

NOPLANTZONE

2v2 TURNIER

REGELWERK

Rainbow Six Siege Community Turnier

Datum:	Sonntag, 19.07.2026
Format:	2 gegen 2
Preispool:	100 €
Veranstalter:	NoPlantZone
Version:	1.2 Stand: 11.07.2026

Änderungen durch die Turnierleitung sind bei Bedarf möglich. Die auf Discord veröffentlichten Turnierhinweise ergänzen dieses Regelwerk.

1. Kurzfassung

Wichtig auf einen Blick

Dieses Regelwerk gilt für das NoPlantZone 2v2 Turnier am Sonntag, 19.07.2026. Gespielt wird fair, pünktlich und nach den veröffentlichten Match Settings. Regelverstöße können zu Verwarnungen, Rundenverlust, Matchverlust oder Disqualifikation führen.

Punkt	Regel
Teamgröße	2 Spieler pro Team. Ersatzspieler nur mit vorheriger Genehmigung der Turnierleitung.
Turnierformat	Standard: Single Elimination. Anpassungen je nach Teilnehmerzahl bleiben möglich.
Matchformat	Bo1 bis zum Finale. Das Finale wird nach offizieller Ansage als Bo1 oder Bo3 gespielt.
Lobby	Die Teams erstellen ihre Lobby selbst und übernehmen die veröffentlichten Einstellungen exakt.
PC / MOSS	MOSS ist für jeden PC-Spieler verpflichtend und muss vollständig aufgezeichnet werden.
Preisgeld	100 € Preispool. Auszahlung nach offizieller Wertung und Abschluss möglicher Prüfungen.

2. Teilnahme und Anmeldung

- Jedes Team besteht aus genau 2 Spielern.
- Beide Spieler müssen auf dem NoPlantZone Discord erreichbar sein.
- Teamname, Spielernamen und Plattform müssen vor Turnierstart vollständig angegeben werden.
- Smurfs, Fake Accounts, Account Sharing oder nicht angemeldete Spieler können zum Ausschluss führen.
- Ein Spieler darf nur für ein Team antreten.
- Namensänderungen während des Turniers müssen sofort der Turnierleitung gemeldet werden.

3. Check-in und Anwesenheit

- Der Check-in erfolgt im dafür vorgesehenen Discord-Kanal oder Ticket.
- Teams sollen spätestens 15 Minuten vor Turnierstart vollständig bereit sein.
- Nach Match-Aufruf haben Teams 10 Minuten Zeit, die Lobby zu erstellen und beizutreten.
- Ist ein Team nach Ablauf der Wartezeit nicht bereit, kann das Match als Niederlage gewertet werden.
- Technische Probleme müssen sofort und mit möglichst klaren Nachweisen gemeldet werden.

4. Match-Regeln

4.1 Grundregeln

- Gespielt wird 2 gegen 2 im Spielmodus Bombe.
- Die veröffentlichten Einstellungen sind verbindlich und müssen von den Teams exakt übernommen werden.
- Die Match Settings stehen im Regelwerk und zusätzlich auf dem Discord zur Verfügung.
- Die Turnierleitung muss nicht jedes Match live beobachten. Teams sind für eine korrekt eingerichtete Lobby selbst verantwortlich.
- Ein Match darf erst gestartet werden, wenn beide Teams bereit sind und die Einstellungen kontrolliert wurden.
- Abweichungen müssen vor Matchstart gemeldet und korrigiert werden. Nach Matchstart entscheidet die Turnierleitung über Rehost oder Wertung.

4.2 Mappool

Mappool

Bank • Clubhaus • Fortress • Border • Consulat • Lair • Chalet • Kafe • Nighthaven Labs

- Die Map wird über Ban/Pick, die Turnierplattform, Zufall oder eine Anweisung der Turnierleitung bestimmt.
- Die Reihenfolge des Vetos und die Seitenwahl werden durch Plattform, Losverfahren, Host oder Turnierleitung festgelegt.
- Der Host muss eine stabile Verbindung besitzen. Bei Problemen kann die Turnierleitung einen anderen Host bestimmen.
- Nach jedem Match muss das Gewinnerteam einen klaren Ergebnis-Screenshot einreichen.

4.3 Operator, Loadouts und Ingame-Regeln

- Grundsätzlich sind alle im Spiel verfügbaren Operator, Waffen und Gadgets erlaubt, sofern nichts anderes angekündigt wird.
- Glitches, Exploits, Bugusing oder das bewusste Ausnutzen fehlerhafter Spielmechaniken sind verboten.
- Makros, Cronus, XIM, Recoil Scripts, Cheats oder vergleichbare Hilfsmittel sind verboten.
- Streamsniping, Ghosting oder das Weitergeben von Live-Informationen ist verboten.
- Spawnpeeking ist nicht erlaubt. Gegner dürfen nicht direkt am Spawn oder aus typischen Spawn-Peek-Positionen abgefangen werden.
- Teabagging und Bodys shooting sind nicht erlaubt und werden als unsportliches Verhalten gewertet.
- Absichtliches Verzögern, Trollen oder Sabotieren eines Matches kann bestraft werden.

5. Verbindliche Match Settings

Lobby vor dem Start prüfen

Der Host übernimmt sämtliche Werte genau wie unten angegeben. Das gegnerische Team prüft die Lobby vor dem Start. Einfach blind auf Start zu drücken und sich danach zu wundern, ist kein gültiger Protestgrund.

Bereich	Einstellung	Wert
Spielmodus	Modus	Bombe
Banning	Ban Phase aktivieren	Pro League
Banning	Ban Timer	20 Sekunden
Runden	Anzahl der Runden	8
Runden	Angreifer-/Verteidiger-Wechsel	4
Runden	Overtime-Runden	2
Runden	Overtime-Punktedifferenz	1
Runden	Overtime-Rollenwechsel	1
Runden	Objective Rotation Parameter	Aus
Runden	Objective Type Rotation	Gespielte Runden
Runden	Pick Phase Timer	30 Sekunden

Bereich	Einstellung	Wert
Gesundheit & Schaden	Operator HP	100
Gesundheit & Schaden	Friendly Fire Damage	100
Gesundheit & Schaden	Friendly Fire in Prep Phase	Aus
Gesundheit & Schaden	Reverse Friendly Fire	Aus
Gesundheit & Schaden	Injured	20
Charaktersteuerung	Sprint	An
Charaktersteuerung	Lean	An
Tod	Death Duration	3 Sekunden
Tod	Death Replay	An

Bereich	Einstellung	Wert
Tactical Timeout	Requests Available per Team	Aus
Tactical Timeout	Allow Requests From	Players, inaktiv
Tactical Timeout	Timeout Duration	45 Sekunden, inaktiv

Bereich	Einstellung	Wert
Tactical Timeout	Role Swap Timeout	Aus
Tactical Timeout	Role Swap Timeout Duration	60 Sekunden, inaktiv

Hinweis: Werte mit dem Zusatz „inaktiv“ sind im Menü sichtbar, greifen jedoch nicht, weil die jeweilige Timeout-Funktion ausgeschaltet ist.

5.1 Lobby-Checkliste

Vor dem Start abhaken

Beide Teams kontrollieren die Lobby gemeinsam. Der Host startet erst, wenn die Einstellungen stimmen und beide Teams ihre Bereitschaft bestätigt haben.

Pflichtpunkte

- Richtige Map aus dem veröffentlichten Mappool ausgewählt
- Spielmodus Bombe eingestellt
- Sämtliche Match Settings mit diesem Regelwerk abgeglichen
- Beide Teams und ausschließlich angemeldete Spieler in der Lobby
- Keine nicht genehmigten Zuschauer oder Spectator
- Beide Teams bestätigen im Chat, dass sie bereit sind
- Jeder PC-Spieler hat MOSS vor Lobby-Beitritt gestartet

5.2 Fehlerhafte Einstellungen

Wird ein Fehler vor Matchstart entdeckt, muss er korrigiert werden. Wird eine Abweichung direkt zu Beginn bemerkt, darf das Match nur nach Rücksprache oder eindeutiger Absprache beider Teams neu gestartet werden. Nach einem relevanten Kampf entscheidet die Turnierleitung über Rehost, Rundenwertung oder Matchwertung.

Nachweise bei Streitfällen

Screenshots der Lobby-Einstellungen, Ergebnisbilder, Clips und auf PC die MOSS-Dateien sichern. Wer wissentlich falsche Einstellungen nutzt oder Beweise manipuliert, riskiert Matchverlust oder Disqualifikation.

6. MOSS und Anti-Cheat-Nachweise

MOSS-Pflicht für PC-Spieler

Jeder PC-Spieler muss MOSS vor dem Beitritt zur Match-Lobby starten und bis nach dem Endscreen durchgehend laufen lassen. Konsolenspieler sind von der MOSS-Pflicht ausgenommen.

- Die MOSS-Aufzeichnung muss den vollständigen Matchzeitraum abdecken.
- MOSS darf während des Matches nicht beendet, pausiert, manipuliert oder neu gestartet werden.
- Kommt es zu einem Absturz oder einer Unterbrechung, muss die Turnierleitung sofort informiert werden.
- Die vollständigen und unveränderten MOSS-Dateien müssen bis mindestens 48 Stunden nach dem Turnierende aufbewahrt werden.
- Auf Aufforderung der Turnierleitung oder bei einem Protest muss die Datei innerhalb von 30 Minuten eingereicht werden.
- Fehlende, unvollständige, verspätete oder manipulierte MOSS-Dateien können als Matchverlust oder Disqualifikation gewertet werden.
- MOSS ist kein Freifahrtschein. Die Turnierleitung kann zusätzlich Clips, Screenshots, Detect.ac-Prüfungen oder weitere Nachweise verlangen.

7. Verbindungsprobleme und Rehost

- Ein Rehost ist nur mit Zustimmung der Turnierleitung oder klarer Absprache beider Teams erlaubt.
- Ein Disconnect vor dem ersten Kill oder innerhalb der ersten 30 Sekunden kann einen Rehost rechtfertigen.
- Nach einem relevanten Kampf oder fortgeschrittener Runde wird grundsätzlich weitergespielt, sofern die Turnierleitung nichts anderes entscheidet.
- Jedes Team erhält grundsätzlich maximal einen Rehost pro Match. Nachweisbare Serverprobleme können eine Ausnahme begründen.
- Wer absichtlich leavt, die Verbindung manipuliert oder einen Rehost provoziert, riskiert Matchverlust oder Disqualifikation.

8. Ergebnis-Meldung

- Das Gewinnerteam postet direkt nach dem Match einen Screenshot des Endergebnisses.
- Der Screenshot muss das Ergebnis und möglichst beide Teams beziehungsweise die Matchanzeige zeigen.
- Bei Streitfällen sind Clips, Screenshots und auf PC die verlangten MOSS-Dateien einzureichen.
- Ohne verwertbare Nachweise entscheidet die Turnierleitung nach bestem Ermessen.

9. Fairplay und Verhalten

Grundsatz

Gegner, Caster, Zuschauer und Teammitglieder sind respektvoll zu behandeln. Leichter Trash Talk ist nur erlaubt, solange er nicht beleidigend, diskriminierend, persönlich oder gezielt provokant wird.

- Beleidigungen, Rassismus, Sexismus, Homophobie, Drohungen oder gezielte Provokation führen zu Strafen.
- Spam, Voice-Chat-Geschrei oder absichtliche Störung der Organisation ist verboten.
- Diskussionen mit der Turnierleitung sind sachlich zu führen.
- Private Streitigkeiten gehören nicht in Turnierkanäle.
- Teabagging, Bodyshooting und Spawnpeeking sind verboten.
- Gefälschte Screenshots, Clips, MOSS-Dateien oder andere Beweise führen zur Disqualifikation.

10. Strafen

Verstoß	Mögliche Folge
Zu spät / kein Check-in	Verwarnung oder Matchverlust
Falsche Spieler / nicht gemeldeter Ersatz	Matchverlust oder Disqualifikation
Falsche Lobby-Einstellungen	Korrektur, Rehost, Rundenverlust oder Matchverlust
Beleidigung / toxisches Verhalten	Verwarnung, Matchverlust oder Ausschluss
Bugusing / Exploit	Rundenverlust, Matchverlust oder Ausschluss
Teabagging / Bodyshooting / Spawnpeeking	Verwarnung, Rundenverlust oder Matchverlust
MOSS fehlt / ist unvollständig / manipuliert	Matchverlust oder Disqualifikation
Cheats / Cronus / XIM / Makros / Scripts	Sofortige Disqualifikation und Ausschluss
Gefälschte Beweise	Disqualifikation

Die konkrete Strafe richtet sich nach Schwere, Beweislage, Wiederholung und Einfluss auf das Match. Die Turnierleitung darf mehrere Sanktionen kombinieren.

11. Preisgeld

- Der Preispool beträgt 100 €.
- Die genaue Aufteilung wird vor Turnierstart bekanntgegeben. Standardmäßig erhält das Gewinnerteam den Preispool.
- Die Auszahlung erfolgt nur an teilnahmeberechtigte Spieler des Gewinnerteams.
- Bei Disqualifikation entfällt der Anspruch auf Preisgeld.
- Die Auszahlung kann verzögert werden, solange ein Protest, Cheatverdacht oder Regelverstoß geprüft wird.

12. Proteste und Entscheidungen

- Proteste müssen unmittelbar nach dem Match im vorgesehenen Ticket oder Kanal gemeldet werden.
- Ein Protest muss den Sachverhalt kurz erklären und verwertbare Beweise enthalten.
- PC-Spieler müssen auf Aufforderung die zugehörigen MOSS-Dateien einreichen.
- Nach Beginn der nächsten Turnierrunde können verspätete Proteste abgelehnt werden.
- Die Turnierleitung trifft die finale und verbindliche Entscheidung.
- Nach der finalen Entscheidung ist der Protest abgeschlossen.

13. Streaming und Clips

- Matches dürfen gestreamt oder aufgenommen werden, sofern dadurch kein unfairer Vorteil entsteht.
- Streamer sollen mit ausreichendem Delay streamen, wenn Gegner oder Zuschauer auf den Stream zugreifen können.
- Clips können zur Prüfung von Regelverstößen genutzt werden.
- Mit der Teilnahme erklären sich Spieler damit einverstanden, dass Turnierclips für NoPlantZone Content verwendet werden können.

Schlussregel

Nicht jeder Sonderfall lässt sich vorher vollständig abbilden. Die Turnierleitung darf Regeln anpassen oder ergänzen, wenn dies für einen fairen, transparenten und sauberen Turnierablauf notwendig ist.