

Rainbow6 Siege PC Turnier

Rainbow6 Siege REGELWERK

Eine Teilnahme ab dem 16 Lebensjahr ist möglich

- Es dürfen keine Personen teilnehmen, die von Ubisoft bereits ausgeschlossen wurden.
- Es muss eine aktive Spielerberechtigung auf www.esportsbase.com bestehen.
- Jeder Teilnehmer muss sich auf www.esportsbase.com registrieren, um am Turnier teilnehmen zu können.

Punkt 1 - Teilnahmeberechtigung & Infos

1.1 Spieler Accounts

Jeder Spieler hat dafür Sorge zu tragen, dass er zum Zeitpunkt des Turnieres einen aktiven und gültigen Account besitzt. Der Gamertag darf keine unangenehmen Ausdrucksweisen beinhalten. Der Gamertag ist vom Teamleader in korrekter Schreibweise bei der Turnieranmeldung anzugeben.

1.2 Euer Team

Gespielt wird 5vs5, daher benötigt jedes Team 5 Spieler + 2 Reserve Spieler. Alle Gamertags sind bereits bei der Anmeldung bekannt zu geben. Können nach der Anmeldung schriftlich noch getauscht werden per E-Mail an bernard@esportsbase.com. Dies gilt bis zu 48 Stunden vor Turnierbeginn.

Ab Turnierbeginn, kann ein Teilnehmer nur mit der Zustimmung des Administrators geschehen und erfolgt nur in Ausnahmefällen. In einer Begegnung selbst darf kein Wechsel mehr durchgeführt werden.

1.3 Interviews

Jedes Team muss einen Teamsprecher ernennen, dieser muss der eSportsBASE vor und nach einem Turnier für Fragen zur Verfügung stehen.

1.4 Preispool

Für das Game Rainbow Six Siege ist ein Preispool von 75,00 EUR vorgesehen mit folgender Auszahlungsstruktur:

1. Platz 50,00 EUR
2. Platz 25,00 EUR

Punkt 2 – Turnieraufbau & Ablauf

2.1 Anmeldung zum Turnier

Jeder Spieler benötigt für das Turnier einen aktiven und gültigen UPlay Account. Jeder Spieler muss auf der Website www.esportsbase.com kostenfrei registrieren für dieses Turnier.

Der Teamleader muss seinen Teilnehmer seines Teams den Einladungslink übermitteln, damit sich diese zu seinem Team hinzufügen können. Hierfür nutzt er das Anmeldeverfahren des Turnieres.

Alle Turnierteilnehmer müssen sich zwischen 17:30-17:50 Uhr in ihrem Discord-Voice-Channel, auf unserem Server der eSportBASE einfinden, soweit dieses möglich ist. Sollte dieses nicht möglich sein, bitte einen Admin im Team Channel anschreiben. Dieser wird das weitere klären.

Ein Check-In zu dem Turnier ist ab 4 Stunden vor bis 2 Stunden vor dem Turnierbeginn verpflichtend. Wird dies nicht durchgeführt, wird das Team zum Turnier nicht zugelassen. Das Check-In erfolgt über den Discord von eSportsBASE unter dem Turnierbereich für Rainbow6 „Check-In“.

2.2 Turnierstruktur

Das Turnier findet online unter esportsbase.com statt. Hierfür kann sich jedes Team kostenlos anmelden.

Es können sich bis zu 8 Teams für dieses Turnier anmelden. Gespielt wird ein einfaches KO-System, der Gewinner kommt eine Runde weiter.

Vorrunden und Halbfinale wird BO1 gespielt.
Finale wird BO3 gespielt.

Alle Begegnungen der Vorrunde werden zeitgleich gestartet, der Start wird im Livestream angesagt. Dieser ist unter <https://www.twitch.tv/esportsbaseofficial> ersichtlich.

2.3 Kommunikation & Verhaltensregeln

Bei allen Turnieren der eSportsBASE ist ein respektvoller Umgang miteinander eine Verpflichtung. Das Verhalten der Teilnehmer untereinander ist stets angemessen zu handhaben. Jedes Fehlverhalten ist der Turnierleitung unverzüglich zu melden. Dafür ist ausschließlich der Discord Server der eSportsBASE zu nutzen. Es gibt für eure Anliegen, die Kategorie „RB6:BETA“ und unter „Turnierleitung“ kann eine Meldung gemacht werden.

2.4 Zeitvorgabe

Jedes Team hat sich 15 Minuten vor dem angesetzten Matchtermin bereits in der Spielelobby einzufinden, um Verzögerungen zu vermeiden. Jedes Team ist dabei für die Pünktlichkeit verantwortlich.

Sollte sich ein Team 15 Minuten nach angesetztem Matchtermin nicht vollzählig in der Lobby eingefunden haben, wird das Match als No-Show gewertet.

2.5 Ergebnisübermittlung

Die Ergebnisse sind auf dem Discord Server zu übermitteln, dafür steht unter der Kategorie „RB6:BETA“ die Textkanäle „Ergebnis-Runde1“, „Ergebnis-Runde2“ und

„Ergebnis-Runde3“ zur Verfügung. Das Ergebnis ist immer vom Teamlader als Screenshot zu übermitteln. Beide Teams müssen dasselbe Ergebnis übermitteln. Sollte es nicht korrekt übermittelt werden, so wird der Schiedsrichter eingreifen. Sollte ein Team oder Spieler wissentlich ein falsches Ergebnis übermitteln, so wird er/sie aus dem Turnier disqualifiziert.

Punkt 3 – Die Einstellungen und Infos

3.1 Spieleinstellungen

Jeder Teilnehmer muss sich vergewissern, dass er die aktuelle Version des Spieles verfügt. Verzögerungen des Turnieres werden nicht geduldet dafür.

Jedes Team, was in der Paarung als erstes genannt wird, spielt als Angreifer und muss ein Custom Game erstellen, mit folgenden Einstellungen:

- Map: siehe Mapwahl

Spieleinstellungen

- Server: Region EU
- Sprachchat: nur Team
- Spielwiederholung: An
- HUD-Einstellung: Pro Liga

- Anzahl der Sperren: 4
- Rollentausch Angreifer/Verteidiger: 6
- Verlängerungsrunden: An
- Verlängerungsrunden: 3
- Overtime-Score-Unterschied: 2
- Overtime Rollenwechsel: 1
- Objektivrotationsparameter: 2
- Rotation des Objekttyps: Gespielte Runden
- Pick-Phasen-Timer: 20
- Bediener HP: 100
- Friendly Fire Schaden: 100
- Friendly Fire Vorbereitungsphase: AUS
- Eigenes Feuer umkehren: AUS
- Verletzt: 20
- Sprint: AN
- Mager: AN
- Todesdauer: 2

Taktische Auszeit

- Wiederholung des Todes: AUS
- Verfügbare Anfragen pro Team: 1
- Anfragen zulassen von: Spielern
- Timeout-Dauer: 45

Spielermodus Bombe

- Setzungsdauer: 7
- Entschärfung: 7
- Sicherungszeit: 45

- Trägerauswahl entschärfen: AN
- Dauer der Vorbereitungsphase: 45
- Dauer der Aktionsphase 180

Danach muss der Teamleader des Gegnerteams in die erstellte Lobby eingeladen werden. Während der Gruppenphase wird die Lobby von Turnierleitern der eSportsBASE eröffnet und die Teamleader eingeladen bzw. über Discord informiert.

3.2 Maps & Banns

In unserer Turnierserie werden ausschließlich folgende Maps gespielt.

- Oregon,
- Clubhouse,
- Kafe Dostojewski,
- Chalet,
- Nighthaven
- Bank,
- Consulat,
- Skyscraper,
- Border

Die Map Auswahl geschieht durch mapban.gg und wird jedem Team, das gecastet wird via Discord bekannt gegeben. Alle Teams, die nicht gecastet werden, müssen es sich untereinander ausmachen.

Das Team was nicht die Seitenwahl hat, wählt die Seite für die Overtime. Falls seitens des Teams vor Matchbeginn keine Seite für die Overtime gewählt wurde, so bleibt diese Einstellung Random.

BO3 : Ban-Ban-Ban-Ban-Pick-Pick-Ban-Ban-Decider

3.3 Erlaubte optische Modifikation

- Esports Program´s Cosmetics (All Regions Sets, Gold)
- Twitch- Drops
- Pro League Skins
- Pro Teams Branded cosmetics
- Victory Celebration
- Operator Protraits
- Card Backgrounds
- Unique Ability: Nur Default Skins

Alle anderen Modifikationen sind nicht gestattet.

Ausgenommen sind Waffenskins, diese sind erlaubt.

Drohnen Skins und Battlepass Skins sind nicht erlaubt.

3.4 Tactical Timeout

Jedem Team steht pro Map ein Tactical Timeout zu.

3.5 Technische Probleme und Versagen

Jeder Teilnehmer ist für die einwandfreie Funktion seines Equipments selbst verantwortlich (Konsole, Kontroller, Maus, Tastatur, Internet, uvm). Sollte es zu einem Technischen Problem kommen, so kann man einen Rehost nehmen, dieser darf maximal 15 Minuten dauern. Sollte der Gegner nicht wieder in die Lobby kommen, dieses bitte mit dem Admin abklären, sollte dort von dem Gegner nichts kommen, gibt es einen Freewin.

3.6 Pause / Rehost

Jedem Team steht pro Map ein Rehost / eine Pause zu. Anstelle eines Rehosts sollte die Pausenfunktion genutzt werden. Sollte es einem Team nicht möglich sein zu pausieren, so muss ein regulärer Rehost vollzogen werden, Ein Rehost kann ausschließlich unter den folgenden Bedingungen vorgenommen werden:

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

Das Team, weöches einen Rehost nutzen möchte, muss die Lobby Komplette verlassen haben und andernfalls muss die Runde zu Ende gespielt werden. Der Rehost muss den Gegner aber im Matchchat mitgeteilt werden. Sollte sich ein Team nicht 10 Minuten nach dem Rehost, wieder vollständig in der Spiellobby befinden, so muss das Spiel mit den anwesenden Spielern fortgeführt werden. Alternativ könnt ihr ein Protest eröffnen und die Admins kümmern sich um das fortführen des Spieles, sollte diese nicht möglich sein, so erhält das Team was anwesend ist ein Freewin.

3.7 Ping

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

Punkt 4 – Cheating

4.1 Illegale Programme und Modifikationen

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

4.2 Zusatzhard- und Software

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

4.3 Bugs und Glitches

Die absichtliche Verwendung von Bugs, Glitches oder Fehlern im Spiel ist verboten. Es liegt im Ermessen des Admins, ob die Verwendung der genannten Bugs einen Einfluss auf das Spiel hatten oder nicht. Das Ausnutzen von Glitches und Spielfehlern kann zum Verlust der Runde führen. Hierbei gilt es, Glitches und Spielfehler von Mechaniken und normal zu erreichenden Spots auf der Map zu unterscheiden. Im Zweifelsfall ist die Turnierleitung zu informieren. Das Nutzen von Wegen außerhalb der Map (out of Map) ist kein Regelverstoß. Spawnkillen ist erst nach 2 Sekunden nach Beginn der Action Phase gestattet.

4.4 Anti-Cheat Software: MOSS

Die Moss ist Pflicht. Beide Teams haben die Pflicht, mit MOSS zu spielen. Ebenso haben beide Teams die Verpflichtung, die MOSS Dateien anhand eines Protestes in Ihren Channel anhand von einer Gründlichen Erklärung anzufordern. Die Rausgabe liegt in der Entscheidung der Admins.

4.5 Schwarze Mossdateien

Sogenannte „Schwarzbilder“ gelten dann als „Schwarzbilder“, sobald min. ein Bildschirm des Screenshots schwarz ist. In einer eingereichten Mossdatei dürfen nicht mehr als 30% der Schwarzbilder enthalten sein. Andernfalls gilt die Mossdatei als ungültig und wird nicht gewertet.

4.6 Bearbeite Mossdateien

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

4.7 RCS und VPS

RCS und VPNs sind in der Benutzung bei ebattle strengstens untersagt und führen zur Disqualifikation des Teams. Die Benutzung eines Remote Control Systems muss einwandfrei nachgewiesen sein. Die Aufführung einer aktiven „Kernal Time“ oder

„User Time“ in der MOSS Systemdatei, welche eine Zeit von 00:00:15 überschreitet, reicht dabei als Beweis aus.