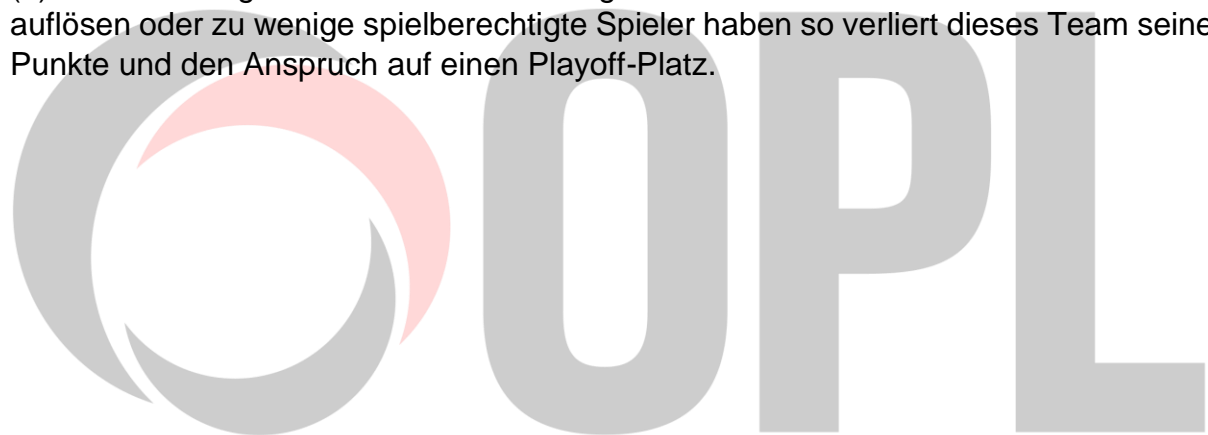
### 2.1 Events

#### 1) Major / Casual Events

- (1) Zu einem Major-Event sind nur Major-Teams zugelassen.
- (2) Casual-Events dürfen von Major- und Casual-Teams gespielt werden.
- (3) Die Art des Events wird in der Eventbeschreibung definiert.

#### 2) Qualifier

- (1) Qualifier gehören zu einem Hauptevent.
- (2) In einem Qualifier erspielen sich die Teams Punkte, um für die Playoffs zugelassen zu werden. Punkte, welche sich ein Team erspielt hat, dürfen weder verkauft noch übertragen werden.
- (3) Für Qualifier gelten die Wechselfristen gemäß OPL-Rulebook. Sollte sich ein Team auflösen oder zu wenige spielberechtigte Spieler haben so verliert dieses Team seine Punkte und den Anspruch auf einen Playoff-Platz.



## 2.1 Zusätzliche Vereinbarungen

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

### 1) Abweichungen vom Regelwerk

(1) Teams dürfen vom Regelwerk abweichen, sofern kein zeitlicher oder wettkampftechnischer Nachteil für gegnerische Teams entsteht.

(2) Jede Abweichung muss im Matchchat festgehalten und vom gegnerischen Team bestätigt werden.

(3) Eine Bestätigung kann im Nachgang nicht widerrufen werden.

(4) Jede Abweichung vom Regelwerk muss durch Event Operations bestätigt werden.

(5) In folgenden Punkten darf ohne Bestätigung von Event Operations vom Regelwerk abgewichen werden, eine Bestätigung durch das gegnerische Team im Matchchat ist weiterhin verpflichtend:

- nach Eventstart beigetretene und aus diesem Grund nicht spielberechtigte Spieler akzeptieren
- Verwendung von gesperrten Operator
- Verwendung von gesperrten optischen Modifikationen
- Veränderung der Mindestspieleranzahl
- Spielen ohne MOSS-Anti-Cheat-Programm

## **1) Manipulierende Vereinbarungen**

(1) Vereinbarungen, welche gegen das Regelwerk verstoßen, werden von der Event 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 eines Events eingegriffen haben, zum Beispiel durch den 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 das laufende Event (zum Beispiel durch Anpassung von Ergebnissen) bleibt Event Operations vorbehalten.

## **2) Ausnahmen**

Sollten sich Teams auf einen anderen als von der OPL vorgegebenen Spieltermin einig und hat dieser Termin keinen Einfluss auf das Event, ist dies grundsätzlich erlaubt. Der bisherige Spieltermin hat so lange Gültigkeit, bis der neue von Event Operations bestätigt wurde.

### **2.2 Spieltermine**

Alle Spieltermine werden auf der Homepage der OPL ([www.opleague.eu](http://www.opleague.eu)) angezeigt. Alle Spieltermine werden gemäß Time Zone Berlin (CET / CEST) angezeigt.

### **2.3 Sonderregularien**

Event 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 Entscheidungen

Transparenz und Fairness ist das wichtigste im E-Sport. Aus diesem Grund werden alle Entscheidungen von Event Operations anonymisiert veröffentlicht. Dies ermöglicht eine Grundlage zu schaffen an der sich Event Operations bei gleichen Vergehen orientieren können und Willkür bei der Entscheidungsfindung auszuschließen.

### 2.5.2 Strafpunkte

Die Höhe der Strafpunkte richtet sich nach dem Vergehen und wird von Event Operations 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.

#### **Spielausschluss**

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

### 2.5.3 Verlust von Preisen

Je nach Vergehen kann zusätzlich der Verlust von Preisen drohen. Preise können auch in abgestufter Form aberkannt werden.

### 2.5.4 Disqualifikationen

Bei einer Disqualifikation verliert das Team ihren Eventplatz und wird bis mindestens zum Ende des Events aus allen offiziellen Matches dieses Events der OPL ausgeschlossen.

### **2.5.5 Bans**

Bans können in Härtefällen von Event Operations oder dem Management der OPL ausgesprochen werden. Sie können über einen begrenzten Zeitraum oder lebenslang ausgesprochen werden.

### **2.5.6 Alternative Strafen**

Event Operations 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 OPL bestraft. Davon ausgenommen sind Bestrafungen aufgrund von Rassismus, Diskriminierung und Cheating. Event Operations behält sich allerdings das Recht vor bei Vergehen außerhalb der OPL Strafen auszusprechen.

### **2.5.10 Provozieren einer Handlung**

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

### **2.5.11 Härtefallregelung**

Sollte Event Operations über Vergehen informiert werden, welche eine grobe Verletzung des Regelwerks beinhalten, so ist Event Operations 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 Event Operations über das weitere Vorgehen im Sinne der bereits niedergeschriebenen Regelungen und im Sinne des E-Sport.





## 3 Bedingungen zur Teilnahme an der OPL

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 bedarf der schriftlichen Zustimmung des Managements der OPL.
- 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.

### 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

Kein Spieler oder Staff-Mitglied darf direkt oder indirekt an Wetten oder Glücksspielen (einschließlich Phantasiewetten) teilnehmen, welche direkt oder indirekt in Verbindung mit der OPL oder Events, welche auf der Plattform der OPL angeboten werden, stehen.

### 3.5 Namensgebung

- (1) Jeder User- und Teamname kann nur einmal vergeben werden.
- (2) Jeder User muss (auch in seinem Uplay-Anzeigenname) eindeutig identifizierbar sein. Event Operations hat das Recht bei irreführenden und/oder nicht phonetischen Namen diese zu verbieten. Die Verwendung von z.B. einem Strichcode (IIIIIIIIII) ist nicht erlaubt.
- (3) Die Verwendung von beleidigenden, herabwürdigenden, diskriminierenden, rassistischen, sexistischen oder ähnlichen Andeutungen ist verboten.
- (4) 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 und 3 bietet, können ebenfalls geahndet.
- (5) In einem minderschweren Fall kann der Spieler mit einer Strafe von nicht unter 15 Strafpunkten bemessen werden.
- (6) In einem nicht-minderschweren Fall kann die Strafe bis zu einem Bann erweitert werden.
- (7) Teams, welche gegen die in der OPL geltenden Namens-Richtlinien verstoßen können von laufenden Events disqualifiziert werden.
- (8) Bei schwerwiegenden Vergehen kann ein dauerhaftes Teilnahmeverbot gegen das Team ausgesprochen werden.
- (9) Spieler, welche Teamnamen entgegen den in der OPL geltenden Namens-Richtlinien vergeben werden gesondert verfolgt.
- (10) Der Teamname umfasst den Langnamen sowie das Teamkürzel (Short Tag).
- (11) Wird mehr als ein Team durch eine Organisation gestellt, so muss jedes Team eine eindeutige Bezeichnung vorweisen (zum Beispiel „Academy“).

## 3.6 Spieler

(1) Die Daten während der Anmeldung müssen wahrheitsgemäß angegeben werden. Bei unwahrheitsgemäßen Angaben behält sich die OPL das Recht 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 nicht wahrheitsgemäßen 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 Useraccount hinterlegten UPlay-ID übereinstimmt, ist nicht gestattet.

(5) 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 Ban 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. FACEIT) können in Einzelfällen geprüft und übernommen werden. Sofern Sperren von Drittanbietern übernommen werden greift für Strafen das Regelwerk der OPL.

### **4) Multi-Accounting**

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

(2) Des Weiteren kann der User mit einer Strafe von nicht unter 15 Strafpunkte belegt werden. Je nach Vergehen kann der User auch dauerhaft aus der OPL ausgeschlossen werden.

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



## 3.7 Teams

- (1) Der Slot der Teams wird den Spielern zugesprochen. Teams / Organisationen haben kein Anrecht auf den Slot Ihres Teams.
- (2) User haben entsprechend der Anzahl der Mitglieder Ansprüche.
- (3) Sollten sich ein Team in zwei Teams splitten, so gehört der Slot dem Team mit den meisten verbleibenden Spielern.
- (4) Sollte sich ein Team auflösen und/oder zu wenige Spieler verbleiben, so verfällt der Slot.
- (5) Alle Mitglieder des Teams sind unabhängig Ihrer Funktion spielberechtigt für dieses Team.

### 1) Mindestanforderungen

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

### 2) Erhalt von Eventspots

- (1) Zu jedem Zeitpunkt müssen mindestens 50% der Teammitglieder, die aktuell im Team sind, die letzte Hälfte der Eventspieltage im Team gewesen sein, um die Platzierung zu erhalten.
- (2) Sollten weniger als die Hälfte der Eventspieltage bisher gespielt worden sein, so gelten alle bereits gespielten Spieltage.
- (3) Pausenzeiten zwischen Events (Off-Season) werden nur als Unterbrechung gewertet, die 50%-Regelung muss mit Start des Folgeevents weiterhin erfüllt werden.
- (4) Bei Relegation, Qualifier und Playoffs gilt ebenfalls die 50%-Regelung. Für Teams, welche einen Spot bereits vorher innehatten gelten diese Spieltage nicht als Eventspieltage im Sinne der Regelung 3.7.2 Satz 1, es wird die letzte Hälfte der Eventspieltage des Hauptevents herangezogen.
- (5) Bei neu-qualifizierten Teams gilt die 50%-Regelung mit Beginn des ersten gespielten Qualifiers. Mit Start des Haupt-Events muss die 50%-Regelung erfüllt werden.

## 2) Sponsoren-Beschränkungen

(1) Das Sponsoring der OPL direkt oder deren Teilnehmer ist nicht gestattet, sofern die Sponsoren in Verbindung zu diesen Bereichen stehen:

- Alkoholische Produkte insbesondere Liköre und Biere (einschließlich der nichtalkoholischen Version)
- berauschende Substanzen, deren Verkauf oder Gebrauch gesetzlich geregelt ist
- Tabak, Zigaretten oder elektronische Zigaretten sowie zugehörige Utensilien
- Schusswaffen einschließlich Zubehör, Replikat oder Airsoft-Produkte
- Glücksspiel- oder Wettwebsites, einschließlich der Betreiber von Fantasie-Sportarten
- Pornografie und andere verwandte ausgereifte Materialien und Utensilien
- alle Arzneimittel, die verschreibungspflichtig sind oder nicht frei in einer Apotheke verkauft werden
- Politische Kampagnen

(2) Der Ubisoft-Anzeigenname darf keine Werbung enthalten. Ausnahmen reguliert das Management der OPL.

(3) Das Management der OPL behält sich das Recht vor, einzelne Sponsoren auszuschließen.

(4) Bei Unklarheiten ist das Management der OPL schriftlich zur Klärung zu kontaktieren.

(5) Teams und Orgas ist es erlaubt, Sponsoren, welche den oben genannten Kriterien entsprechen, anzunehmen, solange sichergestellt ist, dass die Sponsoren in keine Verbindung zur OPL gebracht werden.

## 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 ein 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**

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**

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 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 (im Falle einer League).

## 4. Modifikationen und illegale Programme

Die Verwendungen von Programmen, welche Kontrast, Helligkeit und ähnliche Parameter im einem Rahmen modifizieren, welche auch mit einer modernen Grafikkarte möglich sind, ist gestattet.

### 4.1 Cheating

(1) 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.

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

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

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

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

### 4.2 DOS- / DDOS-Attacken

(1) Eine DOS / DDOS-Attacke wird als Cheating gewertet und entsprechend bestraft.

(2) Das Management der OPL behält sich das Recht vor DOS/DDOS-Attacken strafrechtlich zu verfolgen.



## 4.3 Nicht erlaubte Software

(1) Alle Programme, die den Fernzugriff auf einen PC erlauben/ermöglichen und/oder eine IP-Adresse ändern, markieren oder verbergen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die folgende Liste:

- Remote Control Tools (beispielsweise TeamViewer, Microsoft Teams)
- Virtual Machine (oder ähnliche Programme)
- VPN

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

(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.

## 4.4 Bugs und Glitches

(1) Das Ausnutzen von Bugs und Glitches ist nicht erlaubt.

(2) Im Falle eines Protests obliegt es Event 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.

## 4.5 Verwendung von Anti-Cheat Software

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

## 5. Match Ablauf

### 5.1 Map Pool

- (1) Als Map-Pool dient der Rainbow Six Competitive Map Pool als Vorlage.
- (2) Der aktuell gültige Map Pool ist im Event verknüpft.
- (3) Änderungen des Map Pools während eines Events wird von Event 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 Banns nicht innerhalb von 3 Minuten seinen Bann einreichen, so darf das gegnerische Team den Bann übernehmen. Hierfür ist ein Admin zu rufen. Außerdem kann gegen alle bann-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 müssen die Einstellungen korrigiert werden. 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 im Event 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 Event Operations bestraft werden.

### 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 und Patches).

(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 unverzüglich Event Operations mittels Admin-Call über die Verschiebung informiert werden. Der alte Spieltermin behält seine Gültigkeit bis zur Bestätigung des neuen Termins durch Event Operations. Event Operations hat das Recht, eine Verschiebung abzulehnen.

### 2) Verspätungen

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

### 3) Nichtantritt

(1) Sollte ein Team nicht antreten, so bekommt das gegnerische Team einen Free-Win zugesprochen.

(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) Bei bestimmten Events muss das Spiel um Platz 3 nicht ausgespielt werden.

## 4) Ping

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

(2) Sollte einem Spieler während eines Match ein konstanter Ping von über 100ms nachgewiesen werden, muss nach einem Hinweis durch das benachteiligte Team das Match in Unterzahl bestritten werden.

(3) Nach Ende der Map darf das benachteiligte Team den Spieler durch einen Ersatzspieler austauschen.

(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**

(1) Sollte ein Team trotz Hinweis den betroffenen Spieler nicht ersetzen oder in Unterzahl weiterspielen, so ist ein Matchprotest unverzüglich einzureichen.

(2) Das Spiel ist regulär zu beenden.

(3) 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.

(4) Es muss ein Beweis aus mindestens 3 verschiedenen Runden zzgl. eines Nachweises der Information vorgewiesen werden. Pro Runde müssen mindestens zwei Screenshots nachgewiesen werden, wovon mindestens einer in der Action-Phase zu erstellen ist.

### **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, sowie auf deren externen Plattformen, 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 unsportlichen 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 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 Whitelisted Wörter, 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 der betroffenen Spieler mit einer Strafe von bis zu 10 Strafpunkten belegt 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 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) Sofern ein Team nicht nach den unten angegebenen Uhrzeiten antreten kann oder will, so wird als neuer Matchtermin der Folgetag festgesetzt. Der Spielbeginn ist 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 Operator, sowie alle Anbauteile und Gadgets, sind in der OPL erlaubt, es sei denn Event Operations schränkt diese ein. Event Operations behält sich das Recht vor Operator, Gadgets oder Anbauteile jederzeit zu sperren. Sperren während eines Events 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 Skin(s)
- Kaid Six Major EU
- E-Sports All Region Set(s)
- R6 Share Skin(s)

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 haben, gilt die Runde automatisch als verloren und das Match ist mit einem angepassten Ergebnis zu rehosten. 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 ist mit einem angepassten Ergebnis zu rehosten.

## 5.12 Rehost

Pro Map darf pro Team ein Rehost angefordert werden. Der Rehost darf nur zwischen den Runden durchgeführt werden. Mit Beginn der Drohnenphase darf kein Rehost mehr durchgeführt werden. Weitere Rehosts eines Teams obliegen der Zustimmung des gegnerischen Teams.

### 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 die Map 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 Mindestspielerzahl bekannt gegeben. Sollte ein Team weniger als die in der Eventbeschreibung genannte Spieleranzahl zu Beginn einer Map vorweisen können, so gilt die Map 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 Team in der Lobby ist (nach dem Final-Scoreboard). 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-Dateien

### 1) Uploadpflicht

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

### 2) Nicht-Einreichen

Bei Nichteinreichen von Anti-Cheat-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 (z.B. schwarze) Screenshots vorweisen, so werden diese von Event Operations 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. Es ist das Kommunikationsmittel zwischen Event 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 Event 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 Event 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 den Protest zu spät einreichen, so wird der Protest abgelehnt. In Ausnahmefällen (zum Beispiel bei Cheating-Verdacht) kann Event Operations 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 Event Operations kommen, so hat der zu bestrafende User die Möglichkeit Gegenbeweise als Beweis seiner 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 Event Operations abgelehnt. Angriffe auf am Spiel beteiligte Personen (zum Beispiel Beleidigungen, Flamen, Ragen) werden auch innerhalb von Matchprotesten nicht gestattet und von Event 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.

## **10) Anpassungen**

Standings in Ligen können bis zu 4 Wochen nach Abschluss der Liga oder bis zu Beginn der Relegation angepasst werden, sofern dies aufgrund von Protesten (auch nachträglichen Protesten oder Protesten mit Härtefallregelung) von Nöten ist.

## 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 dazu 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-Dateien (zum Beispiel MOSS)
- Match-Statistiken
- Game-Recording / Livestream

### 1) Teampflichten

Jedes Team ist verpflichtet, einen Screenshot des Scoreboards zum Ende der Map anzufertigen. Auf dem Scoreboard müssen alle Spieler sowie das Map-Endergebnis zu sehen sein.

### 2) Spielerpflichten

Jeder Spieler ist dazu verpflichtet, die während dem Match aufgezeichneten Anti-Cheat-Dateien entsprechend der Aufbewahrungsfristen (siehe Satz 4 und 5) vorzuhalten. Kann ein Spieler keine oder ungültige Anti-Cheat-Dateien vorweisen, wird dieses Vergehen entsprechend 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 Event 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 zieht eine Strafe von nicht unter 60 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) Wird ein Team während eines Events disqualifiziert, so verfällt ihr Platz für das Folge-Event der Serie. Alle Gewinnbeteiligungen verfallen.

(2) Ein Team kann durch folgende Beispiele aus einem Event disqualifiziert werden:

- Austritt aus dem Team
- Nichterfüllung der Teilnahmebedingungen
- Nichterfüllung der Bedingungen an Teams laut Regelwerk
- nach dem zweiten Nichtantritt

### **6.2 Anpassung der Spiele**

#### **1) Während einer League**

Spiele von Teams, welche die OPL verlassen haben, werden durch Event 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 Event Operations, einem offiziellen Observer 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 Event 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 Event 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 für 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.



## 8. Glossar

### **Event**

Liga, Cup oder sonstiger Wettbewerb innerhalb der OPL

### **Event Start**

Beginn eines Events inklusive der Generierung des Spielplans

### **Match**

Begegnung zwischen zwei Teams innerhalb eines Events

### **Spiel-Termin / Match Start**

Markiert den Beginn der Mapban-Phase oder, falls diese nicht vorhanden ist, den planmäßigen Beginn des Matches

### **Event Operations**

Administratoren; Stellen den regelkonformen Ablauf der Events und Matches sicher

### **Management der OPL**

Leitung der Opportunity League, erreichbar über [info@opleague.eu](mailto:info@opleague.eu)

### **Lokales Recht**

Als lokales Recht wird das deutsche Recht anerkannt

### **Haupt-Event**

Übergreifendes Event, bei welchem Qualifier und Playoffs ausgespielt werden. Für die einzelnen Events gelten die Wechselfristen und die Mindestanforderungen an Teams müssen erfüllt werden.

### **Casual-Event**

Event, welches für Major- und Casual-Teams zugelassen ist

### **Qualifier**

(mehrere) untergeordnete Cups, in denen sich Teams für ein Invite-Event (z.B. Liga, Playoffs) qualifizieren können. Qualifier und Playoffs werden in einem sogenannten Haupt-Event zusammengefasst.

### **Qualifier-Punkte**

Jede gewonnene Runde ist Punkte wert, wodurch auch vermeintlich schlechtere Teams dazu angehalten werden, mehr Runden zu gewinnen. Je nach Fortschritt werden die Punkte mittels einer Formel errechnet. Die Formel ist im FAQ einzusehen. Je nach Event werden die Invite-Spots an das/die besten Teams verteilt.

### **Playoffs / Finals**

Folgen auf die Qualifier-Phase. Dient dazu den Gewinner eines Haupt-Events zu bestimmen.

### **Relegation**

Findet Anwendungen in Ligen mit mehreren Unterligen. Relegationsmatches werden am Ende einer Season ausgetragen und entscheiden über Auf- und Abstieg der betroffenen Teams.

### **Spielberechtigung (entsprechend des Regelwerks)**

Wird benötigt, um an Matches, welche über die OPL-Webseite ausgetragen werden, teilzunehmen

### **Partner der OPL**

Werden auf [opleague.eu](http://opleague.eu) in der Footerzeile unter "Partners" aufgeführt

### **Übertragungs-/Streamingpartner der OPL**

Offizielle Caster und Observer der OPL sind auf ihrem User-Profil entsprechend markiert. Weitere Übertragungspartner können in der Eventbeschreibung angegeben sein.

### **Operator**

Spielbare Charaktere des Spiels Rainbow Six Siege

### **optische Modifikation**

Sämtliche Arten von sog. Skins, sowie Talismane, mit denen Operator, sowie deren verfügbare Gerätschaften, ausgerüstet werden können

### **MOSS**

Anti-Cheat-Programm zur Ermittlung spielmanipulierender Software. Nähere Infos unter [www.nohope.eu](http://www.nohope.eu)

### **Manipulation**

Unerlaubte Einflussnahme auf den Ausgang eines Matches oder Events in der Absicht, sich oder dritten einen Vorteil zu verschaffen

### **Strafpunkte**

Strafpunkte werden anhand des Regelwerks für Vergehen ausgesprochen

### **Sperre durch Strafpunkte**

Resultiert in einem temporären Verlust der Spielberechtigung

### **Verlust von Preisen**

Bei Geldpreisen kann dies auch in abgestufter Form (z.B. 25% Verlust) geschehen. Bei Sachpreisen kann auf den vollständigen Verlust entschieden werden.

### **Vergehen**

Verstoß gegen das Regelwerk

### **Natürliche Personen**

Der Mensch in seiner Rolle als Rechtssubjekt, das heißt als Träger von Pflichten und Rechten

### **Juristische Personen**

Synonym für Gesellschaften, Vereine oder Teams

### **Wette**

Bezeichnet einen Vertrag, durch den zur Bekräftigung bestimmter einander widersprechender Behauptungen ein Gewinn oder Sieg für denjenigen vereinbart wird, dessen Behauptung sich als richtig erweist.

### **Glückspiel**

Spiele, deren Spielverlauf überwiegend oder komplett vom Zufall bestimmt werden

### **Line-Up**

Aufstellung der Spieler, die an einem Match teilnehmen

### **Ausscheiden aus einem Event**

Gleichzusetzen mit einer Disqualifikation

### **Rainbow Six Competitive Map Pool**

Beschreibt den von Ubisoft herausgegebenen Pool der spielbaren Maps für den professionellen und semiprofessionellen Wettbewerb (bspw. NAL, EUL, EUCL, etc.)

### **Verletzung der Menschenwürde**

Herabwürdigende und/oder diskriminierende Äußerungen in Bezug auf Rasse, Hautfarbe, Geschlecht, Religion oder Herkunft

### **Teilnehmer**

Es gibt mehrere Formen von Teilnehmern:

User	Bei der OPL registrierter Useraccount
Spieler	Bei der OPL registrierter Useraccount mit verknüpfter Uplay-ID
Teams	Gruppe von Usern
Staff	Mitarbeiter der OPL

### **Ansprüche von Teams**

Teams hat keinerlei Ansprüche

### **Ansprüche von Spielern**

Die Spieler eines Teams haben folgende Ansprüche:

Bei Qualifikation hat ein Spieler  $1/x$  Anspruch auf einen Teilnahmeplatz ( $x =$  User pro Team)

Der Spieler muss mindestens 50% der Eventdauer Teil des Teams sein, um Anspruch zur Teilnahme bzw. zu Gewinnausschüttung zu erlangen

