



GOOD NIGHT **SERIES**



RULEBOOK



CALL ^{OF} DUTY
BLACK OPS
COLD WAR

astro

OTTO

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:

- x_DExTeRiT#8265
- xNessa-#1033
- Vqve / Luk#7087

Oder per E-Mail: 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 7 Spielern (5 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 5 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 Account innerhalb des GCCUPS 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.

3.2.4. PSN-ID

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

3.2.5. Sperren

Teilnehmer dürfen keine aktiven Sperren bei PSN, GCCUP, 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
- Schweiz

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 ausgetragen.

4. Turnierbetrieb

4.1. Qualifikation

4.1.1. Allgemein

Um am Haupt-Event teilnehmen zu können, müssen die Teams während der vier Qualifier Punkte sammeln. Die Qualifier finden am 08.12.2020, 10.12.2020, 14.12.2020 und 17.12.2020 statt.

4.1.2. Anzahl der Teilnehmer

Die Anzahl der teilnehmenden Teams ist während der Qualifier nicht 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. Haupt-Event

4.2.1. Allgemein

Das Haupt-Event findet am 19.12.2020 statt. Teilnehmen dürfen die acht (8) besten Teams der Qualifikations-Phase.

4.2.2. Anzahl der Teilnehmer

Die Anzahl der teilnehmenden Teams für das Haupt-Event ist auf acht (8) begrenzt. Die verfügbaren acht (8) Plätze werden durch acht (8) Teams mit den meisten Qualifier-Punkten besetzt.

4.2.3. **Format**

Alle Teams treten in einem Best of 3, Double-Elimination-Bracket gegeneinander an. Das Finale wird als Best of 5 ausgetragen. Das aus dem Winner-Bracket stammende Finalteam geht automatisch 1:0 in Führung. Während des gesamten Haupt-Events wird der Modus „Search and Destroy“ gespielt.

4.3. **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.

4.4. **No-Show**

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

4.5. **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, ...)

4.6. **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 @GCCupAdmin 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.

4.7. **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.

4.8. **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.

4.9. **Mapveto**

Das Mapveto findet auf der GCCUP-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) 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)

4.9.1. **Mappool**

- Checkmate
- Crossroads
- Garrison
- Miami
- Moscow
- Raid

5. **Ingame**

5.1. **Discord**

Von Beginn des Spieltages muss mindestens ein Spieler jedes Teams seinen GCCUP-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 teilnehmenden Teams. Es muss nur dann mit Konsolenschutz gespielt werden, wenn ein Team in einer Begegnung Konsolenschutz wünscht. Beide Teams haben dann die Pflicht, die Begegnung mit Konsolenschutz zu spielen. Konsolenschutz muss über einen Referee (@GCCupadmin) beantragt werden. Dieser Konsolenschutz muss mindestens fünfzehn (15) Minuten vor geplantem Matchbeginn angekündigt werden. Sollte von einem Team Konsolenschutz nach dieser Frist beantragt werden, so wird dieser Antrag nicht mehr berücksichtigt. 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, wird die Lobby durch einen Observer eröffnet. In diesem Fall ist der Observer der Host und für die Richtigkeit der Einstellungen verantwortlich.

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

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: 0 Spieler

Timer vor dem Spiel: 10 Sekunden

Zeit vor der Runde: 10 Sekunden

Minikarte: Normal

Ausrüstungsverzögerung: 5 Sekunden

Abschusskamera: Nach dem Tod des Spielers zeigen

Punkteserien-Verzögerung: 10 Sekunden

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: Aktiviert

Krig6: Aktiviert

QBZ-83: Aktiviert

FFAR 1: Aktiviert

MPS

MP5: Aktiviert

Milano 821: Aktiviert

AK-74u: Aktiviert

KSP 45: Aktiviert

Bullfrog: Aktiviert

Taktikgewehre

Typ 63: Deaktiviert

M16: Deaktiviert

AUG: Deaktiviert

DMR14: 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

Schrotflinten

Hauer 77: Deaktiviert

Gallo SA12: Deaktiviert

Werfer

Cigma 2: Deaktiviert

RPG-7: Deaktiviert

Nahkampf

Messer: Aktiviert

Spezial

M79: Deaktiviert

Ausrüstung

Taktik

Betäubungsgranate: Aktiviert

Stimulanz: Deaktiviert

Rauchgranate: Aktiviert

Blendgranate: Aktiviert

Täuschgranate: Deaktiviert

Primär

Splittergranate: Aktiviert

C4: Deaktiviert

Semtex: Aktiviert

Molotow: Deaktiviert

Tomahawk: Deaktiviert

Feldaufrüstung

Näherungsmine: Deaktiviert

Richtmikrofon: Deaktiviert

Trophy-System: Aktiviert (**maximal 2 pro Team**)

Sturmpaket: Aktiviert

Boden-Luft-Geschütz: Deaktiviert

Störer: Deaktiviert

Gasmine: Deaktiviert

Extras

Extra 1

Techniker: Deaktiviert

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: Aktiviert

Ninja: Aktiviert

Spionage: Deaktiviert

Wildcards

Draufgänger: Deaktiviert

Gesetzesbrecher: Aktiviert (**Overkill verboten**)

Revolverheld: Aktiviert (**maximal 7 Aufsätze**)

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

-

Lauf

CMV Militär
Einsatzteam
Gehämmert
Schnellfeuer
Sonderkommando
Speznas-RPK-Lauf
Titan

Körper

Alle verboten, außer ruhige Hand Laser

Unterlauf

-

Magazin

-

Handgriff

-

Schaft

Akimbo

Bots und Spieler

Lobby-Einstellungen

Teamwechsel während des Spiels: Deaktiviert
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. Dieser Betrag kann durch Strafen und andere Preisgeldabzüge noch modifiziert werden.

Das Preisgeld in Höhe von 2.500€ teilt sich wie folgt auf:

1. Platz Haupt-Event: 1.250€
2. Platz Haupt-Event: 750€
3. Platz Haupt-Event: 500€