

51 eSport Rainbow League

Offizielles Regelwerk – Version 1.1 Final

Gültig für die 51 eSport Rainbow League

Dieses Dokument wurde von der Ligaleitung geprüft und enthält korrigierte Fassungen mit grün/gelb markierten Ergänzungen. Stand: 13.06.2026

Legende: Grün markiert = Neue/korrigierte Ergänzung | Gelb markiert = Kritische Lücke behoben

Hinweis: Dieses Regelwerk wurde für den Ligabetrieb der 51 eSport Rainbow League erstellt. Es ersetzt keine individuelle Rechtsberatung. Bei grösseren Preisgeldern, Sponsorenverträgen oder Streitfällen sollte eine rechtliche Prüfung nach schweizerischem Recht erfolgen.

Dieses Regelwerk unterliegt schweizerischem Recht. Stand: Version 1.1 Final.

§1 Allgemeines

1. Mit der Anmeldung und Teilnahme an der 51 eSport Rainbow League akzeptieren alle Teams, Spieler, Teamkapitäne, Coaches, Ersatzspieler und sonstigen Beteiligten dieses Regelwerk in seiner jeweils gültigen Fassung.
2. Alle Teilnehmer müssen die Nutzungsbedingungen, Community-Richtlinien und geltenden Regeln von Discord, Ubisoft und Rainbow Six Siege einhalten.
3. Ein respektvoller, sportlicher und fairer Umgang wird jederzeit vorausgesetzt. Dies gilt während offizieller Matches, auf Discord, auf der OPL-Seite, in Tickets, in Streams sowie auf öffentlichen Plattformen, sofern ein Bezug zur Liga besteht.
4. Belästigung, Diskriminierung, Rassismus, Hassrede, Drohungen, gezielte persönliche Angriffe, schwere Toxizität sowie vergleichbares Verhalten sind untersagt.
5. Die Ligaleitung kann je nach Schwere eines Verstoßes Sanktionen bis hin zum permanenten Ausschluss verhängen.
6. Situationen, die nicht ausdrücklich in diesem Regelwerk beschrieben sind, werden durch die Ligaleitung nach bestem Wissen und Gewissen sowie unter Berücksichtigung von Fairness, Wettbewerbsintegrität und Verhältnismässigkeit entschieden.

§2 Anmeldung und Teilnahmegebühr

7. Die Teilnahmegebühr pro Team beträgt 50 Euro.
8. Eine Anmeldung gilt erst als vollständig, wenn die Teilnahmegebühr eingegangen und durch die Ligaleitung bestätigt wurde.
9. Teams, welche die Teilnahmegebühr nicht fristgerecht bezahlen, können von der Teilnahme ausgeschlossen werden.
10. Nach dem offiziellen Start der Saison besteht grundsätzlich kein Anspruch auf Rückerstattung der Teilnahmegebühr.
11. Ein Teamrücktritt vor Saisonstart kann nach Ermessen der Ligaleitung eine vollständige oder teilweise Rückerstattung ermöglichen. Ein Rücktritt muss schriftlich per Ticket eingereicht werden. Eine mündliche oder informelle Mitteilung gilt nicht als gültiger Rücktritt.
12. Mit der Anmeldung bestätigt der Teamkapitän, dass das Team dieses Regelwerk gelesen, verstanden und akzeptiert hat.

§3 Teams, Kader und Spielberechtigung

13. Jedes Team muss einen Teamkapitän benennen. Der Teamkapitän ist der offizielle Ansprechpartner gegenüber der Ligaleitung.
14. Die Anzahl der registrierten Spieler pro Team ist unbegrenzt.
15. Für jedes offizielle Match müssen mindestens fünf spielberechtigte Spieler zur Verfügung stehen.
16. Kann ein Team weniger als fünf spielberechtigte Spieler stellen, wird das Match als Default Loss gewertet.
17. Spieler dürfen während der laufenden Saison nicht gleichzeitig für mehrere Teams aktiv registriert sein, sofern die Ligaleitung keine ausdrückliche Ausnahme genehmigt.
18. Rosterwechsel sind während der Saison erlaubt. Es gibt keinen separaten Roster-Lock für die Playoffs. Rosterwechsel müssen mindestens 24 Stunden vor dem nächsten Match der Ligaleitung gemeldet und von dieser bestätigt werden. Nicht rechtzeitig gemeldete Wechsel gelten als ungültig.
19. Trotz erlaubter Rosterwechsel gilt für jedes Match die Spielberechtigung nach §3.1.

§3.1 OPL, Discord und Spielberechtigung vor Matchbeginn

20. Alle Spieler müssen vor dem offiziellen Matchbeginn auf der offiziellen OPL eingetragen sein.
21. Alle Spieler müssen vor dem offiziellen Matchbeginn dem offiziellen Discord-Server beigetreten sein.
22. Alle Spieler müssen vor dem offiziellen Matchbeginn die korrekte Discord-Teamrolle besitzen.
23. Alle Voraussetzungen müssen vollständig erfüllt sein, bevor die offizielle Matchzeit erreicht wird.
24. Beispiel: Beginnt ein Match um 12:00 Uhr, ist ein Spieler, der erst um 12:00 Uhr auf Discord erscheint, auf der OPL eingetragen wird oder seine Teamrolle erhält, für dieses Match nicht spielberechtigt.
25. Massgeblich sind die Zeitstempel und Daten auf der OPL sowie auf Discord.
26. Bei Widersprüchen zwischen Discord, OPL oder anderen Plattformen gelten die auf der OPL dokumentierten Daten als massgeblich, sofern die Ligaleitung keine andere Entscheidung aufgrund eindeutiger Nachweise trifft.
27. Die Verantwortung für die rechtzeitige Registrierung und Rollenvergabe liegt beim jeweiligen Team.

§4 Wettbewerbsformat

28. Die Liga beginnt mit einer Gruppenphase.
29. Die zwei bestplatzierten Teams jeder Gruppe qualifizieren sich für die Playoffs.
30. Die Playoffs bestehen aus Achtelfinale, Viertelfinale, Halbfinale, Spiel um Platz 3 und Grand Final. Falls die Teamanzahl kein vollständiges Achtelfinale ermöglicht, kann die Ligaleitung das Format anpassen. Betroffene Teams werden mindestens 72 Stunden vorab informiert.
31. Die Gruppenphase wird im Best-of-Three-Format (BO3) gespielt.
32. Achtelfinale, Viertelfinale, Halbfinale und Spiel um Platz 3 werden im Best-of-Three-Format (BO3) gespielt.
33. Das Grand Final wird im Best-of-Five-Format (BO5) gespielt.

34. Die Ligaleitung kann den Ablauf anpassen, wenn die Anzahl der teilnehmenden Teams dies organisatorisch erforderlich macht. Änderungen müssen den Teams rechtzeitig mitgeteilt werden.

Phase	Format
Gruppenphase	BO3
Achtelfinale	BO3
Viertelfinale	BO3
Halbfinale	BO3
Spiel um Platz 3	BO3
Grand Final	BO5

§5 Matchorganisation und Hosting

35. Offizielle Spieltermine und Matchzeiten werden über die vorgesehenen Ligakanäle oder die OPL veröffentlicht.

36. Teams müssen zur angesetzten Matchzeit vollständig spielbereit sein.

37. Verspätungen sind unverzüglich dem Gegner und der Ligaleitung mitzuteilen.

38. Die Ligaleitung kann eine Karenzzeit von bis zu 15 Minuten gewähren. Nach Ablauf der Karenzzeit ohne Erscheinen des betroffenen Teams wird das Match als Default Loss gewertet.

39. Wiederholtes Nichterscheinen oder absichtliche Verzögerung kann sanktioniert werden.

40. Das auf der linken Seite der OPL angezeigte Team ist für das Hosting verantwortlich.

41. Das Host-Team ist verpflichtet, die offiziellen Ligaeinstellungen, Serverregionen und Map-/Matchvorgaben korrekt zu verwenden.

42. Fehlerhafte Match-Einstellungen müssen vor Matchbeginn gemeldet werden. Wird trotz erkannter falscher Einstellungen weitergespielt, kann dies bei der Entscheidung berücksichtigt werden. Ein Match, das in vorsätzlich falschen Einstellungen zu Ende gespielt wurde, kann auf Antrag annulliert werden.

§5.1 Map-Ban-Prozedur

43. Die Map-Ban-Prozedur wird über die OPL durchgeführt.

44. Die auf der OPL dokumentierten Map-Bans, Side-Picks und sonstigen Matchdaten sind massgeblich.

45. Teams sind verpflichtet, die Map-Ban-Prozedur ordnungsgemäss und rechtzeitig durchzuführen.

46. Fehler oder Streitigkeiten während der Map-Ban-Prozedur sind unverzüglich über die vorgesehenen Kanäle zu melden. Wird die Map-Ban-Prozedur von einem Team nicht fristgerecht abgeschlossen, entscheidet die Ligaleitung über die Mapauswahl. Ein vorsätzliches Verzögern kann sanktioniert werden.

§6 Spieleinstellungen, Rehhosts und Serverausfälle

47. Alle Matches werden auf europäischen Servern gespielt.

48. Es gelten die aktuellen kompetitiven Regeln von Rainbow Six Siege, sofern dieses Regelwerk keine abweichende Bestimmung enthält.

49. Es wird der aktuelle Rainbow Six Siege Pro-League-Mappool verwendet.
50. Operator-Bans, Side-Picks, Map-Bans und sonstige Einstellungen sind entsprechend der OPL und den Vorgaben der Ligaleitung durchzuführen.

§6.1 Rehosts

51. Pro Map kann nur ein Team einen Rehost beantragen.
52. Ein Rehost darf grundsätzlich angefordert werden, sofern die Voraussetzungen dieses Paragraphen eingehalten werden.
53. Rehosts sind ausschließlich während der Operator- und Seitenauswahlphase zulässig.
54. Sobald die Operator-Auswahl abgeschlossen ist und die Vorbereitungsphase bzw. Drone Phase beginnt, ist kein Rehost mehr zulässig.
55. Verlässt ein Team das Spiel nach Ablauf der zulässigen Rehost-Phase ohne Genehmigung der Ligaleitung, wird die laufende Runde dem gegnerischen Team zugesprochen.
56. Missbrauchte, absichtlich verzögernde oder wiederholt unbegründete Rehost-Anfragen können sanktioniert werden.
57. Die Ligaleitung kann je nach Situation und Beweislage über Sonderfälle entscheiden.

§6.2 Ubisoft-Serverausfälle und technische Spielunterbrechungen

58. Kommt es zu einem Ubisoft-Serverausfall oder einer vergleichbaren technischen Störung, kann das Match unterbrochen werden.
59. Das Match wird grundsätzlich ab dem zuletzt gespielten und nachvollziehbar dokumentierten Spielstand fortgesetzt.
60. Operator-Bans, Side-Picks, aktueller Spielstand und relevante Matchinformationen müssen per Screenshot dokumentiert werden.
61. Beide Teams sind verpflichtet, diese Nachweise der Ligaleitung zur Verfügung zu stellen.
62. Kommt nur ein Team dieser Pflicht nach, kann die Ligaleitung die vorliegenden Nachweise als Entscheidungsgrundlage verwenden.
63. Kann das Match nicht am selben Tag fortgesetzt werden, muss ein neuer Termin mit der Ligaleitung abgestimmt werden.
64. Der neue Termin muss grundsätzlich vor dem nächsten Gruppenspiel stattfinden, sofern die Ligaleitung keine abweichende Frist festlegt.
65. Kommt kein neuer Termin zustande, prüft die Ligaleitung, welches Team oder ob beide Teams hierfür verantwortlich sind. Ein Default Loss für ein oder beide Teams ist möglich.

§7 Fair Play, Cheating und Integrität

Fair Play ist Grundlage des Ligabetriebs. Jede Handlung, die einen unfairen Vorteil verschafft oder die Wettbewerbsintegrität gefährdet, ist untersagt:

Cheats, Hacks oder externe Manipulationen | Scripts, Makros oder Drittanbieter-Software mit Wettbewerbsvorteil | Match-Fixing oder absichtliche Ergebnismanipulation | Stream-Sniping, Ghosting oder unerlaubte Informationsbeschaffung | Account-Sharing, Boosting oder Ban-Evasion | Smurfing zur Umgehung von Ligaregeln oder Identitätsprüfungen | Ausnutzen von Bugs, Glitches oder Exploits | Täuschung der Ligaleitung oder Manipulation von Beweismitteln

§7.1 Cheat-Untersuchungen

66. Die Ligaleitung kann jederzeit Untersuchungen gegen Spieler oder Teams einleiten.
67. Bereits ein begründeter Verdacht kann eine Untersuchung rechtfertigen.

68. Während einer laufenden Untersuchung kann ein Spieler oder Team vorläufig vom Spielbetrieb ausgeschlossen werden. Die vorläufige Suspendierung wird dem betroffenen Team unverzüglich mitgeteilt.

69. Die Ligaleitung kann Match-Replays, Clips, Screenshots, Heatspace-Aufzeichnungen, Ubisoft-Accountinformationen oder weitere Nachweise anfordern.

70. Die Verweigerung der Zusammenarbeit kann bei der Entscheidungsfindung berücksichtigt werden.

71. Die Ligaleitung entscheidet auf Grundlage aller verfügbaren Informationen und Beweise.

72. Die Ligaleitung kann je nach Schwere des Verstoßes Sanktionen bis hin zum permanenten Ausschluss verhängen.

§7.1.1 Begründeter Cheat-Verdacht und Anforderungen an Cheat-Meldungen

73. Ein begründeter Cheat-Verdacht liegt vor, wenn der Ligaleitung nachvollziehbare Hinweise in Form von offiziellen Match-Replays, Clips aus Match-Replays, Screenshots oder vergleichbaren Beweismitteln vorgelegt werden.

74. Cheat-Meldungen müssen grundsätzlich auf offiziellen Match-Replays basieren.

75. Die gemeldete Szene muss im offiziellen Match-Replay nachvollziehbar sein.

76. Die verdächtige Situation muss nach Möglichkeit aus der Perspektive des beschuldigten Spielers innerhalb des Match-Replays dargestellt werden. Ist der POV nicht verfügbar, ist dies bei der Einreichung ausdrücklich zu begründen.

77. Reine POV-Aufnahmen, Livestream-Ausschnitte, Zuschauerperspektiven, Killcams oder vergleichbare Einzelaufnahmen reichen allein grundsätzlich nicht aus, um eine Cheat-Untersuchung einzuleiten.

78. Floorbangs, Wallbangs, Prefires, Lucky Kills oder andere ungewöhnliche Spielszenen stellen allein keinen ausreichenden Nachweis für Cheating dar.

79. Die Ligaleitung bewertet insbesondere vorhandene Intelquellen, Team-Calls, Kamerainformationen, Drohneninformationen, Soundinformationen, Positioning, Timing und den gesamten Spielverlauf.

80. Eingereichte Clips müssen vollständig, unverändert und im relevanten Kontext nachvollziehbar sein.

81. Geschnittene, bearbeitete, manipulierte oder aus dem Zusammenhang gerissene Clips können zurückgewiesen werden.

82. Die endgültige Entscheidung über die Einleitung einer Untersuchung liegt bei der Ligaleitung.

82a. Cheat-Meldungen müssen innerhalb von 48 Stunden nach dem betreffenden Match eingereicht werden. Später eingereichte Meldungen können nur bei triftigem und nachgewiesenem Grund berücksichtigt werden.

82b. Die Ligaleitung bestätigt den Eingang der Meldung innerhalb von 24 Stunden und teilt das Ergebnis der Prüfung spätestens innerhalb von 7 Werktagen mit.

§7.1.2 Falsche, manipulierte oder missbräuchliche Cheat-Meldungen

83. Teams dürfen Cheat-Verdachtsfälle jederzeit nach bestem Wissen und Gewissen melden.

84. Eine Cheat-Meldung führt zu keiner Strafe, sofern sie ehrlich, sachlich und ohne Manipulationsabsicht erfolgt.

85. Nur bewusst falsche, manipulierte, irreführende oder missbräuchliche Meldungen werden sanktioniert.

86. Das absichtliche Einreichen manipulierter, verfälschter oder irreführender Beweise stellt einen schweren Regelverstoß dar.

87. Wiederholte missbräuchliche Cheat-Meldungen können sanktioniert werden. Ab der zweiten nachweislich missbräuchlichen Meldung innerhalb einer Saison wird eine Verwarnung ausgesprochen. Ab der dritten missbräuchlichen Meldung kann eine Sperre von bis zu 30 Tagen verhängt werden.

88. Die Ligaleitung kann je nach Schwere des Verstoßes Sanktionen bis hin zum permanenten Ausschluss verhängen.

§7.1.3 Anforderungen an Screenshots und Bildmaterial

89. Sämtliche Screenshots, Bilder oder sonstige grafische Beweismittel müssen vollständig, unverändert und im Originalzustand eingereicht werden.

90. Das Zuschneiden, Bearbeiten, Verändern oder Manipulieren von Screenshots ist untersagt.

91. Screenshots müssen den vollständigen relevanten Bildschirminhalt enthalten.

92. Bei Discord-Nachrichten, Chats oder vergleichbaren Kommunikationsplattformen muss der vollständige relevante Gesprächsverlauf sichtbar sein.

93. Die Verwendung von KI-generierten, KI-bearbeiteten oder anderweitig manipulierten Bildern als Beweismittel ist strengstens untersagt.

94. Die Ligaleitung kann jederzeit Originaldateien, zusätzliche Screenshots, Bildschirmaufnahmen oder weitere Nachweise zur Überprüfung anfordern.

95. Können eingereichte Screenshots oder Bilder nicht ausreichend verifiziert werden, kann die Ligaleitung diese als Beweismittel ablehnen.

96. Das vorsätzliche Einreichen manipulierter, verfälschter, irreführender oder aus dem Zusammenhang gerissener Screenshots stellt einen schweren Regelverstoß dar.

97. Die Ligaleitung kann je nach Schwere des Verstoßes Sanktionen bis hin zum permanenten Ausschluss verhängen.

98. Die Entscheidung über die Verwertbarkeit von Bildmaterial liegt bei der Ligaleitung.

§7.2 Ban-Evasion, Mehrfachaccounts und Accountverantwortung

99. Gesperrte Spieler dürfen nicht über alternative Accounts, andere Identitäten oder fremde Accounts am Ligabetrieb teilnehmen.

100. Der Versuch, eine Sperre zu umgehen, stellt einen schweren Regelverstoß dar.

101. Spieler dürfen alternative Accounts nicht verwenden, um Ligaregeln, Sperren oder Identitätsprüfungen zu umgehen.

102. Die Ligaleitung kann einen Nachweis über die Eigentümerschaft eines Accounts verlangen. Wird ein angeforderter Nachweis nicht innerhalb von 48 Stunden erbracht, kann der betroffene Spieler vorläufig gesperrt werden.

103. Account-Sharing ist untersagt.

104. Die Ligaleitung kann je nach Schwere des Verstoßes Sanktionen bis hin zum permanenten Ausschluss verhängen.

§7.3 Ubisoft-, BattlEye- und Anti-Cheat-Sperren

105. Spieler mit aktiven Ubisoft-, BattlEye- oder vergleichbaren Anti-Cheat-Sperren sind nicht spielberechtigt.

106. Wird ein Spieler während oder nach der Saison wegen Cheatens oder eines vergleichbaren Verstoßes gesperrt, kann die Ligaleitung rückwirkende Maßnahmen ergreifen.

107. Rückwirkende Maßnahmen können die Aberkennung von Ergebnissen, die Anpassung von Platzierungen, Preisgeldentzug oder Disqualifikationen umfassen.

108. Die Ligaleitung kann je nach Schwere des Verstoßes Sanktionen bis hin zum permanenten Ausschluss verhängen.

§7.4 Teamverantwortung

109. Teams sind für die Teilnahme, Registrierung und Regelkonformität ihrer Spieler verantwortlich.

110. Wird ein Spieler eines Teams wegen Cheatens, Match-Fixings oder eines vergleichbar schweren Verstoßes überführt, kann die Ligaleitung Maßnahmen gegen den Spieler und gegen das Team ergreifen.

111. Mögliche Maßnahmen umfassen Spielersperren, Match-Annullierungen, Punktabzüge, Disqualifikationen, Aberkennung von Platzierungen und Preisgeldentzug.

112. Die Ligaleitung berücksichtigt bei der Entscheidung insbesondere Schwere des Verstoßes, Einfluss auf das Match, Wiederholungsgefahr, mögliche Kenntnis des Teams und vorhandene Beweislage.

113. Die Ligaleitung kann je nach Schwere des Verstoßes Sanktionen bis hin zum permanenten Ausschluss verhängen.

§7.5 Nachträgliche Sanktionen

114. Werden nach Abschluss eines Matches, einer Spielwoche oder der Saison neue Beweise bekannt, kann die Ligaleitung nachträgliche Sanktionen verhängen.

115. Dies umfasst insbesondere Disqualifikationen, Aberkennung von Titeln, Anpassung von Platzierungen, Neuverteilung von Preisgeldern und Ausschluss von zukünftigen Wettbewerben.

116. Nachträgliche Untersuchungen können bis zu 90 Tage nach Saisonende durchgeführt werden.

117. Die Ligaleitung kann je nach Schwere des Verstoßes Sanktionen bis hin zum permanenten Ausschluss verhängen.

§8 Kommunikation und Verhalten

118. Den Anweisungen von Administratoren, Schiedsrichtern, Supportern und der Ligaleitung ist Folge zu leisten.

119. Streitfälle sind über die vorgesehenen offiziellen Kanäle zu klären.

120. Öffentliche Angriffe gegen Spieler, Teams, Administratoren, Sponsoren oder die Liga können sanktioniert werden.

121. Das Teilen illegaler, beleidigender, diskriminierender oder unangemessener Inhalte auf offiziellen Plattformen ist untersagt.

122. Unsportliches Verhalten kann auch dann sanktioniert werden, wenn es außerhalb eines offiziellen Matches stattfindet, sofern ein Bezug zur Liga besteht.

123. Sachliche Kritik, berechtigte Proteste und Meldungen von Regelverstößen sind erlaubt, sofern sie respektvoll und über die vorgesehenen Kanäle erfolgen.

§9 Ergebnisse, Beweise und Replay-Pflichten

124. Teamkapitäne sind dafür verantwortlich, dass Match-Ergebnisse korrekt gemeldet werden.

125. Teams müssen relevante Match-Beweise mindestens 48 Stunden nach Matchende aufbewahren.

126. Die Ligaleitung kann Beweismaterial jederzeit im Rahmen einer Untersuchung anfordern.
127. Kann ein angeforderter Nachweis nicht erbracht werden, kann dies bei der Entscheidungsfindung berücksichtigt werden.
128. Die vorsätzliche Löschung, Zurückhaltung oder Manipulation von Beweismitteln kann sanktioniert werden.

§9.1 Playoff-Replay-Pflicht

129. Ab Beginn der Playoffs sind alle Teams verpflichtet, Match-Replays, Aufzeichnungen und relevante Beweismittel mindestens 30 Tage nach Abschluss des jeweiligen Matches aufzubewahren. Die Frist beginnt ab dem jeweiligen Spieltag. Die Pflicht gilt für alle beteiligten Teams. Nach Fristablauf werden die Daten gelöscht, sofern keine laufende Untersuchung besteht.
130. Die Ligaleitung kann diese Aufzeichnungen im Rahmen von Untersuchungen anfordern.
131. Die vorsätzliche Löschung, Zurückhaltung oder Manipulation angeforderter Playoff-Replays kann sanktioniert werden.
132. Kann ein Team angeforderte Playoff-Replays nicht bereitstellen, kann dies bei Cheat-Untersuchungen, Protesten oder Entscheidungen über Ergebnisse berücksichtigt werden.

§10 Proteste und Tickets

133. Proteste müssen innerhalb von 24 Stunden nach Matchende eingereicht werden, sofern keine abweichende Frist durch die Ligaleitung festgelegt wurde.
134. Proteste sind ausschließlich über das offizielle Protestsystem der OPL einzureichen. Das Protestsystem ist über den offiziellen Discord-Server der Liga erreichbar.
135. Proteste außerhalb der offiziellen Kanäle können abgelehnt werden.
136. Direktnachrichten an Administratoren oder Mitglieder der Ligaleitung ersetzen keinen offiziellen Protest.
137. Jeder Protest muss ausreichende und nachvollziehbare Beweise enthalten.
138. Falsche, manipulierte oder bewusst irreführende Proteste können sanktioniert werden.

§10.1 Ablauf bei Tickets oder Protesten während eines Matches

139. Wird während eines offiziellen Matches ein Ticket oder Protest eröffnet, kann das Match pausiert werden.
140. Die Ligaleitung bemüht sich, Tickets innerhalb von 24 Stunden zu bearbeiten und anzunehmen.
141. Nach Prüfung teilt der zuständige Administrator oder die Ligaleitung mit, wie das Match fortgesetzt, gewertet oder neu angesetzt wird.
142. Kann das Match nicht am selben Tag fortgesetzt werden, muss ein neuer Spieltermin festgelegt werden.
143. Der neue Spieltermin muss grundsätzlich vor dem nächsten Gruppenspiel stattfinden, sofern die Ligaleitung keine andere Frist setzt.
144. Kommt kein neuer Termin zustande, prüft die Ligaleitung, welches Team oder ob beide Teams hierfür verantwortlich sind. Ein Default Loss für ein oder beide Teams ist möglich.
145. Entscheidungen der Ligaleitung zum weiteren Ablauf sind für beide Teams verbindlich.

§11 Sanktionen und Wertungen

Mögliche Sanktionen umfassen insbesondere: Verwarnung | Punktabzug | Kartenverlust | Rundenverlust | Matchverlust | Default Loss | Temporäre Sperre | Permanenter Ausschluss | Disqualifikation | Ausschluss vom Preisgeld | Ausschluss von zukünftigen Veranstaltungen

146. Die Höhe und Art der Sanktion richtet sich nach Schwere, Häufigkeit, Absicht, Auswirkungen auf den Wettbewerb und vorhandener Beweislage.

147. Die Ligaleitung kann je nach Schwere des Verstoßes Sanktionen bis hin zum permanenten Ausschluss verhängen.

148. Wiederholte Regelverstöße können härter sanktioniert werden.

149. Ein Default Win wird grundsätzlich mit 7:0 gewertet.

150. Ein Default Loss wird grundsätzlich mit 0:7 gewertet.

151. Die Ligaleitung kann in Ausnahmefällen eine abweichende Wertung vornehmen, wenn dies zur Wahrung der Wettbewerbsintegrität erforderlich ist.

§12 Preisgeld und Auszahlungen

152. Das Preisgeld beträgt für Platz 1: 300 Euro, Platz 2: 150 Euro und Platz 3: 100 Euro.

153. Preisgelder werden ausschließlich an den bei der Liga registrierten Teamkapitän ausgezahlt.

154. Die Ligaleitung ist nicht für interne Verteilungen innerhalb eines Teams verantwortlich.

155. Nur Teams, die die Saison ordnungsgemäß abschließen und keine schwerwiegenden Regelverstöße begangen haben, sind preisgeldberechtigt.

156. Teams oder Spieler, die wegen Cheatings, Match-Fixings oder vergleichbarer schwerwiegender Verstöße disqualifiziert werden, können sämtliche Ansprüche auf Preisgelder, Titel und Auszeichnungen verlieren.

157. Preisgelder werden grundsätzlich innerhalb von 14 Tagen nach Abschluss der Saison ausgezahlt. Die Auszahlung erfolgt per Banküberweisung oder PayPal nach Wahl des Teamkapitäns. Bei laufenden Untersuchungen verlängert sich die Frist um maximal 60 Tage. Im Fall einer nachträglichen Disqualifikation ist das Preisgeld zurückzuzahlen.

158. Liegen zum Zeitpunkt der geplanten Auszahlung offene Proteste, laufende Untersuchungen oder begründete Verdachtsmomente hinsichtlich schwerwiegender Regelverstöße vor, kann die Auszahlung bis zum Abschluss des Verfahrens zurückgestellt werden.

159. Wird ein Team oder Spieler nachträglich disqualifiziert, kann die Ligaleitung Platzierungen korrigieren und Preisgelder entsprechend neu verteilen.

160. Solange eine Untersuchung läuft, besteht kein Anspruch auf sofortige Auszahlung eines Preisgeldes.

161. Die endgültige Entscheidung über die Vergabe von Preisgeldern im Rahmen dieses Regelwerks liegt bei der Ligaleitung.

§13 Ligaleitung, Administration und Interessenkonflikte

162. Die Ligaleitung ist für Organisation, Entscheidungen, Sanktionen, Untersuchungen und den reibungslosen Ablauf der Liga verantwortlich.

163. Die Ligaleitung kann Entscheidungen in Situationen treffen, die nicht ausdrücklich durch dieses Regelwerk geregelt sind.

164. Entscheidungen erfolgen nach bestem Wissen und Gewissen unter Berücksichtigung von Fairness, Verhältnismässigkeit und Wettbewerbsintegrität.

165. Entscheidungen der Ligaleitung sind für den Ligabetrieb verbindlich.

166. Permanente Ausschlüsse oder schwerwiegende Sanktionen sollen nach Möglichkeit nicht durch eine einzelne befangene Person entschieden werden. Bei schwerwiegenden Sanktionen müssen mindestens zwei unbefangene Mitglieder der Ligaleitung der Entscheidung zustimmen.

§13.1 Integritätsklausel

167. Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, Spieler oder Teams zu sanktionieren, deren Verhalten die Integrität, Fairness, Sicherheit oder den Ruf der Liga gefährdet.

168. Dies gilt auch für Situationen, die nicht ausdrücklich in diesem Regelwerk aufgeführt sind.

169. Die Ligaleitung kann je nach Schwere des Verstoßes Sanktionen bis hin zum permanenten Ausschluss verhängen.

§13.2 Unabhängigkeit der Administration

170. Administratoren und Mitglieder der Ligaleitung dürfen als Spieler an der Liga teilnehmen.

171. Administratoren dürfen keine Tickets, Proteste, Untersuchungen oder Entscheidungen bearbeiten, die ihr eigenes Team betreffen.

172. Administratoren dürfen keine Fälle bearbeiten, die ihre eigene Gruppe, direkte Konkurrenten ihres Teams oder sonstige Interessenkonflikte betreffen.

173. In solchen Fällen muss die Bearbeitung durch einen anderen, nicht betroffenen Administrator oder durch die Ligaleitung erfolgen.

174. Die missbräuchliche Nutzung von Administratorrechten zur Erlangung eines Vorteils für das eigene Team oder zur Benachteiligung anderer Teams stellt einen schweren Regelverstoß dar.

175. Nachgewiesener Missbrauch von Administratorrechten kann zum Entzug administrativer Rechte, zur Disqualifikation des betroffenen Teams, zum Ausschluss aus der laufenden Saison und zum Ausschluss von zukünftigen Wettbewerben führen.

176. Die Ligaleitung kann je nach Schwere des Verstoßes Sanktionen bis hin zum permanenten Ausschluss verhängen.

177. Die Entscheidung über möglichen Admin-Missbrauch wird ausschließlich durch nicht beteiligte Mitglieder der Ligaleitung getroffen.

§13.3 Schutz der Liga und ihrer Mitglieder

178. Diskriminierende, beleidigende, verleumderische oder nachweislich falsche Behauptungen gegenüber der Liga, deren Mitarbeitern, Administratoren, Sponsoren oder teilnehmenden Teams sind untersagt.

179. Konstruktive Kritik, berechtigte Proteste und Meldungen von Regelverstößen bleiben ausdrücklich erlaubt, sofern sie sachlich und über die vorgesehenen Kanäle erfolgen.

180. Die vorsätzliche Verbreitung nachweislich falscher Informationen mit dem Ziel, den Ruf der Liga oder ihrer Beteiligten zu schädigen, stellt einen schweren Regelverstoß dar.

181. Auch die Veröffentlichung vertraulicher Ticketinhalte ohne Zustimmung der Ligaleitung kann sanktioniert werden.

182. Die Ligaleitung kann je nach Schwere des Verstoßes Sanktionen bis hin zum permanenten Ausschluss verhängen.

183. Bei schwerwiegenden Verstößen kann ein Team aus der laufenden Liga ausgeschlossen werden. Ein Anspruch auf Rückerstattung der Teilnahmegebühr besteht in solchen Fällen grundsätzlich nicht.

§14 Streaming-, Casting- und Medienrechte

184. Mit der Teilnahme erklären sich alle Spieler und Teams damit einverstanden, dass Matches von 51 eSport oder autorisierten Partnern übertragen, aufgezeichnet und veröffentlicht werden dürfen.

185. 51 eSport besitzt das Recht, offizielle Ligaspiele auf Plattformen wie Twitch, YouTube, TikTok oder vergleichbaren Plattformen zu streamen, zu casten, aufzuzeichnen und zu verwerten.

186. Teams und Spieler dürfen ihre eigenen Spiele grundsätzlich streamen, sofern keine exklusiven Übertragungsrechte durch die Ligaleitung festgelegt wurden und keine laufenden Untersuchungen entgegenstehen.

187. Die Ligaleitung kann für bestimmte Begegnungen, insbesondere Playoff-Spiele oder das Grand Final, exklusive Übertragungsrechte festlegen.

188. Durch die Teilnahme stimmen Spieler und Teams der Verwendung von Spielernamen, Teamnamen, Teamlogos, Ingame-Namen, Spielmaterial, Screenshots und Videomaterial für Ligazwecke zu.

189. Aus der Verwendung von Bild-, Ton- oder Videomaterial entstehen den Teilnehmern keine finanziellen Ansprüche gegenüber 51 eSport, sofern keine gesonderte schriftliche Vereinbarung besteht.

190. Offizielle Übertragungen und Inhalte von 51 eSport dürfen ohne ausdrückliche Genehmigung nicht als eigene Inhalte ausgegeben oder kommerziell weiterverwertet werden.

§15 Datenschutz

191. Zur Durchführung des Ligabetriebs verarbeitet 51 eSport die für Organisation, Anmeldung, Spielbetrieb, Kommunikation, Proteste, Untersuchungen und Auszahlungen notwendigen Daten.

192. Zu diesen Daten können insbesondere Discord-ID, Discord-Nutzername, Ubisoft-ID, Teamzugehörigkeit, OPL-Daten, Matchdaten, Protestdaten, Beweismittel und Zahlungsnachweise gehören.

193. Die Daten werden ausschließlich für Zwecke des Ligabetriebs, der Organisation, der Fair-Play-Prüfung, der Kommunikation und der Auszahlung von Preisgeldern verwendet.

194. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt grundsätzlich nicht, sofern sie nicht für den Ligabetrieb erforderlich ist, durch gesetzliche Verpflichtungen verlangt wird oder zur Durchsetzung berechtigter Ansprüche notwendig ist.

195. Die Datenverarbeitung erfolgt nach schweizerischem Recht. **Rechtsgrundlage der Verarbeitung ist Art. 13 DSG (Schweiz). Auf Anfrage erteilt die Ligaleitung Auskunft über gespeicherte Daten. Anfragen sind über den offiziellen Discord einzureichen.**

196. Teams und Spieler sind verpflichtet, bei der Einreichung von Beweismaterial keine unnötigen personenbezogenen Daten unbeteiligter Dritter offenzulegen.

197. Die Ligaleitung kann Beweismittel, Tickets und Matchdaten so lange aufbewahren, wie dies für den Ligabetrieb, Untersuchungen, Streitfälle oder rechtliche Nachweise erforderlich ist. **Zahlungsnachweise werden gemäß Art. 958f OR 10 Jahre aufbewahrt. Alle anderen Daten werden spätestens 12 Monate nach Saisonende gelöscht.**

§16 Haftungsausschluss

198. 51 eSport haftet nicht für Internetausfälle, Ubisoft-Serverprobleme, Hardwaredefekte, Stromausfälle oder sonstige technische Probleme außerhalb des Einflussbereichs der Liga.

199. Die Ligaleitung kann bei schwerwiegenden technischen Problemen Spiele verschieben, neu ansetzen oder nach vorhandener Beweislage entscheiden.

200. Die Teilnahme erfolgt auf eigene Verantwortung.

201. 51 eSport übernimmt keine Verantwortung für interne Teamstreitigkeiten, insbesondere nicht bezüglich Preisgeldverteilung innerhalb eines Teams.

202. Gesetzlich zwingende Haftungsbestimmungen bleiben unberührt.

§17 Anwendbares Recht und Schlussbestimmungen

203. Dieses Regelwerk unterliegt schweizerischem Recht.

204. Sollte eine Bestimmung dieses Regelwerks unwirksam oder nicht durchsetzbar sein, bleiben die übrigen Bestimmungen davon unberührt.

205. 51 eSport behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk zu ändern, zu ergänzen oder zu aktualisieren.

206. Wesentliche Änderungen werden über die offiziellen Ligakanäle bekanntgegeben.

207. Während einer laufenden Saison sollen wesentliche Regeländerungen nur vorgenommen werden, wenn sie organisatorisch notwendig sind, Regelungslücken schließen oder die Wettbewerbsintegrität schützen.

208. Mit der Anmeldung und Teilnahme an der 51 eSport Rainbow League bestätigen alle Spieler und Teams, dass sie dieses Regelwerk gelesen, verstanden und akzeptiert haben.

Changelog

209. Version 1.0: Erste Grundfassung des Regelwerks.

210. Version 1.1 Final: Konsolidierte Fassung mit 50 Euro Entry Fee, BO3/BO5-Format, OPL-Regeln, Rehost-Regeln, Cheat-Untersuchungen, Replay-Pflicht, Screenshot- und KI-Manipulationsregeln, Preisgeldverteilung, Admin-Befangenheit, Datenschutz und schweizerischem Recht.

Version 1.1 Korrigiert (13.06.2026): Lücken geschlossen bei Meldefristen (Cheat, Protest), Sanktionsstufungen, Zahlungswegen, Datenschutz-Rechtsgrundlagen, Rosteränderungs-Fristen, Karenzzeit-Folge, Playoff-Replay-Startpunkt, Admin-Vier-Augen-Prinzip