

Vorwort

1 – Support

Falls es Fragen zum Regelwerk gibt, Probleme bei der Auslegung oder Fehler in diesem Regelwerk gefunden werden, bitte kontaktiert die Turnierleitung, in diesem Fall Gebrüder Games oder Nina bzw. Alex von DIV eSports.

Des Weiteren ist es möglich über eine E-Mail an gebruedergames@gmx.de Fehler oder Fragen über das Regelwerk einzureichen.

2 – Ermessen der Spielleitung

Bei Vorkommnissen, die nicht durch dieses Regelwerk abgedeckt werden, behält sich die Turnierleitung vor, eine entsprechende Regelung sofort in Kraft zu setzen.

Bestrafungen und Sanktionen liegen im Ermessen der Turnierleitung.

Aktuelle Turnierleitung:

- Gebrüder Games
- Alex
- Nina
- Administrative German Community Cup

§1 - Allgemeines

- Alle Spieler in dieser Community haben das Recht, fair und mit dem nötigen Respekt behandelt zu werden.
- Es wird im Allgemeinen ein höflicher Umgangston vorausgesetzt. Sollte dies nicht der Fall sein und/oder einzelne Personen/Teams verstoßen dagegen, so wird die Cupleitung dagegen Sanktionen erheben, gegebenenfalls Teams disqualifizieren.
- Je Organisation sind mehrere Teams erlaubt

§1.1 - Geltungsbereich

- Mit der Anmeldung beim Autumn Cup, werden die hier aufgeführten Regeln und Bedingungen automatisch akzeptiert.

§1.2 - Teamanmeldung

- Jedes Team muss sich bei GCC für den Autumn Cup eintragen.
- Es muss eine Playstation ID des Teamchefs, sowie der Team-Mitglieder hinterlegt werden.
- Mit Beginn der Check-In Phase, muss die Anmeldung bestätigt werden.

§1.3 – Pflichten des Teams

- Jedes Team verpflichtet sich durch das Teilnehmen am Autumn Cup dazu, die hier aufgelisteten Regeln zu befolgen. Ein Missachten, ohne Absprache mit der Turnierleitung führt zum sofortigen Ausschluss des Wettbewerbs.

§1.4 – Spielberechtigung

- Jedes Team muss sich bei GCC anmelden und für das Turnier eintragen. Nach der Anmeldung muss über den Check-In kurz vor Beginn des Turniers, die Anmeldung bestätigt werden.
- Jeder Teamchef sowie dessen Vertreter müssen ihre PSN-ID'S hinterlegen, damit eine Kontaktaufnahme jederzeit gewährleistet ist.

§1.5 – Anzahl an Spielern

- Jedes Team darf maximal sieben Turnier berechnete Spieler umfassen.
- Sollte ein Spieler aus unbestimmten Gründen nicht mehr am Turnier teilnehmen können, so ist dies der Turnierleitung zu melden. Ein Ersatzspieler darf nicht nachträglich hinzugezogen werden.

§1.6 – Schuldfrage

- Wir gehen von der Unschuld eines jeden Spielers aus, bis das Gegenteil eindeutig bewiesen ist.

§1.7 – Casten von Spielen

- Das Casten von Spielen des Autumn Cups ist ausschließlich den offiziellen Castern des Smart Cups gewährt.
- Ausgewählte Spiele werden von den offiziellen Castern des Autumn Cups, gecastet.
- Der Cast eines Spiels ist möglich. Hierzu muss eine Anfrage an Gebrüdergames gesandt werden. Eine Abstimmung zwecks Terminen wird dann individuell abgeklärt.

§1.8 – Livestreams

- Das Streamen aus der Egoperspektive ist zu keinem Zeitpunkt gestattet. Das Streamen der Matches unterliegt ausschließlich dem Caster. Alle Teams bzw. deren Member, die Matches über ihre eigenen Kanäle streamen werden disqualifiziert.

§2 Turnierregeln

§2.1 – Terminfindung

- Jedes Team hat sich an den von der Turnierleitung veröffentlichten Spielplan zu halten. (Einsehbar auf GCC)

§2.2 – Gesperrte Operator

- Alle Operator sind erlaubt.

§2.3 – Ping

- Das Ping-Limit ist 100 ms.
- Sollte ein durchgehend (mehrere Sekunden/Minuten) zu hoher Ping festgestellt werden, muss das protestierende Team auf diesen Umstand hinweisen, darf das laufende Match aber nicht beenden.
- Der betroffene Spieler muss den Fehler umgehend (Notfalls mittels Rehost) beheben. Sollte sich der Fehler nicht beheben lassen, muss der Spieler das Match verlassen und darf erst beim Kartenwechsel ausgewechselt werden.

§2.4 – Technische Fehler

- Die Spieler sind für ihre eigene Hardware, Software und Internetverbindung selbst verantwortlich. Spiele werden aus technischen Gründen nicht verschoben oder pausiert. Wenn eine Mannschaft, nicht mit der in den Anforderungen angegebenen Anzahl an Spielern spielen kann, wird dies als Verlust gewertet.

§2.5 – Zusatzhardware

- Maus, Tastatur, Rapid Fire Controller, Titan One Adapter, Cronus Max Makro und ähnlich funktionelle Hardware, sind verboten und führen zur Disqualifizierung.

§2.6 – Illegale Programme

- Alle Zusatzprogramme, die verändernd ins Spielgeschehen eingreifen, sowie das Nutzen von Makros, Bugs, Exploits und oder Modifikationen, ist verboten und werden mit sofortigem Ausschluss bestraft.
- Jegliche Ausnahmen und nicht namentlich erwähnte Zwischenfälle reglementiert die Cupleitung.
- Sofern der Verdacht besteht, dass ein Spieler cheatet, muss die Cupleitung darüber informiert werden. Der Cheat und die Auswirkungen sind genauestens zu schildern. Entsprechende Beweise müssen vorgelegt werden. Ein unbegründeter Vorwurf wird nicht verfolgt.

§2.7 – Ausnutzen von Bugs/Glitch

- Das Ausnutzen von Bugs und Glitches ist verboten.

§2.8 – Matchverschiebung

- Spiele können nicht außerhalb der vorgeschriebenen Kalenderwoche verlegt werden. Da jede Woche eine weitere Runde der K.O.-Phase beginnt.

§2.9 – Verspätung/Nichterscheinen des Gegners

- Sollte nach erfolgtem Map Ban ein Team nicht dem Spiel beitreten, ist das anwesende Team dazu verpflichtet 15 Minuten zu warten. Das erstgenannte Team ist für das Einladen des Gegners verantwortlich.
- Das Nichterscheinen beider Teams wird als unentschieden gewertet und mit 0 Punkten für beide Teams eingetragen.

§2.10 – Mappool

- Oregon
- Freizeitpark
- Clubhaus
- Küste
- Konsulat
- Café Dostojewski
- Villa

§2.11 – Map Ban / Teamzuweisung

- Best-of-1: Beginnend mit dem Heimteam bannen beide Teams abwechselnd drei Karten. Die zuletzt übrige Karte wird gespielt.
- Best-of-3: Beginnend mit dem Heimteam werden je Team zwei Karten gebannt. Das Heimteam wählt die zuerst gespielte Map, das Gastteam die zweite und die zuletzt übrig bleibende ist die Decider Karte.
- Best-of-5: Beginnend mit dem Heimteam wird abwechselnd eine Karte gebannt. Das Heimteam wählt zuerst die zu spielende Karte. Abwechselnd werden dann die zu spielenden Karten gewählt.

§2.12 – Lobbyeinstellungen

Zu erstellen ist ein „Benutzerspiel“ (Online) mit folgenden Settings:

Spieliste Einstellungen

- Spieliste Erstellen: Normaler Modus
- Chat: Nur Team
- Tageszeit: Tag
- HUD-Einstellungen: Profiligena

Match-Einstellungen

- Anzahl der Bans: Ein
- Ban-Timer: 20
- Anzahl der Runden: 12
- Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger: 6
- Runden in Verlängerung: 3
- Verlängerung-Punktedifferenz: 2
- Rollenwechsel Verlängerung 1
- Zielwechsel-Parameter: 2
- Zielwechseltyp: Gespielte Runden
- Einzigartiger Angreifer-Spawn: Ein
- Pick-Phase-Timer: 20
- 6. Pick-Phase: Ein
- Timer für 6. Pick-Phase: 15
- Aufdeckphase-Timer: 5
- Schaden-Handicap: 100
- ‚Friendly Fire‘-Schaden: 100
- ‚Friendly Fire‘-Umkehr: Aus
- Verletzt: 20
- Sprinten: Ein
- Lehnen: Ein
- Todwiederholung: Aus

Spiel Modus: Bombe

- Platzierungsdauer: 7
- Entschärfungsdauer: 7
- Zünderzeit: 45
- Entschärfter-Träger wählen: Ein
- Dauer der Vorbereitungsphase: 45
- Dauer der Aktionsphase: 180

§2.13 – Mindestanzahl der Spieler

- Es wird 5vs5 gespielt
- Die Mindestspieleranzahl liegt bei 4 Spielern pro Team

§2.14 – Spielen in Unterzahl

- Wenn ein Team das Spiel mit nur 4 Spielern antritt, darf erst bei Mapwechsel ein weiterer Spieler hinzu geholt werden.

§2.15 – Der Bereit-Status

- Vor Match-Start zeigen alle Spieler mittels Bereit-Status an, dass sie spielbereit sind.
- Der Status muss zeitnah gegeben werden. Bei Verzögerungen ist der Gegner zu informieren.
- Sollten binnen 5 Minuten nach Beitritt des letzten Spielers nicht alle Spieler bereit sein, darf das Spiel gestartet werden. Das Gastteam darf das Heimteam nach 5 Minuten darauf hinweisen die Lobby zu starten. Sollte nach insgesamt 10 Minuten keine Antwort kommen, darf das Spiel verlassen werden. In diesem Fall muss die Turnierleitung kontaktiert werden.

§2.16 – Pausenzeit

- Die Pausendauer zwischen den Maps darf nicht länger als 10 Minuten betragen.
- Sollte nach einer Wartezeit von 15 Minuten ein Team nicht bereit sein verliert dieses Team die Map.
- Ausnahmen müssen per Ingame-Chat oder PSN-CHat festgehalten werden.

§2.17 – Spielerwechsel

- Es dürfen pro Map 2 spielberechtigter Spieler ausgewechselt werden.

§2.18 – Rehost / Spielerdrop

- Allgemein gilt: Ein Rehost darf nur einmal pro Team und Map durchgeführt werden. In beidseitigem Einvernehmen sind mehrfache Rehosts erlaubt.
- Der Rehost darf nur bis zum Ende der Drohnenphase durchgeführt werden. Ein geschlossenes Verlassen der Lobby durch ein Team zählt als Ankündigung eines Rehost. Das hostende Team hat unverzüglich eine neue Lobby zu starten.
- Nach Beginn der Aktionsphase ist die Runde zu Ende zu spielen.
- Sollten beim Start einer neuen Runde nicht alle Spieler auf dem Server sein, so ist die Karte beim aktuellen Ergebnis neu zu starten.
- Bei erneutem Verbindungsverlust muss das Team in Unterzahl die Map zu Ende spielen.
- Nach einem Rehost ist der bisherige Spielverlauf durch die exakten Einstellungen vorzunehmen (gewonnene Runden und Orte sowie gebannte Operator).

§2.19 – Serverprobleme

- Ist das Match durch Probleme mit dem Server nicht durchführbar, so muss das Match nachgeholt werden. Die Matchverschiebung wird muss mit der Turnierleitung abgestimmt werden
- Stürzt der Server während der Runde ab, wird das Match beim aktuellen Ergebnisstand neu gestartet. Der Rundenverlauf muss korrekt wiederhergestellt werden. Bereits gewonnene Spots dürfen nicht erneut bespielt werden, andernfalls muss erneut ein Rehost durchgeführt werden.
- Bereits gespielte Runden werden zurückgesetzt, nur beendete Runden werden gewertet.

§2.20 – Matchabbruch

- Sollte das Match abgebrochen werden/werden müssen, so muss in jedem Fall ein Screenshot des aktuellen Stands, sowie eine Begründung, erstellt und an die Turnierleitung geschickt werden.

§2.21 – Ergebniseintragung

- Allgemein gilt: Das Ergebnis jeder Karte muss per Screenshot mit dem Endergebnis von beiden Teamchefs auf den GCC Discord Server gesandt werden.
- Wir nur ein Screenshot mit dem Endergebnis einer Karte zugesandt, so wird angenommen, dass der Gegner dem Endergebnis zustimmt.
- Das Manipulieren von Ergebnissen ist verboten und führt zur Disqualifizierung.

§2.22 – Match Protest

- Protest kann über den GGC Discord Server eingelegt werden.
- Nur Teams, die an dem Match teilgenommen haben, dürfen einen Protest einlegen.
- Ein Match Protest muss innerhalb von 24 Stunden nach Matchende per Nachricht eingereicht werden. Ausführliche Gründe zum Match Protest müssen hierbei angeführt sein.
- In jedem Matchprotest sind unaufgefordert ausreichende Beweise vorzulegen. Unzureichende Beweise, oder das Einreichen nach mehrfachen nachfragen, kann zum Ablehnen des Protestes führen.

§2.23 – Match Wertung

- Gespielt wird im K.O.-System
- Best-of-1, Best-of-3 und Best-of-5 (Finale)
- Als Sieger gilt das Team, das je nach Anzahl der Karten, mehr als die Hälfte für sich entscheidet.

§2.24 - Erlaubte Operator Skins

- Ohne Einschränkungen.

§2.25 - Spawnpeek & Spawnrush

- Grundsätzlich gilt: Spawnpeeks sind erlaubt.
- Spawnrush sind erlaubt.

§3 Strafenkatalog

§3.1 – Missachtung des Geltungsbereiches

- Sofern ein Team/Spieler nicht einverstanden mit dem Regelwerk ist und sich dazu entschließt, sich nicht daran zu halten, wird es/er sofort des Wettbewerbs verwiesen.
- Ebenfalls erfolgt ein Ausschluss, wenn Entscheidungen der Turnierleitung nicht akzeptiert bzw. entsprechend umgesetzt werden.

§3.2 – Vernachlässigung der Teampflichten

- Sollte ein Team seinen Pflichten nicht nachkommen oder sich nicht aktiv an Terminfindungen, Kontaktaufnahmen usw. beteiligen, so kann das zur Disqualifizierung führen.

§3.3 – Fehlende / Fehlerhafte Spielerprofil Daten

- Sollte aufgrund fehlerhafter PSN-ID's keine Kontaktaufnahme zu dem Team möglich sein, so kann dies zu einer Disqualifizierung führen.

§3.4 – Verspäteter Match Protest

- Sollte ein Match Protest nach der dafür vorgesehenen Frist erfolgen, gilt er als verspätet und wird nicht berücksichtigt.

§3.5 – Team tritt nicht zum Match an

- Tritt ein Team nicht an, so wird das Match für das anwesende Team mit der Höchstmöglichen Punktzahl bewertet.

§3.6 – Unsportliches Verhalten eines Spielers

- Die Einschätzung von unsportlichem Verhalten, wie z.B. trolling, spamming und generell unsportliches Verhalten gegenüber anderen Spielern, Teams, Caster und den Admins, liegt im Ermessen des Admins und wird dementsprechend geahndet.
- Je nach Härte des Vorgefallenen können Matches als Niederlage gewertet werden.
- In extremen Fällen (rassistischen, sexistischen, volksverhetzenden oder anderen, auch verbotenen, Äußerungen) gilt das Team für den zutreffenden Spieler als verantwortlich, und kann disqualifiziert werden.

§3.7 – Bewiesenes Cheaten

- Sollte ein Spieler des Cheatens überführt werden, so wird dieser auf Lebenszeit von allen Events ausgeschlossen.

§3.8 – Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match

- Sollte das gesamte Team das laufende Match, ohne nachgewiesenen Grund verlassen, wird dieses Match mit der höchstmöglichen Punktzahl als Niederlage gewertet.
- Sollte ein Spieler frühzeitig das laufende Match verlassen, so hat das Team dieses Spielers kein Recht auf eine Unterbrechung oder Pausierung. Für Ersatz oder Wiedererscheinung ist das jeweilige Team, nach aktuellem Regelwerk, selbst zuständig.
- Ein Ersatzspieler darf erst nach Abschluss einer Karte beitreten.

§3.9 – Ausnutzen von Bugusing / Glitches / Spielfehler

- Sollte einem Spieler ein unfairer Vorteil durch Bugusing, Glitches oder sonstige Spielfehler nachgewiesen werden, wird dieser Spieler disqualifiziert.
- Jede einzelne Runde (nicht die ganze Karte), in der dieses Verhalten nachgewiesen werden kann, geht an den Gegner.
- Das Turnier-Team kann (vor allem bei schweren Fällen) mit einer Disqualifizierung bestraft werden.
- Da die Möglichkeiten, unfaire Vorteile im Spiel auszunutzen sich durch Patches und andere Updates ständig ändern und verändern können, liegt die Einschätzung von Bugusing, Glitches und Spielfehler im Ermessen der Turnierleitung.

§3.10 – Teamauflösung / Austritt

- Alle Matches von Teams, die sich während des Turniers z.B. auflösen, werden mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Matches.

§3.11 – Falsche Lobby- / Servereinstellungen

- Stellt der Host die Lobby falsch ein und korrigiert die Einstellungen nachweislich nicht unverzüglich auf Hinweis des Gastteams, verliert das Heimteam jede Runde, in der die Lobby falsch eingestellt war.
- Nach dem Korrigieren der Einstellungen muss das Spiel bei dem Stand von 0:0 wieder gestartet werden.
- Der Hinweis kann nur bis zur 3. Runde gestellt werden und muss via Screenshots nachgewiesen werden.

§3.12 – Zuschauermodus (Spectator)

- Befindet sich ein Zuschauer in der Lobby oder auf dem Server während eines Matches, der weder zur Cupleitung gehört noch durch beide Teams oder einen Admin genehmigt wurde, wird das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet.
- Sollte der Zuschauer keinem der Teams angehören und mehrmalige Verstöße erfolgen, folgt eine Strafe für beide Teams nach Ermessen der Cupleitung und das Spiel wird für ungültig erklärt.

§3.13 – Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen

- Was ein nicht erfasstes Vergehen ist und wie dieses gewertet wird, unterliegt der Entscheidung der Cupleitung.