

NOPLANTZONE TOURNAMENTS

NOPLANTZONE

OFFIZIELLES TURNIERREGELWERK

Rainbow Six Siege - Crossplay Tournament Regulations

VERANSTALTER

NoPlantZone

VERSION

1.0

STAND

21.07.2026

Fair Play. Klare Regeln. Verbindliche Abläufe.

TOURNAMENT REGULATIONS

Kernregeln auf einen Blick

Die wichtigsten Vorgaben, bevor irgendjemand nach dem Match überrascht ein Ticket eröffnet.

Dokument	Angabe
Veranstalter	NoPlantZone
Spiel	Tom Clancy's Rainbow Six Siege
Geltungsbereich	Alle offiziell veranstalteten oder betreuten Turniere
Version / Stand	1.0 / 21.07.2026

VERBINDLICHE KERNREGELN

CROSSPLAY

Zugelassene Plattformen spielen gemeinsam.

AB 16

Mindestalter am Tag des Turniers.

MOSS

Pflicht für jeden einzelnen PC-Spieler.

20 MIN

Einspruchsfrist nach Matchende über Strave.

MOSS-VERIFIZIERUNGSTOPP

Nach jedem Match laden alle PC-Spieler des Gewinnerteams ihre vollständige Original-ZIP auf Strave hoch. Das nächste Match darf erst beginnen, wenn alle Anforderungen erfüllt sind. Fehlen bei Ablauf der Frist Uploads, gilt das nächste Match als verloren.

Hinweis: Turnierspezifische Teamgrößen, Formate, Match-Einstellungen, Kartenpools und Zeitpläne werden über die offiziellen NoPlantZone-Kanäle veröffentlicht und sind verbindlich.

DOKUMENTNAVIGATION

Inhaltsverzeichnis

Die elf Kernbereiche des NoPlantZone Tournament Rulebooks.

1. Geltungsbereich und allgemeine Grundsätze	4
2. Teilnahmevoraussetzungen	5
3. Anti-Cheat- und MOSS-Regelungen	6
4. Turnierformat und Teamzusammensetzung	8
5. Anmeldung, Check-in und Anwesenheit	11
6. Matchablauf und Lobby-Einstellungen	14
7. Disconnects, Rehosts und technische Probleme	16
8. Ergebnisübermittlung und Einsprüche	17
9. Verhalten, Strafen und Disqualifikation	18
10. Entscheidungen der Turnierleitung	20
11. Schlussbestimmungen	21

Offizielle Quellen: Match-Einstellungen und Kartenwahl werden über den NoPlantZone-Discord bekannt gegeben.
Anmeldung, Ergebnisse, MOSS-Uploads und Einsprüche laufen über Strave.

ABSCHNITT 01

GELTUNGSBEREICH UND ALLGEMEINE GRUNDSÄTZE

1.1 Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für sämtliche von NoPlantZone veranstalteten oder offiziell betreuten Rainbow Six Siege Turniere.

Mit der Anmeldung, dem Check-in oder der Teilnahme an einem Turnier bestätigen alle Spieler, Teams, Ersatzspieler, Coaches und sonstigen Teamverantwortlichen, dass sie dieses Regelwerk vollständig gelesen und akzeptiert haben.

Das Regelwerk gilt für den gesamten Turnierablauf. Dazu gehören insbesondere:

- die Anmeldung und Teamerstellung,
- der Check-in,
- die Kommunikation auf Discord und der Turnierplattform,
- die Erstellung und Durchführung der Matches,
- die Nutzung vorgeschriebener Anti-Cheat-Programme,
- das Melden von Ergebnissen,
- Proteste und Einsprüche,
- Livestreams und Übertragungen,
- sowie das Verhalten gegenüber anderen Teilnehmern und der Turnierleitung.

1.2 Verantwortung der Teilnehmer

Jeder Teilnehmer ist selbst dafür verantwortlich, sich vor Turnierbeginn über das aktuelle Regelwerk, den Turnierablauf, die Match-Einstellungen und mögliche Änderungen zu informieren.

Die Aussage, eine Regel nicht gekannt, übersehen oder falsch verstanden zu haben, schützt nicht vor einer Strafe.

Teamleiter sind zusätzlich dafür verantwortlich, dass sämtliche Mitglieder ihres Teams über die geltenden Regeln informiert sind und diese einhalten.

1.3 Weisungsrecht der Turnierleitung

Die Turnierleitung ist für die Überwachung und Durchführung des Turniers verantwortlich.

Anweisungen der Turnierleitung und der eingesetzten Turnierhelfer sind während des Turniers zu befolgen. Entscheidungen werden auf Grundlage dieses Regelwerks, der vorliegenden Beweise und der jeweiligen Situation getroffen.

In Fällen, die durch dieses Regelwerk nicht eindeutig geregelt sind, darf die Turnierleitung eine angemessene Einzelfallentscheidung treffen. Dabei sollen Fairness, Wettbewerbsgleichheit und ein reibungsloser Turnierablauf im Vordergrund stehen.

1.4 Änderungen des Regelwerks

NoPlantZone behält sich vor, das Regelwerk vor oder während eines Turniers anzupassen, wenn dies aufgrund von Spielfehlern, Änderungen durch Ubisoft, Problemen mit der Turnierplattform oder anderen unvorhersehbaren Umständen erforderlich ist.

Wesentliche Änderungen werden den Teilnehmern über die offiziellen NoPlantZone-Kanäle mitgeteilt.

1.5 Fair Play

Alle Teilnehmer verpflichten sich zu einem fairen, respektvollen und sportlichen Wettbewerb.

Täuschungsversuche, bewusstes Ausnutzen von Regelungslücken oder Handlungen, die dem fairen Wettbewerb widersprechen, können auch dann geahndet werden, wenn sie nicht ausdrücklich einzeln in diesem Regelwerk aufgeführt sind.

ABSCHNITT 02

TEILNAHMEVORAUSSETZUNGEN

2.1 Teilnahmeberechtigte Plattformen

Das Turnier wird als Crossplay-Turnier durchgeführt.

Teilnahmeberechtigt sind Spieler auf allen Plattformen, die für das jeweilige Turnier zugelassen und technisch miteinander kompatibel sind.

Alle Teilnehmer sind selbst dafür verantwortlich, dass:

- Crossplay ordnungsgemäß aktiviert ist,
- der angegebene Ubisoft-Account korrekt verknüpft ist,
- der angegebene Ubisoft-Name aktuell ist,
- Einladungen empfangen und versendet werden können,
- und die aktuelle Version von Rainbow Six Siege installiert ist.

2.2 Mindestalter

Die Teilnahme an NoPlantZone-Turnieren ist grundsätzlich ab einem Mindestalter von 16 Jahren erlaubt.

Das Mindestalter muss spätestens am Tag des Turniers erreicht worden sein.

Bei begründeten Zweifeln darf die Turnierleitung einen geeigneten Altersnachweis verlangen. Nicht erforderliche persönliche Angaben dürfen geschwärzt werden.

Wird ein verlangter Nachweis nicht innerhalb der festgelegten Frist erbracht, kann der betroffene Spieler bis zur Klärung von der Teilnahme ausgeschlossen werden.

2.3 Minderjährige Teilnehmer

Teilnehmer unter 18 Jahren sind selbst dafür verantwortlich, eine gegebenenfalls notwendige Zustimmung ihrer Erziehungsberechtigten einzuholen.

Mit der Teilnahme bestätigt der Spieler, dass ihm sowohl die Teilnahme am Turnier als auch eine mögliche Übertragung des Matches im Livestream gestattet ist.

2.4 Wahrheitsgemäße Angaben

Alle Teilnehmer müssen bei der Anmeldung wahrheitsgemäße Angaben machen.

Dies betrifft insbesondere:

- den Ubisoft-Namen,
- die verwendete Plattform,
- die Teamzugehörigkeit,
- das Alter,
- sowie weitere für das Turnier erforderliche Daten.

Falsche Angaben, die Nutzung fremder Identitäten oder das Verschweigen eines Accountwechsels können zum Ausschluss vom Turnier führen.

2.5 Verwendete Accounts

Jeder Spieler darf grundsätzlich nur mit dem Ubisoft-Account teilnehmen, der bei der Anmeldung angegeben wurde.

Ein Accountwechsel während des Turniers ist nur nach vorheriger Genehmigung durch die Turnierleitung erlaubt.

Das Verwenden von Zweitaccounts zur Umgehung von Sperren, Kontrollen, Rangbeschränkungen oder anderen Turnierregeln ist verboten.

2.6 Technische Voraussetzungen

Jeder Teilnehmer ist selbst dafür verantwortlich, über die notwendigen technischen Voraussetzungen zu verfügen.

Dazu gehören insbesondere:

- eine stabile Internetverbindung,
- eine funktionsfähige Plattform,
- ein spielbereiter Ubisoft-Account,
- funktionierende Kommunikationsmöglichkeiten,
- aktiviertes Crossplay,
- und ausreichend Speicherplatz für vorgeschriebene Aufzeichnungen.

Technische Probleme aufseiten eines Spielers begründen nicht automatisch einen Anspruch auf einen Neustart oder eine Verschiebung des Matches.

ABSCHNITT 03

ANTI-CHEAT- UND MOSS-REGELUNGEN

3.1 MOSS-Pflicht für PC-Spieler

Die Nutzung von MOSS ist für jeden einzelnen PC-Spieler verpflichtend.

Dies gilt unabhängig davon, ob der Spieler:

- in einem reinen PC-Team,
- in einem gemischten Crossplay-Team,
- als Ersatzspieler,
- oder nur in einem einzelnen Match eingesetzt wird.

Es reicht nicht aus, wenn lediglich ein anderer Spieler des Teams MOSS verwendet.

Konsolenspieler müssen MOSS nicht verwenden, unterliegen jedoch weiterhin allen allgemeinen Anti-Cheat-Regeln.

3.2 Start und Laufzeit von MOSS

MOSS muss spätestens vor dem Betreten der Turnier-Lobby gestartet werden und während des gesamten Matches ohne Unterbrechung aktiv bleiben.

Das vorzeitige Beenden, Pausieren, Manipulieren oder absichtliche Unterbrechen der Aufzeichnung ist verboten.

Jeder PC-Spieler ist selbst dafür verantwortlich, vor seinem ersten Match zu überprüfen, dass:

- MOSS ordnungsgemäß gestartet wurde,
- die Aufzeichnung aktiv ist,
- Screenshots erstellt werden,
- ausreichend Speicherplatz vorhanden ist,
- und nach dem Match eine vollständige MOSS-Datei erzeugt wurde.

3.3 Upload nach jedem Match

Nach jedem abgeschlossenen Match müssen alle PC-Spieler des Gewinnerteams ihre vollständige MOSS-Datei über die dafür vorgesehene Funktion auf Strave hochladen.

Jeder PC-Spieler muss seine eigene Datei hochladen. Der Upload einer einzelnen Datei für das gesamte Team ist nicht ausreichend.

Hochgeladen werden muss die vollständige und unveränderte, von MOSS erstellte ZIP-Datei.

Nicht zulässig sind insbesondere:

- einzelne Screenshots,
- entpackte Dateien,
- neu gepackte Archive,
- bearbeitete Dateien,
- unvollständige ZIP-Dateien,
- beschädigte Dateien,
- oder Dateien aus einem anderen Match.

Die Dateien des Verliererteams müssen nicht automatisch hochgeladen werden. Sie müssen jedoch bis zum vollständigen Abschluss des Turniers aufbewahrt und auf Aufforderung der Turnierleitung eingereicht werden.

3.4 Freigabe des nächsten Matches

Das Gewinnerteam darf sein nächstes Turniermatch erst beginnen, wenn sämtliche vorgeschriebenen MOSS-Dateien vollständig auf Strave hochgeladen wurden und die MOSS-Anforderungen auf der Plattform als erfüllt gelten.

Der nächste Matchstart bleibt bis zur vollständigen Erfüllung der Upload-Anforderungen gesperrt.

Ein begonnener, aber noch nicht abgeschlossener Upload gilt nicht als fristgerechte Einreichung.

Das Team ist selbst dafür verantwortlich, rechtzeitig zu kontrollieren, ob:

- jeder PC-Spieler seine Datei hochgeladen hat,
- die richtige Datei ausgewählt wurde,
- der Upload vollständig abgeschlossen wurde,
- und Strave die Anforderungen als erfüllt anzeigt.

3.5 Fehlende Uploads und Fristablauf

Für den MOSS-Upload gilt die auf Strave oder durch die Turnierleitung angegebene Frist.

Fehlen bei Ablauf dieser Frist noch vorgeschriebene MOSS-Dateien oder gelten die Anforderungen auf Strave weiterhin als nicht erfüllt, wird das nächste Match des betroffenen Teams als verloren gewertet.

Dies gilt auch dann, wenn:

- nur die Datei eines einzelnen PC-Spielers fehlt,
- eine falsche Datei hochgeladen wurde,
- der Upload nicht vollständig abgeschlossen wurde,
- oder der Team-Captain nicht kontrolliert hat, ob alle Anforderungen erfüllt sind.

Die Verantwortung für die vollständige und fristgerechte Einreichung liegt beim gesamten Team.

3.6 Technische Uploadprobleme

Technische Probleme mit dem Upload müssen unverzüglich und vor Ablauf der Frist der Turnierleitung gemeldet werden.

Die Meldung muss nach Möglichkeit geeignete Nachweise enthalten, beispielsweise:

- Screenshots der Fehlermeldung,
- eine Bildschirmaufnahme,
- die Uhrzeit des Uploadversuchs,
- oder andere nachvollziehbare technische Belege.

Eine Meldung erst nach Ablauf der Frist begründet grundsätzlich keinen Anspruch auf eine Ausnahme.

Über mögliche Ausnahmen entscheidet ausschließlich die Turnierleitung anhand der vorliegenden Nachweise.

3.7 Aufbewahrungspflicht

Alle PC-Spieler müssen ihre vollständigen MOSS-Dateien bis zum offiziellen Abschluss des Turniers aufbewahren.

Die Turnierleitung darf auch nach einem Match eine erneute Einreichung oder zusätzliche Prüfung verlangen.

Das Löschen einer Datei vor Turnierende erfolgt auf eigenes Risiko und kann wie eine fehlende MOSS-Datei behandelt werden.

3.8 Manipulation und Täuschungsversuche

Das Bearbeiten, Entfernen, Austauschen oder Manipulieren von Bestandteilen einer MOSS-Datei ist verboten.

Ebenfalls verboten sind Handlungen, die darauf abzielen:

- Screenshots zu verhindern,
- Programme oder Overlays vor MOSS zu verbergen,
- Aufzeichnungen unbrauchbar zu machen,
- falsche Dateien einzureichen,
- oder Kontrollen der Turnierleitung zu behindern.

Ein vorsätzlicher Manipulations- oder Täuschungsversuch kann zur sofortigen Disqualifikation des gesamten Teams und zu weiteren Turniersperren führen.

3.9 Zusätzliche Anti-Cheat-Kontrollen

Die Verwendung von MOSS schließt weitere Anti-Cheat-Kontrollen nicht aus.

Bei begründetem Verdacht darf die Turnierleitung zusätzliche Nachweise oder Überprüfungen verlangen. Dazu können insbesondere gehören:

- Bildschirmübertragungen,
- Videoaufnahmen,
- Überprüfung laufender Prozesse,
- Kontrolle der Eingabegeräte,
- Überprüfung von Spiel- und Systemeinstellungen,
- sowie ein angeordneter PC-Check.

Die Verweigerung, Verzögerung oder Behinderung einer angeordneten Kontrolle kann wie ein nicht bestandener Anti-Cheat-Check behandelt werden.

ABSCHNITT 04

TURNIERFORMAT UND TEAMZUSAMMENSETZUNG

4.1 Turnierformat

Das konkrete Turnierformat wird für jedes NoPlantZone-Turnier in der offiziellen Turnierankündigung oder auf der verwendeten Turnierplattform bekannt gegeben.

Mögliche Formate sind insbesondere:

- Single Elimination,
- Double Elimination,
- Swiss System,
- Gruppenphase,
- Round Robin,
- oder eine Kombination mehrerer Formate.

Die Angaben des jeweiligen Turniers sind verbindlich und haben Vorrang vor allgemeinen Angaben in diesem Regelwerk.

4.2 Matchformat

Die Anzahl der gespielten Maps wird für jedes Turnier gesondert festgelegt.

Mögliche Matchformate sind insbesondere:

- Best of 1,
- Best of 3,
- Best of 5,
- oder ein individuell festgelegtes Format.

Das für die jeweilige Turnierphase geltende Matchformat wird im Turnierbaum, in der Turnierankündigung oder durch die Turnierleitung bekannt gegeben.

Ein Team hat keinen Anspruch darauf, ein anderes Matchformat zu spielen.

4.3 Teamgröße

Die vorgeschriebene Teamgröße richtet sich nach der offiziellen Turnierankündigung.

NoPlantZone kann unter anderem folgende Teamgrößen festlegen:

- 1v1,
- 2v2,
- 3v3,
- 4v4,
- 5v5,
- oder individuelle Sonderformate.

Ein Team muss grundsätzlich mit der für das Turnier vorgeschriebenen Anzahl an Spielern antreten.

4.4 Vollständigkeit des Teams

Das Team muss spätestens zum vorgesehenen Matchbeginn vollständig und spielbereit sein.

Ein Team gilt nur dann als vollständig, wenn:

- alle benötigten Spieler anwesend sind,
- alle Spieler ordnungsgemäß angemeldet wurden,
- die korrekten Ubisoft-Accounts verwendet werden,
- alle technischen Voraussetzungen erfüllt sind,
- und sämtliche vorgeschriebenen Programme gestartet wurden.

Ein Team hat grundsätzlich keinen Anspruch darauf, ein Match mit weniger als der vorgeschriebenen Spielerzahl zu beginnen.

Die Turnierleitung kann in begründeten Ausnahmefällen eine abweichende Entscheidung treffen.

4.5 Angemeldete Spieler

Für ein Team dürfen ausschließlich Spieler antreten, die vor Ablauf der Anmeldefrist ordnungsgemäß für dieses Team registriert wurden.

Nicht angemeldete Spieler dürfen nicht eingesetzt werden.

Dies gilt auch für:

- Freunde oder Bekannte eines Teammitglieds,
- Spieler aus anderen angemeldeten Teams,
- kurzfristig organisierte Ersatzspieler,
- Spieler mit einem anderen als dem angemeldeten Ubisoft-Account,
- sowie Personen, die lediglich vorübergehend aushelfen sollen.

Der Einsatz eines nicht genehmigten Spielers kann zur Niederlage des Matches oder zur Disqualifikation des Teams führen.

4.6 Team-Captain

Jedes Team muss einen Team-Captain bestimmen.

Der Team-Captain dient als offizieller Ansprechpartner gegenüber der Turnierleitung und dem gegnerischen Team.

Zu seinen Aufgaben gehören insbesondere:

- die Kontrolle der Teamaufstellung,
- die Kommunikation mit der Turnierleitung,
- die Weitergabe wichtiger Informationen an das Team,
- die Koordination des Matchstarts,
- die Kontrolle der Lobby-Einstellungen,
- die Meldung des Ergebnisses,
- die Kontrolle der MOSS-Uploads,
- sowie das Einreichen von Protesten.

Mitteilungen an den Team-Captain gelten als Mitteilungen an das gesamte Team.

Eine fehlende Weitergabe von Informationen innerhalb des Teams entbindet die übrigen Spieler nicht von ihrer Verantwortung.

4.7 Ersatzspieler

Ersatzspieler sind nur erlaubt, wenn dies in der jeweiligen Turnierankündigung ausdrücklich vorgesehen ist.

Erlaubte Ersatzspieler müssen:

- vor Ablauf der Anmeldefrist registriert worden sein,
- eindeutig dem jeweiligen Team zugeordnet sein,
- alle Teilnahmevoraussetzungen erfüllen,
- und bei einem Einsatz sämtliche plattformabhängigen Anti-Cheat-Vorgaben einhalten.

Ein Ersatzspieler darf während des Turniers grundsätzlich nur für das Team eingesetzt werden, für das er angemeldet wurde.

4.8 Spielerwechsel zwischen Matches

Ein genehmigter Spielerwechsel darf grundsätzlich nur zwischen zwei abgeschlossenen Matches erfolgen.

Ein Wechsel während einer laufenden Map oder eines laufenden Matches ist nur zulässig, wenn:

- ein erheblicher technischer Ausfall vorliegt,
- ein Spieler das Match nachweislich nicht fortsetzen kann,
- und die Turnierleitung dem Wechsel ausdrücklich zugestimmt hat.

Ein eigenständiger Spielerwechsel ohne Zustimmung der Turnierleitung ist nicht erlaubt.

4.9 Mehrfachteilnahme

Ein Spieler darf innerhalb desselben Turniers nur für ein Team antreten.

Dies gilt unabhängig davon, ob verschiedene Ubisoft-Accounts, Plattformen oder Discord-Accounts verwendet werden.

Ein Spieler gilt bereits als für ein Team eingesetzt, sobald er an einem offiziellen Match dieses Teams teilgenommen hat.

Die Teilnahme für mehrere Teams kann zur Disqualifikation aller beteiligten Teams führen.

4.10 Team- und Accountwechsel

Ein Wechsel des Teams oder Ubisoft-Accounts während des laufenden Turniers ist grundsätzlich verboten.

In begründeten Ausnahmefällen kann die Turnierleitung einen Wechsel genehmigen, sofern:

- kein Wettbewerbsvorteil entsteht,
- keine Sperre oder Kontrolle umgangen wird,
- die Identität des Spielers eindeutig festgestellt werden kann,
- und der Wechsel den Turnierablauf nicht beeinträchtigt.

Ein Anspruch auf Genehmigung besteht nicht.

4.11 Teamnamen und Teamdarstellung

Teamnamen, Logos, Profilbilder und sonstige Darstellungen dürfen keine Inhalte enthalten, die:

- beleidigend,
- diskriminierend,
- rassistisch,
- sexistisch,
- extremistisch,
- pornografisch,
- gewaltverherrlichend,
- oder anderweitig unangemessen sind.

Die Turnierleitung darf die Änderung eines Teamnamens oder einer Darstellung verlangen.

Wird die Änderung nicht innerhalb der gesetzten Frist vorgenommen, kann das Team vom Turnier ausgeschlossen werden.

4.12 Verantwortung des Teams

Das gesamte Team trägt gemeinsam die Verantwortung für das Verhalten und die Regelverstöße seiner Mitglieder.

Ein Regelverstoß eines einzelnen Spielers kann daher Auswirkungen auf das gesamte Team haben.

Dies gilt insbesondere bei:

- Cheating,
- Manipulation von MOSS-Dateien,
- Einsatz nicht angemeldeter Spieler,
- falschen Accountangaben,
- absichtlicher Matchverzögerung,
- oder schwerem unsportlichem Verhalten.

ABSCHNITT 05

ANMELDUNG, CHECK-IN UND ANWESENHEIT

5.1 Anmeldung

Die Anmeldung zu einem NoPlantZone-Turnier erfolgt über die in der Turnierankündigung angegebene Plattform.

Sofern nicht anders angegeben, wird die Anmeldung über Strave durchgeführt.

Ein Team gilt erst dann als vollständig angemeldet, wenn:

- das Team auf der Turnierplattform erstellt wurde,
- alle erforderlichen Spieler eingetragen wurden,
- die verwendeten Ubisoft-Namen korrekt angegeben wurden,
- die jeweilige Plattform jedes Spielers angegeben wurde,
- ein Team-Captain bestimmt wurde,
- und alle zusätzlich geforderten Angaben vollständig vorliegen.

Unvollständige oder fehlerhafte Anmeldungen können abgelehnt oder aus dem Turnier entfernt werden.

5.2 Anmeldefrist

Die Anmeldefrist wird für jedes Turnier gesondert bekannt gegeben.

Nach Ablauf der Anmeldefrist besteht grundsätzlich kein Anspruch mehr auf:

- eine nachträgliche Anmeldung,
- das Hinzufügen weiterer Spieler,
- die Änderung der Teamaufstellung,
- oder die Korrektur falsch angegebener Accounts.

Die Turnierleitung kann in begründeten Ausnahmefällen Änderungen genehmigen.

Eine Genehmigung ist jedoch freiwillig und kann nicht verlangt werden.

5.3 Warteliste

Ist die maximale Teilnehmerzahl erreicht, können weitere Teams auf eine Warteliste gesetzt werden.

Teams auf der Warteliste besitzen keinen garantierten Startplatz.

Ein Nachrücken ist möglich, wenn:

- ein angemeldetes Team zurücktritt,
- ein Team den Check-in verpasst,
- ein Team die Teilnahmevoraussetzungen nicht erfüllt,
- oder die Turnierleitung zusätzliche Plätze freigibt.

Die Reihenfolge des Nachrückens richtet sich grundsätzlich nach dem Zeitpunkt der Anmeldung, sofern die Turnierleitung nichts anderes festlegt.

5.4 Verpflichtender Check-in

Vor Beginn des Turniers müssen sich alle teilnehmenden Teams innerhalb des angegebenen Zeitraums auf der Turnierplattform einchecken.

Der Check-in bestätigt, dass:

- das Team am Turnier teilnimmt,
- die erforderlichen Spieler verfügbar sind,
- die angegebenen Accounts korrekt sind,
- und das Team zum Turnierstart spielbereit ist.

Die genauen Check-in-Zeiten werden in der Turnierankündigung oder auf der Turnierplattform bekannt gegeben.

5.5 Verantwortung für den Check-in

Der Team-Captain ist dafür verantwortlich, dass das Team fristgerecht eingchecked wird.

Es liegt in der Verantwortung des Teams, rechtzeitig zu kontrollieren, ob der Check-in erfolgreich gespeichert und auf der Turnierplattform angezeigt wird.

Technische Probleme müssen unverzüglich und vor Ablauf der Check-in-Frist der Turnierleitung gemeldet werden.

Die Meldung sollte geeignete Nachweise enthalten, beispielsweise:

- einen Screenshot,
- eine Bildschirmaufnahme,
- eine Fehlermeldung,
- oder die genaue Uhrzeit des Check-in-Versuchs.

5.6 Versäumter Check-in

Ein Team, das sich nicht innerhalb der angegebenen Frist eincheckt, kann automatisch vom Turnier ausgeschlossen werden.

Der freigewordene Startplatz kann an ein Team auf der Warteliste vergeben werden.

Ein verspäteter Check-in ist nur mit ausdrücklicher Zustimmung der Turnierleitung möglich.

Ein Anspruch auf nachträgliche Zulassung besteht nicht.

5.7 Anwesenheit zum Turnierstart

Alle Teams müssen spätestens zum offiziellen Turnierstart vollständig, erreichbar und spielbereit sein.

Dazu gehört insbesondere:

- Anwesenheit der erforderlichen Spieler,
- Erreichbarkeit auf dem offiziellen NoPlantZone-Discord,
- Zugriff auf Strave,
- funktionsfähiges Rainbow Six Siege,
- aktiviertes Crossplay,
- und bei PC-Spielern ein funktionsfähiges MOSS.

Ein erfolgreicher Check-in ersetzt nicht die Pflicht, zum Turnierstart tatsächlich anwesend und spielbereit zu sein.

5.8 Erreichbarkeit

Der Team-Captain muss während des gesamten Turniers über die offiziellen Kommunikationskanäle erreichbar sein.

Offizielle Mitteilungen können insbesondere erfolgen über:

- Strave,
- den NoPlantZone-Discord,
- ein Turnier-Ticket,
- einen festgelegten Team- oder Match-Channel,
- oder eine direkte Nachricht durch die Turnierleitung.

Ein Team ist selbst dafür verantwortlich, diese Kanäle regelmäßig zu kontrollieren.

Nicht gelesene Nachrichten gelten nicht automatisch als Entschuldigung für verspätete Reaktionen.

5.9 Matchbereitschaft

Ein Team muss bereit sein, sein Match zu beginnen, sobald:

- der Gegner feststeht,
- das vorherige Match abgeschlossen ist,
- die Turnierplattform den nächsten Spieltag freigibt,
- und sämtliche MOSS-Anforderungen erfüllt wurden.

Teams müssen damit rechnen, dass Matches früher oder später als ursprünglich geschätzt beginnen können.

Angegebene Matchzeiten dienen grundsätzlich als Orientierung, sofern sie nicht ausdrücklich als feste Startzeit bezeichnet wurden.

5.10 Aufruf zum Match

Ein Team kann durch die Turnierplattform, die Turnierleitung oder einen Turnierhelfer zum Match aufgerufen werden.

Nach dem Aufruf muss das Team innerhalb der festgelegten Frist reagieren und den Matchstart vorbereiten.

Die konkrete Reaktions- oder Startfrist kann für jedes Turnier gesondert festgelegt werden.

Erfolgt keine fristgerechte Reaktion, kann das Team als nicht anwesend gewertet werden.

5.11 Verspätung

Ist ein Team oder ein erforderlicher Spieler nicht rechtzeitig spielbereit, muss die Turnierleitung unverzüglich informiert werden.

Die Turnierleitung kann abhängig von Dauer und Ursache der Verspätung folgende Maßnahmen treffen:

- eine kurze Nachfrist gewähren,
- einzelne Runden als verloren werten,
- das Match als verloren werten,
- oder das Team vom Turnier ausschließen.

Eine Nachfrist ist eine freiwillige Entscheidung der Turnierleitung und kein Anspruch des verspäteten Teams.

5.12 Nichterscheinen

Erscheint ein Team nicht zum Match und reagiert auch nicht auf Kontaktversuche, kann das Match als Default Win für das anwesende Team gewertet werden.

Das nicht erschienene Team kann zusätzlich aus dem weiteren Turnierverlauf entfernt werden.

Wiederholtes Nichterscheinen ohne rechtzeitige Abmeldung kann zu einer Sperre für zukünftige NoPlantZone-Turniere führen.

5.13 Rücktritt vom Turnier

Kann ein Team nicht weiter am Turnier teilnehmen, muss es die Turnierleitung unverzüglich informieren.

Ein Rücktritt sollte nicht ausschließlich dem Gegner mitgeteilt werden.

Bereits abgeschlossene Matches bleiben grundsätzlich bestehen.

Über die Wertung noch nicht gespielter oder laufender Matches entscheidet die Turnierleitung.

5.14 Absichtliche Verzögerung

Das absichtliche Verzögern des Turnierablaufs ist verboten.

Dazu gehören insbesondere:

- wiederholtes Ignorieren von Matchaufrufen,
- absichtlich verspätetes Betreten der Lobby,
- unnötig lange Diskussionen vor Matchbeginn,
- vorgeschobene technische Probleme,
- das Verlassen des Discords oder der Turnierplattform,
- sowie das bewusste Zurückhalten notwendiger Informationen.

Absichtliche Verzögerungen können mit Verwarnungen, Rundenverlusten, Matchverlusten oder einer Disqualifikation geahndet werden.

5.15 Änderungen durch die Turnierleitung

Die Turnierleitung darf Check-in-Zeiten, Startzeiten oder Matchzeiten ändern, wenn dies für einen geordneten Turnierablauf erforderlich ist.

Wesentliche Änderungen werden über die offiziellen Turnierkanäle mitgeteilt.

Alle Teams sind verpflichtet, sich während des Turniers regelmäßig über mögliche Änderungen zu informieren.

ABSCHNITT 06

MATCHABLAUF UND LOBBY-EINSTELLUNGEN

6.1 Verbindliche Matchvorgaben

Die für das jeweilige Turnier geltenden Match-Einstellungen und Vorgaben werden vor Turnierbeginn über die offiziellen Kanäle des NoPlantZone-Discords bekannt gegeben.

Diese Vorgaben sind für alle Teilnehmer verbindlich und müssen bei jedem Match vollständig eingehalten werden.

Dazu gehören insbesondere:

- das Matchformat,
- die Rundenzahl,
- die Verlängerungseinstellungen,
- die Rundendauer,
- die Vorbereitungsphase,

- die Aktionsphase,
- die Pick-&-Ban-Einstellungen,
- die erlaubten Karten,
- die Seitenwahl,
- die Serverregion,
- sowie weitere turnierspezifische Einstellungen.

6.2 Verbindliche Kartenwahl

Der für das Turnier geltende Kartenpool sowie das Verfahren zur Kartenwahl oder zum Map-Ban werden ebenfalls über den offiziellen NoPlantZone-Discord bekannt gegeben.

Die dort genannten Karten und Abläufe sind verbindlich.

Teams dürfen nicht eigenständig:

- eine andere Karte auswählen,
- das Map-Ban-Verfahren verändern,
- zusätzliche Karten zulassen,
- Karten aus dem festgelegten Pool entfernen,
- oder sich ohne Zustimmung der Turnierleitung auf eine abweichende Karte einigen.

Auch eine gemeinsame Absprache beider Teams erlaubt keine Abweichung von den offiziellen Vorgaben.

6.3 Informationspflicht der Teams

Jedes Team ist selbst dafür verantwortlich, vor dem Match die aktuellen Match-Einstellungen, den Kartenpool und weitere Turnierinformationen auf dem NoPlantZone-Discord zu überprüfen.

Der Team-Captain muss sicherstellen, dass die Vorgaben innerhalb seines Teams bekannt sind und korrekt umgesetzt werden.

Die Aussage, eine Einstellung oder Ankündigung nicht gesehen, überlesen oder falsch verstanden zu haben, schützt nicht vor einer möglichen Strafe.

6.4 Vorrang offizieller Ankündigungen

Die aktuellste offizielle Ankündigung der Turnierleitung auf dem NoPlantZone-Discord hat Vorrang vor älteren Angaben, Screenshots oder Aussagen anderer Teilnehmer.

Widersprechen sich Informationen oder bestehen Unklarheiten, muss vor Matchbeginn die Turnierleitung kontaktiert werden.

Teams dürfen bei Unklarheiten nicht eigenständig eine Regelung festlegen.

6.5 Abweichungen von den Matchvorgaben

Abweichungen von den offiziell bekannt gegebenen Match-Einstellungen sind nur zulässig, wenn sie vor Matchbeginn ausdrücklich durch die Turnierleitung genehmigt wurden.

Eine Zustimmung des gegnerischen Teams allein ist nicht ausreichend.

Wird ein Match mit falschen Einstellungen gestartet, muss dies unverzüglich gemeldet werden.

Je nach Zeitpunkt der Meldung und Auswirkung des Fehlers kann die Turnierleitung:

- einen Neustart anordnen,
- das Match mit den bestehenden Einstellungen fortsetzen lassen,
- einzelne Runden annullieren,
- eine Verwarnung aussprechen,
- oder das verursachende Team bestrafen.

6.6 Kontrolle vor Matchbeginn

Beide Teams sind verpflichtet, die Lobby-Einstellungen vor dem Start des Matches zu kontrollieren.

Mit dem Start der ersten Runde bestätigen beide Teams grundsätzlich, dass die sichtbaren Einstellungen geprüft wurden.

Fehler, die bereits vor Matchbeginn eindeutig erkennbar waren, müssen vor dem Start der ersten Runde gemeldet werden. Dies gilt nicht für versteckte oder erst während des Matches erkennbare Fehler.

ABSCHNITT 07

DISCONNECTS, REHOSTS UND TECHNISCHE PROBLEME

7.1 Technische Probleme

Technische Probleme müssen unverzüglich dem gegnerischen Team und der Turnierleitung gemeldet werden.

Dazu zählen insbesondere:

- Verbindungsabbrüche,
- Spielabstürze,
- Serverprobleme,
- fehlgeschlagene Einladungen,
- sowie Probleme mit Crossplay oder der Lobby.

Das betroffene Team muss nach Möglichkeit geeignete Nachweise vorlegen.

7.2 Verbindungsabbrüche

Bei einem Verbindungsabbruch muss der betroffene Spieler versuchen, dem Match schnellstmöglich wieder beizutreten.

Das Match darf nicht eigenständig abgebrochen oder neu gestartet werden.

Solange kein Rehost durch die Turnierleitung angeordnet wurde, wird das Match grundsätzlich fortgesetzt.

7.3 Rehost

Ein Rehost ist nur mit Zustimmung der Turnierleitung erlaubt.

Beide Teams dürfen nicht eigenständig entscheiden, das Match neu zu starten.

Die Turnierleitung kann einen Rehost insbesondere anordnen, wenn:

- mehrere Spieler gleichzeitig die Verbindung verlieren,
- die Lobby oder der Spielservers nicht ordnungsgemäß funktioniert,
- falsche Match-Einstellungen verwendet wurden,
- oder ein anderer erheblicher technischer Fehler vorliegt.

7.4 Wertung bereits gespielter Runden

Bereits vollständig abgeschlossene Runden bleiben grundsätzlich bestehen.

Über die Wiederholung einer laufenden oder betroffenen Runde entscheidet ausschließlich die Turnierleitung.

Teams dürfen keine Runde eigenständig wiederholen oder das bisherige Ergebnis verändern.

7.5 Technische Unterbrechung

Die Turnierleitung kann eine angemessene Frist zur Behebung eines technischen Problems gewähren.

Kann das Problem innerhalb der gesetzten Frist nicht behoben werden, kann das Match:

- mit einem Ersatzspieler fortgesetzt,
- in Unterzahl weitergespielt,
- als verloren gewertet,
- oder auf einen anderen Zeitpunkt verschoben werden.

Die Entscheidung richtet sich nach dem Turnierablauf und der Ursache des Problems.

7.6 Eigenverantwortung

Jeder Spieler ist selbst für seine Hardware, Internetverbindung, Plattform und Spielinstallation verantwortlich.

Wiederholte oder selbst verursachte technische Probleme begründen keinen automatischen Anspruch auf einen Rehost oder eine Wiederholung.

7.7 Ubisoft- oder Serverausfall

Bei einer größeren Störung von Rainbow Six Siege, Ubisoft Connect, Strave oder den Spielservern kann die Turnierleitung den Turnierablauf pausieren oder Matches verschieben.

Die Turnierleitung informiert die Teams über das weitere Vorgehen auf dem NoPlantZone-Discord.

ABSCHNITT 08

ERGEBNISÜBERMITTLUNG UND EINSPRÜCHE

8.1 Ergebnisübermittlung

Nach Abschluss eines Matches muss das Ergebnis über Strave eingetragen beziehungsweise bestätigt werden.

Die Teams sind dafür verantwortlich, dass:

- das korrekte Ergebnis angegeben wird,
- erforderliche Nachweise vollständig hochgeladen werden,
- und falsche Eintragungen unverzüglich gemeldet werden.

Das absichtliche Eintragen eines falschen Ergebnisses kann bestraft werden.

8.2 Einsprüche

Einsprüche gegen ein Match, ein Ergebnis oder einen möglichen Regelverstoß müssen ausschließlich über die dafür vorgesehene Funktion auf Strave eingereicht werden.

Einsprüche über Discord, Direktnachrichten oder andere Wege gelten nicht als offiziell eingereicht.

Die Einspruchsfrist beträgt 20 Minuten nach Abschluss des Matches.

Nach Ablauf dieser Frist können Einsprüche grundsätzlich nicht mehr berücksichtigt werden.

8.3 Nachweise

Ein Einspruch muss nachvollziehbar begründet und mit geeigneten Nachweisen eingereicht werden.

Mögliche Nachweise sind insbesondere:

- Screenshots,
- Videoaufnahmen,
- MOSS-Dateien,
- Matchaufzeichnungen,
- oder andere eindeutig zuordenbare Belege.

Nicht belegbare Behauptungen reichen grundsätzlich nicht aus.

8.4 Entscheidung der Turnierleitung

Die Turnierleitung prüft den Einspruch und trifft auf Grundlage des Regelwerks und der eingereichten Nachweise eine Entscheidung.

Bis zur Entscheidung dürfen betroffene Teams ihr nächstes Match nur beginnen, wenn Strave dies freigibt oder die Turnierleitung es ausdrücklich erlaubt.

Die Entscheidung der Turnierleitung ist für den weiteren Turnierverlauf verbindlich.

ABSCHNITT 09

VERHALTEN, STRAFEN UND DISQUALIFIKATION

9.1 Fair Play und respektvolles Verhalten

Alle Teilnehmer müssen sich gegenüber anderen Spielern, Zuschauern, Castern, Turnierhelfern und der Turnierleitung respektvoll und sportlich verhalten.

Beleidigungen, Drohungen, gezielte Provokationen, Belästigungen oder diskriminierende Aussagen sind nicht erlaubt.

Dies gilt für:

- den NoPlantZone-Discord,
- Strave,
- den Ingame-Chat,
- Voice-Chats,
- Livestream-Chats,
- Direktnachrichten,
- sowie weitere Kommunikationswege im Zusammenhang mit dem Turnier.

9.2 Unsportliches Verhalten

Unsportliches Verhalten ist verboten.

Dazu zählen insbesondere:

- absichtliches Verzögern eines Matches,
- grundloses Verlassen einer Lobby,
- Verweigerung der Zusammenarbeit mit der Turnierleitung,
- falsche Anschuldigungen gegen andere Teilnehmer,
- Manipulation von Ergebnissen oder Nachweisen,
- Absprachen zur Beeinflussung eines Matches,
- absichtliches Verlieren,
- sowie das bewusste Ausnutzen von Regelungslücken.

9.3 Cheating und unerlaubte Hilfsmittel

Die Verwendung von Cheats, Hacks, Skripten, Makros oder anderen unerlaubten Hilfsmitteln ist strengstens verboten.

Ebenfalls verboten sind insbesondere:

- Wallhacks,
- Aimbots,
- Triggerbots,
- Anti-Recoil-Skripte,
- Rapid-Fire-Funktionen,
- nicht erlaubte Maus-und-Tastatur-Adapter auf Konsolen,
- Cronus-, XIM- oder vergleichbare Geräte,
- Stream-Sniping,
- Bug-Abuse,

- Exploits,
- sowie Programme oder Geräte, die einen unfairen Vorteil verschaffen.

Bereits der Versuch, Kontrollen zu umgehen oder unerlaubte Hilfsmittel zu verbergen, kann wie ein bestätigter Regelverstoß behandelt werden.

9.4 Verantwortung des Teams

Teams tragen grundsätzlich gemeinsam die Verantwortung für das Verhalten ihrer Mitglieder.

Ein schwerwiegender Regelverstoß eines einzelnen Spielers kann daher zu Sanktionen gegen das gesamte Team führen.

Dies gilt insbesondere bei:

- Cheating,
- Manipulation von MOSS-Dateien,
- Einsatz nicht angemeldeter Spieler,
- falschen Accountangaben,
- Match-Manipulation,
- oder der Verweigerung einer Anti-Cheat-Kontrolle.

9.5 Mögliche Sanktionen

Abhängig von Art und Schwere eines Regelverstoßes kann die Turnierleitung insbesondere folgende Sanktionen verhängen:

- mündlicher oder schriftlicher Hinweis,
- Verwarnung,
- Verlust einzelner Runden,
- Verlust einer Map,
- Matchverlust,
- Default Loss,
- Disqualifikation vom laufenden Turnier,
- Aberkennung von Platzierungen oder Gewinnen,
- zeitlich begrenzte Turniersperre,
- dauerhafter Ausschluss von NoPlantZone-Turnieren,
- oder Ausschluss vom NoPlantZone-Discord.

Die Sanktionen müssen nicht zwingend in dieser Reihenfolge ausgesprochen werden.

Bei schweren Verstößen kann unmittelbar eine Disqualifikation oder dauerhafte Sperre erfolgen.

9.6 Wiederholte Regelverstöße

Wiederholte Regelverstöße können strenger geahndet werden, auch wenn die einzelnen Verstöße für sich genommen nur geringfügig sind.

Frühere Verwarnungen, Sperren oder Auffälligkeiten können bei der Entscheidung berücksichtigt werden.

9.7 Disqualifikation

Ein Team kann insbesondere disqualifiziert werden, wenn:

- ein Spieler nachweislich unerlaubte Hilfsmittel verwendet,
- MOSS-Dateien manipuliert oder gefälscht werden,
- eine angeordnete Kontrolle verweigert wird,
- nicht angemeldete Spieler eingesetzt werden,
- falsche Accounts oder Identitäten verwendet werden,
- Ergebnisse absichtlich manipuliert werden,
- schwere Beleidigungen oder diskriminierende Inhalte verbreitet werden,

- oder der Turnierablauf erheblich gestört wird.

Bei einer Disqualifikation können bereits erzielte Ergebnisse nachträglich geändert oder annulliert werden.

9.8 Preisgelder und Gewinne

Bei einer Disqualifikation besteht grundsätzlich kein Anspruch auf Preisgelder, Sachpreise oder andere Gewinne.

Bereits zugesprochene, aber noch nicht ausgezahlte Gewinne können aberkannt werden.

Über die weitere Verteilung entscheidet die Turnierleitung.

ABSCHNITT 10

ENTSCHEIDUNGEN DER TURNIERLEITUNG

10.1 Zuständigkeit

Die Turnierleitung ist für die Auslegung und Durchsetzung dieses Regelwerks verantwortlich.

Sie entscheidet insbesondere über:

- Regelverstöße,
- Einsprüche,
- technische Probleme,
- Rehhosts,
- Matchwertungen,
- Sanktionen,
- Disqualifikationen,
- und nicht eindeutig geregelte Sonderfälle.

10.2 Einzelfallentscheidungen

Nicht jede mögliche Situation kann vollständig im Voraus geregelt werden.

In Fällen, die in diesem Regelwerk nicht oder nicht eindeutig beschrieben sind, darf die Turnierleitung eine angemessene Einzelfallentscheidung treffen.

Dabei werden insbesondere berücksichtigt:

- die Fairness gegenüber allen beteiligten Teams,
- die vorhandenen Nachweise,
- die Auswirkungen auf den Turnierverlauf,
- die Schwere eines möglichen Verstoßes,
- sowie die Gleichbehandlung vergleichbarer Fälle.

10.3 Anweisungen der Turnierleitung

Anweisungen der Turnierleitung und offiziell eingesetzter Turnierhelfer müssen befolgt werden.

Das Ignorieren, Verzögern oder bewusste Missachten einer Anweisung kann bestraft werden.

Bestehen Zweifel an einer Anweisung, muss die Klärung ruhig und über die offiziellen Kommunikationswege erfolgen.

10.4 Prüfung von Nachweisen

Die Turnierleitung darf zur Klärung eines Vorfalls geeignete Nachweise verlangen.

Dazu zählen insbesondere:

- Screenshots,

- Videoaufnahmen,
- MOSS-Dateien,
- Strave-Einträge,
- Matchaufzeichnungen,
- Chatverläufe,
- sowie technische Nachweise.

Die Turnierleitung ist nicht verpflichtet, unbelegte Behauptungen als ausreichend anzuerkennen.

10.5 Vorläufige Entscheidungen

Falls eine sofortige abschließende Prüfung nicht möglich ist, darf die Turnierleitung eine vorläufige Entscheidung treffen, um den Turnierablauf fortzusetzen.

Diese Entscheidung kann später angepasst werden, wenn neue oder eindeutige Nachweise vorliegen.

10.6 Verbindlichkeit

Entscheidungen der Turnierleitung sind für den laufenden Turnierverlauf verbindlich.

Eine Diskussion darf den weiteren Ablauf des Turniers nicht verzögern.

Offizielle Einsprüche müssen innerhalb der festgelegten Frist und über Strave eingereicht werden.

10.7 Gleichbehandlung

Die Turnierleitung bemüht sich um eine faire und einheitliche Anwendung des Regelwerks.

Unterschiedliche Entscheidungen können dennoch erforderlich sein, wenn sich die jeweiligen Situationen, Nachweise oder Auswirkungen voneinander unterscheiden.

ABSCHNITT 11

SCHLUSSBESTIMMUNGEN

11.1 Anerkennung des Regelwerks

Mit der Anmeldung, dem Check-in oder der Teilnahme an einem NoPlantZone-Turnier erkennen alle Teilnehmer dieses Regelwerk vollständig an.

Jeder Teilnehmer ist selbst dafür verantwortlich, sich vor dem Turnier über die aktuelle Version zu informieren.

11.2 Unkenntnis der Regeln

Die Aussage, eine Regel nicht gelesen, übersehen oder falsch verstanden zu haben, schützt nicht vor einer Sanktion.

Team-Captains müssen sicherstellen, dass sämtliche Mitglieder ihres Teams über die geltenden Regeln informiert sind.

11.3 Änderungen

NoPlantZone behält sich vor, dieses Regelwerk anzupassen, wenn dies aufgrund von Änderungen am Spiel, technischen Problemen, neuen Turnierfunktionen oder organisatorischen Gründen erforderlich ist.

Wesentliche Änderungen werden über den offiziellen NoPlantZone-Discord bekannt gegeben.

Die aktuell veröffentlichte Version des Regelwerks ist verbindlich.

11.4 Vorrang turnierspezifischer Vorgaben

Turnierspezifische Angaben in der offiziellen Turnierankündigung oder in offiziellen Discord-Mitteilungen können einzelne Regelungen dieses Rulebooks ergänzen oder ersetzen.

Dazu gehören insbesondere:

- Teamgröße,
- Turnierformat,
- Matchformat,
- Kartenpool,
- Match-Einstellungen,
- Zeitpläne,
- Check-in-Zeiten,
- MOSS-Fristen,
- und besondere Teilnahmebedingungen.

11.5 Salvatorische Regelung

Sollte eine einzelne Bestimmung dieses Regelwerks unwirksam, unklar oder nicht anwendbar sein, bleiben die übrigen Regelungen davon unberührt.

Die Turnierleitung darf die betroffene Regelung durch eine faire und dem ursprünglichen Zweck entsprechende Entscheidung ersetzen.

11.6 Inkrafttreten

Dieses Regelwerk tritt mit seiner offiziellen Veröffentlichung in Kraft.

Veranstalter: NoPlantZone Spiel: Tom Clancy's Rainbow Six Siege Stand: 21.07.2026

NOPLANTZONE TOURNAMENT MANAGEMENT

FAIR PLAY. KLARE REGELN.

Dieses Rulebook bildet die verbindliche Grundlage für sämtliche offiziellen NoPlantZone-Turniere.