

## **1. Allgemeines**

### **1.1. Disclaimer**

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerks unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, bleibt davon die Wirksamkeit des Regelwerks im Übrigen unberührt. An die Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der Zielsetzung am nächsten kommt, die mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Bestimmung verfolgt wurde. Die vorstehenden Bestimmungen gelten entsprechend für den Fall, dass sich das Regelwerk als lückenhaft erweist.

### **1.2. Einverständnis**

Mit der Teilnahme an der Good Night Series akzeptieren die Teilnehmer dieses Regelwerk und erklären sich dazu bereit, alle hier aufgeführten Vorgaben und Richtlinien zu einzuhalten.

### **1.3. Administration**

Ausrichter der Good Night Series ist Rock it Science Entertainment, Marius Lauer. Der Spielbetrieb wird durch die Administration sichergestellt. Sie ist für die Erstellung, Einhaltung und Anwendung dieses Regelwerks und generellen Ablauf der Veranstaltung zuständig. Zur Administration gehören insbesondere die direkten Ansprechpartner der Teilnehmer:

- Bina1503
- dexterity
- deadtronix

Oder per E-Mail: [tournaments@risewithus.gg](mailto:tournaments@risewithus.gg)

### **1.4. Änderungen**

Rock it Science Entertainment, Marius Lauer behält sich das Recht vor, einzelne Regeln zu ändern, hinzuzufügen oder zu entfernen, um den Betrieb der Good Night Series für alle Beteiligten fair zu gestalten. Der Wettbewerbsgedanke und das Fairplay stehen im Vordergrund und die Administration behält sich das Recht vor, gegebenenfalls Entscheidungen zu treffen, die im Regelwerk nicht abgedeckt sind, um dem Interesse der Veranstaltung als Ganzes gerecht zu werden. Die Entscheidungen von Administration und eingesetzten Referees sind final und von den Teilnehmern zu akzeptieren.

### **1.5. Definition Teilnehmer und Teams**

Wird im Regelwerk von einem „Team“ gesprochen, ist immer die Gemeinschaft der Spieler bzw. die entsprechende Organisation gemeint, die an der Good Night Series teilnimmt. Als „Teilnehmer“ gelten ganzheitlich sowohl die Teams, als auch ihre Mitglieder.

## 1.6. **Interne Kommunikation**

Die Kommunikation von Teilnehmern der Good Night Series mit der Administration, Referees, der Broadcast-Crew und anderen Teilnehmern ist vertraulich zu behandeln und nicht nach außen zu tragen, solange kein explizites Einverständnis zur Weitergabe von Informationen gegeben wurde. Die offizielle Kommunikation der Administration, Referees und Broadcast-Crew mit den Teilnehmern erfolgt per Discord (<https://discord.com/invite/9zZ8pxv>).

## 1.7. **Zeitangaben**

Alle im Regelwerk oder der offiziellen Kommunikation genannten Uhrzeiten beziehen sich auf die mitteleuropäische Sommerzeit (MESZ oder CEST).

## 1.8. **Übertragungsrechte**

Alle Rechte zur Übertragung der Matches werden von Rock it Science Entertainment, Marius Lauer, einbehalten. Privates Streamen der Matches ist nur durch ausgewählte Partner erlaubt. Eine Lizenz für die Übertragung kann bei der Administration beantragt werden.

## 1.9. **Strafen**

Verstöße gegen das Regelwerk können auf verschiedene Weise geahndet werden. Der Strafenkatalog umfasst Verwarnungen, default-Niederlagen, Punkteabzug, Sperren, Abzug von Preisgeldern und Disqualifikation. Die Härte der Strafe richtet sich nach dem Vergehen und wird, sofern nicht explizit im Regelwerk angegeben, im Einzelfall von der Administration festgelegt.

# 2. **Verhaltenskodex**

## 2.1. **Respekt und Fairplay**

Ziel der Veranstaltung ist es, den Teilnehmern ein professionelles Umfeld zu bieten und im Gegenzug wird von den Teilnehmern ein fairer, respektvoller und professioneller Umgang mit Gegnern, Mitarbeitern, Fans und Außenstehenden erwartet. Das bedeutet auch, sich einer gewissen Vorbildfunktion bewusst zu sein und sich dementsprechend zu verhalten. Verstöße gegen diesen Grundgedanken, wie unsportliches Verhalten, Beleidigungen und Provokationen, egal ob während eines Matches im Spiel, in Interviews, oder auf Social-Media-Kanälen, werden geahndet und können in schweren Fällen bis hin zum Ausschluss führen.

## 2.2. **Verbotene Inhalte**

Pornografie und das Kommentieren oder Bewerben von Inhalten, die dem Gesetz nach verboten sind, ist Teilnehmern der Good Night Series untersagt.

## 2.3. **Wetten**

Das Wetten auf Matches der Good Night Series ist allen Teilnehmern untersagt und kann zum Ausschluss führen, unabhängig davon, ob ein Teilnehmer sich selbst dadurch Vorteile verschafft oder nicht.

## 2.4. **Manipulation**

Die bewusste Manipulation von Ergebnissen und Matchabsprachen können zum Ausschluss führen, unabhängig davon, ob ein Teilnehmer sich selbst dadurch Vorteile verschafft oder nicht. Beispiele für diese Art der Wettbewerbsverzerrung sind die Beeinflussung anderer Teams oder das absichtliche Verlieren von Matches.

## 2.5. **Bugs und Glitches**

Das Nutzen von Bugs und Glitches ist verboten und kann zu automatischen Niederlagen, Disqualifikationen und Sperren führen.

## 2.6. **Drogen- und Alkoholkonsum**

Das Spielen offizieller Good Night Series Matches unter Alkohol, Drogen, oder Einfluss von leistungssteigernden Substanzen (Doping) ist verboten und kann in schweren Fällen zum Ausschluss führen.

## 2.7. **Cheating**

Der Einsatz von Anwendungen oder Hardware, die dem Spieler einen Vorteil gegenüber anderen verschafft, ist verboten und führt zum Ausschluss. Darunter fallen sogenannte Cheats und auch, aber nicht nur, jede Art von Prozessen, Programmen oder Makros, welche das Spiel auf eine vom Entwickler ungewollte Art beeinflussen und so verändern, dass dem Spieler daraus ein Vorteil entstehen kann. Dazu gehört auch das künstliche Verschlechtern der eigenen Verbindung. Explizit verboten sind in diesem Zuge auch, aber nicht nur:

- Remote Control Programme wie TeamViewer
- Die Nutzung von VPN
- Die Nutzung von Virtual Machines

### 2.7.1. **Zusatzhardware (Konsole)**

Jegliche Adapter, um eine Maus oder Tastatur an die Konsole anzuschließen, sind verboten und führen zum Verlust des Matches und gegebenenfalls zu einer Disqualifikation des Spielers.

## 2.8. **Technische Fehler**

Jeder Spieler ist für seine eigene Hard- und Software verantwortlich. Matches werden nicht auf Grund von technischen Fehlern eines Spielers wiederholt oder verzögert. Sollte ein Spieler auf Grund technischer Probleme ausfallen, so ist ein Wechsel vor Beginn des Matches möglich. (siehe 3.1. und 3.1.1.)

## 2.9. **Rock it Science Entertainment orientiert sich**

am Ethik- und Verhaltenskodex des ESPORT-BUND DEUTSCHLAND e.V.:

<https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/10/Ethik-und-Verhaltenskodex-des-ESBD.pdf>

# 3. **Teilnahmebedingungen**

## 3.1. **Teams**

Ein Team darf maximal aus 6 Spielern (4 Stammspieler, 2 Ersatzspieler) bestehen. Änderungen des Rosters sind nach Beginn eines Qualifiers bzw. nach erfolgreicher Qualifikation nicht mehr möglich.

### 3.1.1. **Austausch von Spielern**

Spieler dürfen ausschließlich vor dem Start eines Matches getauscht werden. Wenn das Spiel gestartet ist, müssen alle 4 Spieler bis zum Ende des Spiels spielen. Es dürfen nur Spieler eingewechselt werden, die Teil des Teams und somit der Administration bekannt sind.

### 3.1.2. **Teamname und Logo**

Name und Logo des Teams dürfen keine illegalen oder pornografischen Inhalte darstellen, darauf Bezug nehmen oder auf andere Weise beleidigend oder unsportlich sein. Logos von Teams dürfen nicht gegen das Urheberrecht verstoßen. Die Administration behält sich das Recht vor, Teams zur Änderung des Namens aufzufordern, das Logo zu ändern und gegebenenfalls auszuschließen.

## 3.2. **Teilnehmer**

### 3.2.1. **Jeder Teilnehmer darf nur einen eBattle-Account besitzen**

### 3.2.2. **Spielen in mehreren Teams**

Teilnehmer dürfen maximal in einem Team gemeldet sein.

### 3.2.3. **Mindestalter**

Spielberechtigt ist nur, wer mindestens das 18. Lebensjahr vollendet hat. Die Administration behält sich das Recht vor, Geburtsdaten zu überprüfen und Spieler gegebenenfalls keine Spielberechtigung zu erteilen und Verstöße rückwirkend zu ahnden.

- Sollte der Verdacht bestehen, dass ein Team mit einem nicht spielberechtigten Spieler am Turnier teilnimmt, ist dieses auf Verlangen der Turnieradministration dazu verpflichtet binnen einer Woche sich einer Altersverifizierung von eBattle zu unterziehen.
- Dieser Vorgang findet während des laufenden Turniers statt.
- Sollte sich der Verdacht bestätigen, wird das Team disqualifiziert und verliert jeglichen Anspruch auf Preisgeld.

### 3.2.4. **ID**

Jeder Teilnehmer benötigt eine gültige PSN-ID oder XBOX-ID. Diese muss auf der eBattle-Website eingetragen sein.

### 3.2.5. **Sperrn**

Teilnehmer dürfen keine aktiven Sperrn bei PSN, XBOX, eBattle, dem Entwickler oder Publisher haben.

## 3.3. **Wohnsitz**

Für die Spielberechtigung ist der Wohnsitz entscheidend. Jedes Team muss aus mindestens 50% Spieler bestehen, die ihren Wohnsitz in folgenden Ländern haben:

- Deutschland
- Österreich

Es dürfen ausschließlich Spieler mitmachen, die einen Wohnsitz innerhalb von Europa oder dem vereinten Königreich haben.

### 3.4. **Plattform**

Die Good Night Series wird ausschließlich auf der Sony Playstation und Microsoft XBOX ausgetragen.

### 3.5. **Transfers**

Während der gesamten Veranstaltung ist es nicht möglich neue Spieler dem bestehenden Team hinzuzufügen.

## 4. **Turnierbetrieb**

### 4.1. **Qualifikation**

#### 4.1.1. **Allgemein**

Um an der Gruppenphase teilnehmen zu können, müssen die Teams während der vier Qualifier Punkte sammeln. Die Qualifier finden am 29.05.2021, 30.05.2021, 05.06.2021 und 06.06.2021 statt.

#### 4.1.2. **Anzahl der Teilnehmer**

Die Anzahl der teilnehmenden Teams ist pro Qualifier auf vierundsechzig (64) begrenzt.

#### 4.1.3. **Format**

Alle Teams treten in einem Best of 3, Single-Elimination-Bracket gegeneinander an. Gespielt wird „Search and Destroy“.

Die Teams werden bei jedem Qualifier vom System zufällig geseeded. Während der gesamten Qualifier wird der Modus „Search and Destroy“ gespielt.

#### 4.1.4. **Punkteverteilung Qualifikation**

Anhand ihrer Platzierung während eines Qualifiers erhalten die Teams Punkte.

Die Aufteilung der Punkte schlüsselt sich wie folgt auf:

Platz 1 [50 Punkte]

Platz 2 [30 Punkte]

Platz 3 [20 Punkte]

Platz 4 [15 Punkte]

Platz 5 - 8 [8 Punkte]

Platz 9 - 16 [5 Punkte]

Platz 17 - 32 [2 Punkte]

Platz 33 - 64 [0 Punkte]

### 4.2. **Gruppenphase**

#### 4.2.1. **Allgemein**

Die Gruppenphase findet zwischen dem 07.06.2021 und 21.06.2021 statt. Teilnehmen dürfen die sechzehn (16) besten Teams der Qualifikations-Phase.

#### 4.2.2. Anzahl der Teilnehmer

Die Anzahl der teilnehmenden Teams für die Gruppenphase ist auf sechzehn (16) begrenzt. Die verfügbaren sechzehn (16) Plätze werden durch die sechzehn (16) Teams mit den meisten Qualifier-Punkten besetzt.

Sollten sich nach dem 4. Qualifier zwei oder mehrere Teams den 16. Platz teilen, kommt das Team weiter welches im direkten Vergleich:

- Die höchste Punktzahl in einem der vier Qualifier erzielt hat
- In einem direkten Duell während der vier Qualifier öfter gewonnen hat
- An den meisten Qualifier teilgenommen hat

Sollte nach obenstehender Reihenfolge kein eindeutiger 16. Platz festgestellt werden können, spielen die betroffenen Teams am 07.06.2021, 16:00 bis 18:00 gegeneinander. Die Spiele finden als Bo3 statt.

#### 4.2.3. Format

Die Teams werden in vier Gruppen mit jeweils vier Teams aufgeteilt. Es wird ein Best of 3, Double-Elimination-Bracket gespielt.

Die besten 8 Teams (jeweils Platz 1, sowie Platz 2 einer Gruppe) qualifizieren sich für die Playoffs.

Die Spieltage der Gruppenphase:

- 07.06.2021, 18:00
- 11.06.2021, 18:00
- 14.06.2021, 18:00
- 18.06.2021, 18:00

Spieltag 1 – W-R1 & W-R2 – Gruppe A + B

Spieltag 2 – W-R1 & W-R2 – Gruppe C + D

Spieltag 3 – L-R1 & L-R2 – Gruppe A + B

Spieltag 4 – L-R & L-R2 – Gruppe C + D

Spieltag 5 – Finale – Gruppe A + B + C + D

### 4.3. Playoffs

#### 4.3.1. Allgemein

Die Playoffs finden am 26.06.2021 und am 27.06.2021 statt.

Teilnehmen dürfen die besten acht (8) Teams aus der Gruppenphase.

#### 4.3.2. Format

Gespielt wird Best of 5, Single Elimination.

Das Finale wird als Best of 7 gespielt.

### 4.4. Pünktlichkeit

Alle Teilnehmer müssen dreißig (30) Minuten vor Spielbeginn anwesend und spielbereit sein, um den reibungslosen Ablauf der Veranstaltung und Übertragung sicherzustellen. Durch Teilnehmer verursachte Verzögerungen werden geahndet.

#### 4.5. **No-Show**

Sollte ein Team fünfzehn (15) Minuten nach offiziellem Matchbeginn nicht vollständig, nicht bereit oder nicht anwesend sein, verliert dieses das Match.

#### 4.6. **Aufgeben**

Sollte ein Team aufgeben / sich auflösen, hat dieses kein Anrecht auf Preise und wird durch den Gegner des letzten Matches ersetzt. Für das Haupt-Event rücken die nächstbestplatzierten Teams auf. (Platz 9, Platz 10, ...)

#### 4.7. **Proteste**

Proteste sind direkt matchbezogene, den Verlauf oder Ausgang eines Matches entscheidende Fragen oder Anschuldigungen. Ein Protest darf zu jeder Zeit während des Matches von jedem Team in Anspruch genommen werden. Ein Protest ist direkt in Discord zu eröffnen und muss mit dem Tag @eBattleAdmin gekennzeichnet werden. Proteste, die nicht im Match-Channel gestellt werden, sind ungültig und können nicht berücksichtigt werden. Diese Regel schließt auch persönliche Nachrichten an Referees oder die Administration ein. Ein Protest gilt nur dann als gültig, solange das Ergebnis noch nicht bestätigt wurde. Sollte das Match bereits beendet und das Ergebnis bestätigt worden sein, so wird ein Protest nicht mehr entgegengenommen und bearbeitet werden. Die Administration behält sich das Recht vor, diese Regel bei bewiesenem Cheating außer Kraft zu setzen. Die Administration und die Referees entscheiden immer auf Grundlage der Unschuldsvermutung. Das bedeutet, dass der Proteststeller stichhaltige Beweise oder Argumente vorzulegen hat, andernfalls wird der Protest aufgrund unzureichender Beweislast nicht weiterbearbeitet.

#### 4.8. **Spoiler**

Sollte ein Team, sei es auf Social Media oder im Twitch Chat, ein Matchergebnis bekannt geben, welches im zugehörigen Stream noch nicht veröffentlicht wurde, so wird dieses Team mit entsprechender Härte bestraft.

#### 4.9. **Supportanfragen**

Supportanfragen sind indirekt oder nicht matchbezogene Anfragen, welche rein informative, administrative oder organisatorische Anliegen der Teams gegenüber der Administration betreffen. Eine Supportanfrage muss über die Channel #Support und #fragen eingereicht werden. Supportanfragen, die nicht über diese Channel gestellt werden, sind ungültig und können nicht als Referenz herangezogen werden. Diese Regel schließt auch persönliche Nachrichten an Referees oder die Administration ein.

#### 4.10. **Mapveto**

Das Mapveto findet auf der eBattle-Webseite unter „Kontrollzentrum“ -> „Eigene Matches“ statt. Fünfzehn (15) Minuten vor Matchbeginn wird das Mapveto freigeschaltet. Dort werden die nicht zu spielenden Maps gebannt. Das Veto wird nach dem Ban-Pick-Ban-System durchgeführt. Nach dem Veto bleiben die drei (3) / fünf (5) / sieben (7) zu spielenden Maps übrig. Jedes Team hat auf der eigens ausgewählten Map die Seitenwahl (Angreifer oder Verteidiger). Das Team, welches die vorletzte Map gebannt hat, wählt auf der Decidermap die gewünschte Seite (Angreifer oder Verteidiger)

##### 4.10.1. **Mappool**

- Armada
- Checkmate
- Crossroads
- Express
- Garrison
- Miami
- Moscow
- Raid
- Standoff

### 5. **Ingame**

#### 5.1. **Discord**

Von Beginn des Spieltages muss mindestens ein Spieler jedes Teams seinen eBattle-Account über „Kontrollzentrum“ -> „Profil verbinden“ mit Discord verknüpfen und sich während des gesamten Matchverlaufs und der dafür angesetzten Vorlaufzeit aktiv auf Discord befinden. Auf Discord wird zu jedem Match ein Kanal erstellt, in welchem Support und Fragen bearbeitet werden. Ebenso findet hier die Kommunikation zwischen den Spielern statt. Vor Matchbeginn hat jedes Team seine Anwesenheit zu bekunden. Jeder Spieler vertritt im Discord sein Team. Das bedeutet, dass jeder Spieler im Discord eine gleichberechtigte Funktion vertritt und weisungsberechtigt ist.

#### 5.2. **Anti-Cheat Software**

##### 5.2.1. **Konsolenschutz (Playstation, XBOX)**

Die Entscheidung einer Konsolenschutzpflicht liegt bei den Admins bzw. den Turnierveranstalter. Es muss nur dann mit Konsolenschutz gespielt werden, wenn ein Admin in einer Begegnung Konsolenschutz anfordert. Beide Teams haben dann die Pflicht, die Begegnung mit Konsolenschutz zu spielen. Es besteht kein Anrecht das Match aufgrund des Ausfalles des Konsolenschutzes zu verschieben.

#### 5.1.1.2. **Fehlender / unvollständiger Konsolenschutz**

Sollte ein Spieler keinen Konsolenschutz sicherstellen oder bereitstellen können, so wird dieser Spieler vom Match disqualifiziert. Die verbleibenden Spieler müssen daraufhin das Match in Unterzahl bestreiten.

#### 5.3. **Host**

Im Normalfall eröffnet ein Spieler die Lobby. Das Team, welches die Map gewählt hat, ist für das Hosten des Matches und somit für die Richtigkeit der Einstellungen verantwortlich.

Sollte ein Match auf dem Stream gezeigt werden, muss das hostende Team den Observer einladen, und auf dessen Bestätigung warten.

#### 5.4. **Disconnects**

Sollte ein Spieler in den ersten dreißig (30) Sekunden und / oder vor dem ersten Kill disconnecten, muss das Spiel neugestartet werden.

Sollte ein Spieler nach den ersten dreißig (30) Sekunden und / oder nach dem ersten Kill disconnecten, muss das Spiel fortgesetzt werden. Der betroffene Spieler muss dem laufenden Spiel erneut beitreten.

#### 5.5. **Rehost**

Jedem Team steht pro Map ein Rehost zu.

Ein Rehost wird wie folgt vorgenommen:

Das Team, welches einen Rehost nutzen möchte, muss spätestens mit Beginn der Vorbereitungsphase die Lobby komplett verlassen haben, andernfalls muss die Runde zu Ende gespielt werden. Sollte ein Team aufgrund eines Protests das Match verlassen, wird damit ihr Rehost nicht verbraucht. Sollte sich ein Team, 10 Minuten nach dem Rehost, nicht vollständig in der Spiellobby befinden, so muss das Spiel mit den anwesenden Spielern fortgeführt werden. Alternativ kann ein Protest eröffnet werden. Sollte aufgrund von Server-Problemen beim Publisher (bspw. Highping in der gesamten Lobby) ein Rehost vorgenommen werden müssen, so wird dieser keinem der beiden Teams angerechnet.

#### 5.6. **Ping**

Der Ping eines Spielers darf nicht manipuliert werden. Der Ping eines Spielers darf in Matches höchstens 120ms betragen. Der Ping gilt als zu hoch, wenn er diesen Wert über einen längeren Zeitraum (zwei abgeschlossene Runden oder mehr) überschreitet. Ein zu hoher Ping muss vom Gegner dokumentiert und belegt werden. Nach Dokumentation muss der Gegner informiert und durch Rehost versucht werden das Problem zu beheben. Erst danach darf ein Protest eingelegt werden. Alle Beweise müssen der Administration zugänglich gemacht werden.

#### 5.7. **Scharfschütze**

Je Map wird jeweils ein Scharfschütze pro Team zugelassen. Der Scharfschütze darf andere Waffen vom Boden aufheben. Allen anderen Spielern ist es untersagt, Scharfschützengewehre aufzuheben.

## 5.8. Spieleinstellungen

### **Modus**

Search & Destroy (Suchen & Zerstören)

### **Spielregeln bearbeiten**

#### **Spiel**

#### **Siegbedingungen**

Zeitlimit: 1,5 Minuten

Rundenlimit: Unbegrenzt

Runden-Sieg-Limit: 6 Runden

#### **Erweitert**

Bomben-Timer: 45 Sekunden

Platzierungszeit: 5 Sekunden

Entschärfungszeit: 7,5 Sekunden

Multibombe: Deaktiviert

Seitenwechsel: Jede Runde

Lautloses Platzieren: Aktiviert

Bombenabwurf: Deaktiviert

#### **Einstieg**

Anzahl der Leben pro Spieler: 1 Leben

Einstiegsverzögerung: Deaktiviert

Einstieg erzwingen: Aktiviert

Welleneinstiegsverzögerung: Deaktiviert

Selbstmord-Strafe: Deaktiviert

Teamabschuss-Strafe: Deaktiviert

Anzahl der Leben pro Team: Unbegrenzt

#### **Spiel**

Introsequenz: Deaktiviert

Voraussetzung für das Spiel: 4 Spieler

Timer vor dem Spiel: 15 Sekunden

Zeit vor der Runde: 5 Sekunden

Minikarte: Normal

Ausrüstungsverzögerung: 5 Sekunden

Abschusskamera: Nach dem Tod des Spielers zeigen

Punkteserien-Verzögerung: Deaktiviert

Punktemultiplikator: 1

## **Spieler**

### **Gesundheit und Schaden**

Gesundheit: 150

Teambeschuss: Aktiviert

Teamabschuss-Rauswurflimit: Deaktiviert

Nur Kopfschüsse: Deaktiviert

Trefferanzeige: Aktiviert

### **Eigene Klassen**

Primärausrüstung: Aktiviert

Taktikausrüstung: Aktiviert

Feldaufrüstung: Aktiviert

Eigene Klassen: Aktiviert

## **Einschränkungen**

**Grundsätzlich gilt: Deaktiviert = verboten, auch wenn die Option in den Einstellungen nicht zur Verfügung steht.**

## **Waffen**

### **Sturmgewehre**

XM4: Aktiviert

Ak-47: Deaktiviert

Krig6: Aktiviert

QBZ-83: Aktiviert

FFAR 1: Aktiviert

Groza: Deaktiviert

Fara 83: Deaktiviert

### **MPS**

MP5: Aktiviert

Milano 821: Aktiviert

AK-74u: Aktiviert

KSP 45: Deaktiviert

Bullfrog: Aktiviert

MAC-10: Deaktiviert

LC10: Deaktiviert

### **Taktikgewehre**

Typ 63: Deaktiviert

M16: Deaktiviert

AUG: Deaktiviert

DMR14: Deaktiviert

CARV.2: Deaktiviert

## **Leichte MGS**

Stoner 63: Deaktiviert

RPD: Deaktiviert

M60: Deaktiviert

## **Scharfschützengewehre**

Pelington 703: Aktiviert

LW3 – Tundra: Aktiviert

M82: Deaktiviert

## **Sekundäre**

### **Pistolen**

1911: Aktiviert

Magnum: Deaktiviert

Diamatti: Aktiviert

AMP63: Deaktiviert

### **Schrotflinten**

Hauer 77: Deaktiviert

Gallo SA12: Deaktiviert

Straßenfeger: Deaktiviert

## **Werfer**

Cigma 2: Deaktiviert

RPG-7: Deaktiviert

## **Nahkampf**

Messer: Aktiviert

Vorschlaghammer: Aktiviert

Wakizashi: Aktiviert

## **Spezial**

M79: Deaktiviert

## **Ausrüstung**

### **Taktik**

Betäubungsgranate: Aktiviert

Stimulanz: Deaktiviert

Rauchgranate: Aktiviert (**maximal 1 pro Team**)

Blendgranate: Aktiviert

Täuschgranate: Deaktiviert

## **Primär**

Splittergranate: Aktiviert

C4: Deaktiviert

Semtex: Aktiviert

Molotow: Deaktiviert

Tomahawk: Deaktiviert

## **Feldaufrüstung**

Näherungsmine: Deaktiviert

Richtmikrofon: Deaktiviert

Trophy-System: Aktiviert (**maximal 1 pro Team**)

Sturmpaket: Deaktiviert

Boden-Luft-Geschütz: Deaktiviert

Störer: Deaktiviert

Gasmine: Deaktiviert

## **Extras**

### **Extra 1**

Techniker: Aktiviert

Paranoia: Deaktiviert

Splitterschutzweste: Aktiviert

Taktikmaske: Aktiviert

Daten weiterleiten: Deaktiviert

### **Extra 2**

Attentäter: Deaktiviert

Logistiker: Aktiviert

Plünderer: Aktiviert

Quartermeister: Deaktiviert

Spurenleser: Deaktiviert

### **Extra 3**

Gung-Ho: Aktiviert

Geist: Aktiviert

Kaltblütig: Deaktiviert

Ninja: Aktiviert

Spionage: Deaktiviert

## **Wildcards**

Draufgänger: Deaktiviert

Gesetzesbrecher: Aktiviert (**Overkill verboten**)

Revolverheld: Aktiviert

Extra-Gier: Aktiviert

## **Punkteserien**

Gefechtsbogen: Deaktiviert  
Fernlenkladung: Deaktiviert  
Spionageflugzeug: Deaktiviert  
Spionageabwehrflugzeug: Deaktiviert  
Panzerung: Deaktiviert  
Vorräte: Deaktiviert  
Geschütz: Deaktiviert  
Napalmangriff: Deaktiviert  
Artillerie: Deaktiviert  
Marschflugkörper: Deaktiviert  
Luftpatrouille: Deaktiviert  
H.A.R.P.: Deaktiviert  
Kriegsmaschine: Deaktiviert  
Angriffshelikopter: Deaktiviert  
Helikopterschütze: Deaktiviert  
VTOL-Eskorte: Deaktiviert  
Kampfflugzeug: Deaktiviert

## **Verbotene Aufsätze**

### **Visier**

Axial Arms 3x  
Hawksmoor  
Hangman RF  
Otero Mini Reflex  
Royal & Kross 4x  
Sillix Holoscout  
Snappoint  
SUSAT Multizoom  
Viontech 2x  
Vulture Custom Zoom

### **Alle Thermalvisiere**

**Sniper dürfen grundsätzlich nur ohne Visiere benutzt werden.**

## **Mündung**

Scoom/KGB-Eliminator

## **Lauf**

alle Schadensläufe

## **Körper**

Alle verboten, außer ruhige Hand Laser

## **Unterlauf**

-

## **Magazin**

-

## **Handgriff**

-

## **Schaft**

Akimbo

## **Bots und Spieler**

### **Lobby-Einstellungen**

Teamwechsel während des Spiels: Aktiviert

CoDCasting: Deaktiviert, wenn Match auf Stream -> Aktiviert

Externe Zuschauer-Ansicht: Deaktiviert

Dynamische Kartenelemente: Deaktiviert

Kampfdialoge: Deaktiviert

Ansager: Deaktiviert

Bester Moment: Aktiviert

Externe Gesten-Ansicht: Deaktiviert

Gesten-Kamera-Steuerung: Deaktiviert

### **5.9. Fehlerhafte Spieleinstellungen**

Sollte ein Spiel mit fehlerhaften Spieleinstellungen gestartet worden sein, so ist unmittelbar darauf hinzuweisen. Nach zwei gespielten Runden gilt die Situation als akzeptiert und die aktuelle Map muss mit den fehlerhaften Einstellungen beendet werden.

## **6. Preise**

### **6.1. Preisempfänger**

Der Gewinn wird an den Teamcaptain ausbezahlt / versendet. Die Teams sind für die Verteilung des Gewinns selbst verantwortlich. Der Preisempfänger erklärt sich bereit, dass seine Daten bei physischen Gewinnen an einen unserer Hardware-Partnern weitergeleitet werden.

### **6.2. Auszahlungszeitpunkt**

Gewinne werden spätestens neunzig (90) Tage nach Abschluss der Veranstaltung ausbezahlt / versendet.

### 6.3. Preisgeldverteilung

Je nach Abschlussplatzierung im Haupt-Event erhalten die Teams einen festen Betrag, dieser wird an den Teamcaptain überwiesen. Dafür muss der Teamcaptain eine Rechnung stellen. Dieser Betrag kann durch Strafen und andere Preisgeldabzüge noch modifiziert werden.

Das Preisgeld in Höhe von 4000€ teilt sich wie folgt auf:

1. Platz Haupt-Event: 2000€
2. Platz Haupt-Event: 1200€
3. Platz Haupt-Event: 800€