



VIVA LA WARZONE

# RULEBOOK



COPY

# CALL OF DUTY<sup>®</sup> WAR ZONE<sup>™</sup>



# 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 dem VIVA LA WARZONE Turnier akzeptieren die Teilnehmer dieses Regelwerk und erklären sich dazu bereit, alle hier aufgeführten Vorgaben und Richtlinien zu einzuhalten.

## 1.3. Administration

Ausrichter des VIVA LA WARZONE Turniers 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:

-TBA

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 des VIVA LA WARZONE Turniers 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 dem VIVA LA WARZONE Turnier teilnimmt. Als „Teilnehmer“ gelten ganzheitlich sowohl die Teams, als auch ihre Mitglieder.

## 1.6. Interne Kommunikation

Die Kommunikation von Teilnehmern des VIVA LA WARZONE Turniers 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 (MEZ oder CET).

### 1.8. Übertragungsrechte

Alle Rechte zur Übertragung der Matches werden von Rock it Science Entertainment, Marius Lauer, einbehalten.

### 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 des VIVA LA WARZONE Turniers untersagt.

### 2.3. Wetten

Das Wetten auf Matches des VIVA LA WARZONE Turniers 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 VIVA LA WARZONE 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 5 Spielern (3 Stammspieler, 2 Ersatzspieler) bestehen. Änderungen des Rosters sind nach Beginn der ersten Runde nicht mehr möglich.

### 3.1.1. Austausch von Spielern

Spieler dürfen ausschließlich vor dem Start einer Runde getauscht werden. Wenn eine Runde gestartet ist, müssen alle 3 Spieler bis zum Ende der Runde 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. Eindeutige Account-ID**

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

#### **3.2.5. Sperren**

Teilnehmer dürfen keine aktiven Sperren bei PSN, XBOX, Battlenet, GCCUP, dem Entwickler oder Publisher haben.

### **3.3. Wohnsitz**

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

- Deutschland
- Österreich

### **3.4. Plattform**

Das VIVA LA WARZONE Turnier wird auf der Sony Playstation, XBOX und PC ausgetragen.

## **4. Turnierbetrieb**

### **4.1. Event**

#### **4.1.1. Allgemein**

Das Event findet am 20.12.2020 statt. Teilnehmen dürfen angemeldete sowie eingetragene Teams.

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

Die Anzahl der teilnehmenden Teams für das Event ist auf vierundsechzig (64) begrenzt.

#### **4.1.3. Format**

Alle teilnehmenden Teams werden in Gruppen unterteilt. Eine Gruppe besteht aus maximal sechzehn (16) Teams.

In der Gruppenphase bestreitet jede Gruppe insgesamt 4 Matches. Während der Matches sammeln die Teams Punkte (für Punkteverteilung siehe 4.1.4). Nach Abschluss der Gruppenphase qualifizieren sich die besten 16 Teams

für das Finale.

Im Finale treten die besten 16 Teams in insgesamt 8 Matches gegeneinander an. Das Team, welches am Ende der 8 Matches die meisten Punkte besitzt, gewinnt das Turnier.

(Im Finale starten alle Teams erneut bei 0 Punkten)

#### 4.1.4. Punkteschlüssel

Anhand ihrer Platzierung und Abschüsse während eines Matches erhalten die Teams Punkte.

Die Aufteilung der Punkte schlüsselt sich wie folgt auf:

Platz 1: 15 Punkte

Platz 2: 12 Punkte

Platz 3: 10 Punkte

Platz 4: 8 Punkte

Platz 5: 6 Punkte

Platz 6: 4 Punkte

Platz 7: 2 Punkte

Platz 8 - 12: 1 Punkte

Platz 13 - 16: 0 Punkte

Pro Kill: 1 Punkt (maximal 10 Punkte pro Runde)

Die Teams sind dafür verantwortlich, nach jedem Match der Administration ihre Platzierung und Abschüsse mitzuteilen. Hierzu muss ein Screenshot oder Foto angefügt sein, welcher das Scoreboard zeigt.

#### 4.2. 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.

#### 4.3. No-Show

Sollte ein Team fünfzehn (10) Minuten nach offiziellem Rundenbeginn nicht vollständig, nicht bereit oder nicht anwesend sein, verliert dieses die Berechtigung an der Runde teilzunehmen.

#### 4.4. Aufgeben

Sollte ein Team aufgeben / sich auflösen, hat dieses kein Anrecht auf Preise.

#### 4.5. Proteste

Proteste sind direkt matchbezogene, den Verlauf oder Ausgang eines Matches entscheidende Fragen oder Anschuldigungen. Ein Protest kann von jedem Team nach dem Match 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. 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.

#### 4.6. 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.

#### 4.7. 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.

#### 4.8. Bereitstellung eines Streams

Jedes Team ist dazu verpflichtet die Ego-Perspektive von mindestens eines Spielers via YouTube- oder Twitch-Übertragung bereitzustellen. Der Link der Übertragung muss im entsprechenden Match-Channel öffentlich gemacht werden.

Die streamenden Teilnehmer räumen dem Veranstalter das Recht ein, den jeweiligen Stream „restreamen“ zu dürfen.

Die Übertragungen dürfen keine Overlays (Cam, Alerts, etc.), keinen Spieler-Voice oder sonstige Spielexterne Quellen enthalten. Lediglich Spiel und Ingame-Sound dürfen Teil des Streams sein.

##### 4.8.1. Playstation (PS4, PS5)

Die Übertragung muss mit mindestens 720p [30FPS] stattfinden.

Erklärung Tonspuren (Playstation): <https://bit.ly/PS-Audio-Einstellungen>

##### 4.8.2. XBOX (ONE, SERIES X | S)

Die Übertragung muss mit mindestens 720p (bestenfalls 1080p) stattfinden.

Folgende Einstellungen müssen getätigt werden:

Kamera Position: Keine Kamera

Broadcast Bar Position: Oben Links

Mikrofon: Stummgeschalten

Party Chat: Stummgeschalten

Spiel: 100

Bitrate: 6500 (insofern durch vorhanden Upload möglich)

Stream Auflösung: 1080 (insofern durch vorhanden Upload möglich)

Erklärungsvideo (YT): <https://bit.ly/Tutorial-XBOX>

#### 4.8.3. PC

Die Übertragung muss mit mindestens 720p [60FPS] (bestenfalls 1080p [60FPS]) stattfinden.

Empfohlenes Streaming-Tool: OBS

Erklärungsvideo OBS (YT): <https://bit.ly/OBS-Setup>

Erklärungsvideo Tonspuren (YT): <https://bit.ly/Tonspuren-Trennen>

## 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. Jeder Spieler vertritt im Discord sein Team. Das bedeutet, dass jeder Spieler im Discord eine gleichberechtigte Funktion vertritt und weisungsberechtigt ist.

### 5.2. Host

Pro Gruppe wird ein Team festgelegt, das für das Hosten der Lobby zuständig ist.

Dieses lädt die Captains der anderen Teams ein.

### 5.3. Spieleinstellungen

#### Modus

Mini Royale

## 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 Event erhalten die Teams ein festes Preisgeld, dieses wird an den Teamcaptain übergeben. Das Preisgeld kann durch Strafen und andere Preisgeldabzüge noch modifiziert werden.

Die Gewinne teilen sich wie folgt auf:

1. Platz Event: 150.-€

2. Platz Event: 100.-€

3. Platz Event: 50.-€