

CoD HC Challenger/Community Series

Spiel: CoD Cold War

Plattform: PlayStation

Version: 1.0.1

Datum: 01.04.2021

Änderungen zum letzten Dokument sind rot markiert

1. Präambel

1.1. Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für die CoD HC Challenger/Community Series, unabhängig der Plattform. Mit der Teilnahme an der CoD HC Challenger/Community Series akzeptiert jedes Teammitglied dieses Regelwerk. Jeder Spieler ist eigenständig dafür verantwortlich, sich über die aktuelle Version des Regelwerkes zu informieren.

1.2. Änderung des Regelwerks

ebattle behält sich das Recht vor, nicht in diesem Regelwerk festgehaltenes, jedoch unsportliches oder unfaires Verhalten oder Vorgehen, als solches zu bestrafen. Sollte während der Season eine Änderung des Regelwerks notwendig sein, so darf diese Änderung vorgenommen werden und wird an alle Teams kommuniziert.

1.3. Disclaimer

Sollte ein Absatz oder eine Regel in diesem Regelwerk sich als ungültig, unrechtmäßig oder undurchsetzbar herausstellen oder gegen geltendes Recht verstoßen, so behält der Rest des Regelwerkes seine Gültigkeit. Als geltendes Recht wird das deutsche Recht angesehen. Ebenso liegt die Entscheidung über jede nicht in diesem Regelwerk festgehaltene Situation im Ermessen und in der Entscheidungsgewalt der Turnierleitung und der Admins.

1.4. Vertraulichkeit

Sämtliche Inhalte von Protesten, Supportanfragen und Korrespondenz mit den Admins oder der Ligaleitung sind vertraulich zu behandeln und dürfen weder in Bild, Text oder in sinngemäßer Wiedergabe veröffentlicht werden. Eine Veröffentlichung bedarf das Einverständnis der Ligaleitung. Bei Zuwiderhandlung behält sich die Ligaleitung vor, eine entsprechende Strafe zu verhängen.

2. Allgemeine Regeln

2.1. Zusätzliche Vereinbarung

Die CoD HC Challenger/Community Series gestattet keine Vereinbarungen der Teams untereinander, welche die Geltung des Regelwerkes beschneiden oder dieses gänzlich ungültig machen.

Zusätzliche Vereinbarungen müssen von der Turnierleitung oder dem Adminteam genehmigt werden.

2.2. Teilnehmer

Als Teilnehmer geltend und damit spielberechtigt sind Spieler, welche in dem teilnehmenden Team und auf der ebattle-Webseite registriert und angemeldet sind. Ein teilnahmeberechtigtes Team muss aus einer DACH zugehörigen Organisation stammen und mindestens einen Spieler aus dieser Region im aktuellen Lineup haben. Sollte ein Team keine Organisation haben, so entfällt der Punkt mit der Orgazugehörigkeit. Jeder Spieler muss vor Ligastart die korrekte Spieler ID (PSN-ID) in das dafür vorgesehene Feld eingetragen haben. Sollte dieser Name während der Liga geändert werden müssen, so ist diese Änderung via Supportticket auf unserem Discord zu beantragen. Der Wechsel eines Spielers ist nur unter Berücksichtigung der Regel 2.7 möglich. Ein Team darf beliebig vielen Spielern bestehen, welche im Lineup im Team auf der Webseite eingetragen sein müssen. Für diese Spieler gelten dieselben oben genannten Regeln. Jeder Spieler darf nur in genau einem Team der gesamten Liga spielen. Sollte ein Spieler mit mehreren Teams an derselben Liga teilnehmen, so hat das Adminteam die Möglichkeit, diesen Spieler aus den höchstplatzierten Teams zu entfernen und ihm damit die Spielberechtigung für diese Teams zu entziehen. Als eine Liga gilt:

- Champions Series, Challenger Series und Community Series für PlayStation

2.3. Spieler Bans

Sollte ein Spieler bei einem anderen Liga- oder Cupveranstalter gesperrt oder gebannt sein, so hat dies keine Auswirkung auf ebattle. Lediglich Spieler mit einem entwickler- oder publisherbasierten Bann sind ebenfalls bei ebattle gesperrt.

2.4. Spieltermine

In der Community Series und in der Challenger Series hat jedes Team die Möglichkeit, 3 mögliche Spieltermine vorzuschlagen oder einen Terminvorschlag des Gegners anzunehmen. Sollten sich die Teams auf keinen Termin einigen können, so wird das Spiel auf Mittwoch 20:00 Uhr der jeweiligen Spielwoche angesetzt. Ein Spiel wird nicht aufgrund eines fehlenden Teams wiederholt.

2.5. Season

Eine Season beträgt 4 Monate (ca. von 15.02.2021 bis zum 24.05.2021).

2.5.1. Seasonwechsel

Während des Seasonwechsels dürfen lediglich spielberechtigte Spieler des letzten Spieltags an Relegationsturnieren teilnehmen.

An jedem Relegationsspiel/Playoff müssen mindestens drei der aktiven Spieler am Match teilnehmen.

2.6. Teilnahmebedingungen und IDENT-Verfahren

Zur CoD HC Challenger/Community Series zugelassene Spieler müssen folgende Kriterien erfüllen:

- Der Spieler muss eine natürliche Person sein
- Spieler müssen das 18. Lebensjahr vollendet haben.
- Jede Person darf nur einen Account innerhalb von ebattle besitzen.
- Die Kommunikation in deutscher oder englischer Schrift und Sprache ist zu gewährleisten.
- Der Spieler muss seine PSN-ID eingetragen haben.
- Der Spieler darf keine vom Entwickler oder Publisher verhängte Strafe verzeichnen

2.7. Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel darf jederzeit durchgeführt werden. Der beigetretene Spieler ist bis 14 Tage nach Beitritt nicht spielberechtigt.

Seasonwechsel:

Solange die bei 2.9 festgesetzte Regel eingehalten wird, kann eine unbegrenzte Anzahl Spieler gewechselt werden.

2.8. Gewinnausschüttung

Die Gewinnausschüttung erfolgt nur an Personen, welche ihren Wohnsitz in Deutschland, Österreich oder der Schweiz haben. Der Gewinn wird nur an den Ligateambesitzer ausgeschüttet. Dieser ist daraufhin für die eventuelle Weiterverteilung verantwortlich. Die Gewinnausschüttung erfolgt per Banküberweisung. Dazu müssen in der Teamansicht die für eine Überweisung nötigen Informationen angegeben werden.

2.9. Ligaslots

Der Ligaslot steht dem aktuellen Team zu, solange drei aktive Spieler im **Ligalineup** verbleiben. Sollte diese Anzahl nicht erreicht werden, so verfällt der Ligaslot. Gleiches gilt, wenn die Organisation, in die die Mehrheit des Teams wechselt, bereits über einen Ligaslot verfügt.

In der Community und Challenger Series stehen jeweils lediglich zwei Teams pro Organisation/Clan ein Ligaslot zu.

2.10. Aktive Spieler

Aktive Spieler sind Spieler, die **nach dem letzten Beitritt des Ligalineups** an **mindestens** 50% der bisherigen Ligamatches der derzeitigen Season teilgenommen haben.

2.11. Casten/Streamen

Das Casten oder Streamen eines Matches ist ausschließlich ebattle erlaubt und darf von niemandem sonst durchgeführt werden.

Sollte es keinen offiziellen ebattle Cast geben, kann ein eigener Stream aus der Ego-Perspektive mit min. 1:30min gestreamt werden. Hierbei muss ebattle als Liga-Veranstalter im Titel genannt werden.

2.12. Protestanfragen

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 muss unverzüglich nach dem Auftreten des Vergehens im Matchchannel gemeldet werden. Dieser muss mit dem Vermerk „**Protest**“ und mit dem Tag @ebattleADMIN gekennzeichnet werden. Bei Verstößen während eines laufenden Matches muss das Match unterbrochen werden und der Protest spätestens nach Ablauf des 5-Sekunden-Timers der darauffolgenden Runde, im Matchchannel gemeldet werden. Nach Ablauf des 5-Sekunden-Timers muss durch Teamkills oder Verlassen des Matches umgehend das Match unterbrochen werden. Nach Ende des Matches können lediglich Vergehen der letzten gespielten Runde protestet werden. Dies kann bis zur Bestätigung des Ergebnisses erfolgen. Proteste, die nicht im Matchchannel gestellt werden, sind ungültig und können nicht als Referenz herangezogen werden. Diese Regel schließt auch persönliche Nachrichten an Admins oder die Turnierleitung ein.

Ein Protest ist nur dann 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 Turnierleitung behält sich das Recht vor, diese Regel bei bewiesenem Cheating außer Kraft zu setzen.

Die Turnierleitung und die Admins 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.

2.13. Ergebnisspoiler

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.

2.14. Supportanfragen

Supportanfragen sind indirekt oder nicht matchbezogene Anfragen,

welche rein informative, administrative oder organisatorische Anliegen der Teams gegenüber der Turnierleitung betreffen.

Eine Supportanfrage muss über das, auf dem Discord integrierte Supportticketsystem eingereicht werden. Supportanfragen, die nicht über das Ticketsystem gestellt werden, sind ungültig und können nicht als Referenz herangezogen werden. Diese Regel schließt auch persönliche Nachrichten an Admins oder die Turnierleitung ein.

2.15. Trolling und Nichtantritt

Hier erteilen wir dem Team zuerst eine Verwarnung, danach eine Sperre der laufenden Season und den Abstieg in die darunter liegende Liga. Somit soll vermieden werden, dass Spiele freiwillig hergeschenkt werden.

2.16. Sportlichkeit

Jegliche Unsportlichkeit (wie z.B. Body-Shooten, etc.) ist zu unterlassen und kann in dieser Liga ausschließlich durch Admins und die Turnierleitung bestraft werden.

3. Spielanforderungen

3.1. Illegale Programme und Modifikationen

Jegliche Hard- und Software, die einem Spieler einen Vorteil gegenüber seinem Gegenspieler verschafft, ist strengstens untersagt. Bei Verstoß kann das gesamte Team disqualifiziert werden.

3.2. 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.

3.3. Zusatz Hardware und Zusatz Software (Allgemein)

Jegliche Hard- und Software, die einem Spieler einen Vorteil gegenüber seinem Gegenspieler verschafft, ist strengstens untersagt. Selbiges gilt für Aktionen, die einem Spieler oder Team in jeglicher Hinsicht einen Vorteil verschaffen. Dazu gilt insbesondere das Ausnutzen von Bugs und Glitches.

3.4. Bugs und Glitches

Die absichtliche Verwendung von Bugs, Glitches oder Fehlern im Spiel ist verboten. Es liegt im Ermessen des Admins, ob die Verwendung der genannten Bugs einen Einfluss auf das Spiel hatten oder nicht. Das Ausnutzen von Glitches und Spielfehlern kann zum Verlust der Runde führen.

Hierbei gilt es, Glitches und Spielfehler von **Mechaniken** und normal zu erreichenden Spots auf der Map zu unterscheiden. Im Zweifelsfall ist

die Turnierleitung zu informieren. Das Nutzen von Wegen außerhalb der Map (out of Map) ist kein Regelverstoß.

3.5. Konsolenschutz (PlayStation)

Konsolenschutz wird in der CoD HC Challenger/Community Series nach Verfügbarkeit der Admins angeboten. Die Entscheidung einer Konsolenschutzverpflichtung liegt bei den teilnehmenden Teams. Es muss nur dann mit Konsolenschutz gespielt werden, wenn ein Team in einer Begegnung Konsolenschutz wünscht. Ein Team hat kein Recht darauf, aufgrund eines Ausfalls des Konsolenschutzes, das Match zu verschieben.

Alle teilnehmenden Spieler müssen sich bis zum geplanten Matchbeginn im Konsolenschutz befinden. Sollte der Konsolenschutz seitens der Admins nicht mindestens 30min vor Matchbeginn freigegeben worden sein, sind die Spieler dazu verpflichtet, innerhalb von 30min nach Freigabe im Konsolenschutz zu sein.

3.5.1. Regeln im Konsolenschutz

- Du und dein Bildschirm müssen während des kompletten Spielverlaufs zu sehen sein.
- Jegliche rassistischen, sexistischen und anderweitig beleidigende Kommentare im Konsolenschutz und auch im Matchchannel sind strengstens untersagt.
- Pro Team muss je ein Ansprechpartner während des kompletten Spielverlaufs auf Discord anwesend und ansprechbar sein.
- Sollte ein Spieler aus dem Konsolenschutz disconnecten, so hat sich dieser unverzüglich wieder im Konsolenschutz einzufinden.

3.6. 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.

4. Spieleigenschaften

4.1. Spielhost

4.1.1. Observer & Caster

Im Normalfall wird eine eigene Lobby eröffnet (siehe 4.6.), außer es wird ein Observer oder Caster zur Verfügung gestellt.

Der Observer wird die Spieler in die Spielelobby einladen und für die richtigen Einstellungen sorgen. Es ist nicht gestattet, eine eigene Lobby zu eröffnen oder das Spiel eigenständig zu starten, sollte ein Observer als Spielhost festgelegt sein.

Sollte ein Caster als Matchhost festgelegt sein, so werden die Spieler in die Spielelobby eingeladen und der Caster wird für die richtigen Einstellungen sorgen. Es ist nicht gestattet, eine eigene Lobby zu eröffnen oder das Spiel eigenständig zu starten, sollte ein Caster als Spielhost festgelegt sein.

4.1.2. Teamhost

Das Team, welches die Map gewählt hat, hostet das Match und hat für die richtigen Einstellungen zu sorgen, falls das Match nicht von einem Observer oder Caster gehostet wird.

4.1.3. Zeitvorgaben

Jedes Team hat sich 15 Minuten vor dem angesetzten Matchtermin bereit in der Spielelobby einzufinden, um Verzögerungen zu vermeiden. Jedes Team ist dabei ebenfalls für die einzelnen Teammitglieder und deren Pünktlichkeit verantwortlich.

4.2. Lineup

Es können 6 Spieler für das Lineup gewählt werden. Es darf ausschließlich nur mit diesen Spielern das Match gespielt werden. Ein Match kann in Unterzahl gestartet werden, jedoch ist ein Matchantritt mit weniger als 4 Spielern nicht erlaubt. Ein Austausch oder das Hinzufügen von Spielern während **einer Map** ist untersagt.

In der Halbzeit (nach zwei vollständig gespielten Maps) ist es möglich einen Spieler auszuwechseln.

4.2.1. Ligalineup

Innerhalb eines Teams können Spieler als Ligalineup-Spieler gewählt werden.

Ein Spieler darf sich nur in einem Ligalineup pro Liga befinden.

4.3. Mapvoting

Der Mapban findet auf der Webseite im jeweiligen Match statt. **22** Minuten vor Matchbeginn wird der Mapvote freigeschaltet. Dort werden die nicht zu spielenden Maps gebannt und die zu spielenden Maps gepickt. Die Maps werden abwechselnd gebannt und gepickt, sodass vier Maps gespielt werden (**Ban-Ban-Pick-Pick-Pick-Pick**). Die Teams dürfen auf der jeweilig selbst gepickten Map die Seite wählen, auf der sie starten wollen (Angreifer oder Verteidiger). Alle Maps der Challenger/Community Series werden im Format BO1 (Best of one) gespielt. **Jedes Team hat 2 Minuten Zeit eine Map zu bannen. Sollte in diesem Zeitraum nicht gebannt werden, bannt das System automatisch eine Map und der Mapvote wird fortgesetzt.**

4.4. Mappool

Folgende Maps befinden sich im Mappool:

Armada, Cartel, Checkmate, Crossroads, Garrison, Miami, Moscow, Satellite, The Pines, Raid, Express

4.5. Spielsystem

Matches der CoD HC Challenger/Community Series werden im 6 vs. 6 Modus in Call of Duty – Cold War ausgetragen.

Hierbei treten 2 Teams mit jeweils 6 Spielern in 4 Maps gegeneinander an. Über die Webseite können im jeweiligen Match im Mapvote vier Maps gewählt werden.

Pro Karte ist solange zu spielen bis insgesamt 10 Punkte erreicht werden. Wenn die 10 Punkte erreicht wurden, beendet der Host das Match und die Karte ist somit zu Ende gespielt.

Es ist ausschließlich zwischen Map 2 und 3 gestattet eine Pause von max. 10min zu nehmen.

4.6. Spieleinstellungen

Es wird empfohlen die Dialoglautstärke im eigenen Gameclient zu deaktivieren.

Spielbedingungen:

- Zeitlimit - *1,5 Minuten*
- Rundenlimit – Unbegrenzt
- Rundensieg Limit - *deaktiviert*

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
- Welleneinsteigsverzögerung – Deaktiviert
- Selbstmord Strafe – Deaktiviert
- Teamabschuss Strafe – Deaktiviert
- Anzahl der Leben pro Team – Unbegrenzt

Spiel:

- Introsequenz - *Deaktiviert*
- Voraussetzung für das Spiel - *6 Spieler*
- Timer vor dem Spiel - *15 Sekunden*
- Zeit vor der Runde - *5 Sekunden*
- Minikarte – Deaktiviert
- Ausrüstungsverzögerung - *7 Sekunden*
- Abschusskamera - *Nach dem Tod*

- Punkteserien Verzögerung - 10 Sekunden
- Punktemultiplikator – 1

Spieler: Gesundheit und Schaden

- Gesundheit - *30*
- Teambeschuss - *Aktiviert*
- Teamabschuss Rauswurflimit - *Deaktiviert*
- Nur Kopfschüsse – Deaktiviert
- Trefferanzeige – Aktiviert

Eigene Klassen:

- Primärausrüstung – Aktiviert
- Taktikrüstung – Aktiviert
- Feldausrüstung - *Deaktiviert*
- Eigene Klassen – Aktiviert

Punkteserien:

Alle Verboten.

Lobby Einstellungen:

- Teamwechsel während des Spiels – Deaktiviert
- Codcasting - Aktiviert (ohne Observer oder Caster: Deaktivieren)
- Externe Zuschauer Ansicht – Deaktiviert
- Dynamische Kartenelemente – Deaktiviert
- Stimme der Rache – Deaktiviert
- Kampfdialoge – Deaktiviert
- Ansager – Deaktiviert
- Bester Moment – Aktiviert
- Externe Gesten Ansicht – Deaktiviert
- Gesten Kamera Steuerung – Deaktiviert

4.7. Klasseneditor

4.7.1. Waffen

- Sturmgewehre: Alle Erlaubt
- MPS: Alle Erlaubt
- Taktikgewehre: M16, AUG
- Leichte MGS: Alle VERBOTEN
- Scharfschützengewehre: Pelington 703, LW3 – Tundra
- Pistolen: 1911, Magnum
- Schrotflinten: Alle VERBOTEN
- Werfer: Alle VERBOTEN
- Nahkampf: Messer
- Spezial: Alle VERBOTEN

4.7.2. Erlaubte Aufsätze

- Visiere: Millstop Reflex, Kobra Red Dot, Diamondback R-02, Microflex LED, Diamondback, Reflex, Hawksmoor, Visiontech 2X
- Mündung: Alle Erlaubt

- Lauf: Alles Erlaubt außer ULAN **und Sonderkommando-/Schadensläufe**
- Körper: Ruhige Hand Laser
- Unterlauf: Alle Erlaubt
- Magazin: Jeweils die ersten 3 Erweiterungen erlaubt. (Ausnahme: Bullfrog nur das schnelle Magazin!)
- Handgriff: Alle Erlaubt
- Schaft: Alle Erlaubt

4.7.3. Ausrüstung

- Taktik: Betäubungsgranate, Blendegranate, Rauchgranate (max. 2 pro Team)
- Primär: Semtex, Splittergranate

4.7.4. Extras

- Extra 1: Splitterschutzweste, Taktikmaske
- Extra 2: Logistiker, Attentäter
- Extra 3: Gung-Ho, Geist, Ninja

4.7.5. Wildcards

- Gesetzesbrecher (Keine zweite Primärwaffe nutzen)
- Revolverheld (max. 7 Aufsätze)

4.8. Skins (Charakter und Waffen)

Jegliche optische Veränderungen an Charakter und Waffen sind **mit Ausnahme von DLC Waffen** erlaubt.

4.9. Fehlerhafte Spieleinstellungen

Sollte ein Spiel mit fehlerhaften Spieleinstellungen gestartet worden sein, so ist der Gegner unmittelbar darauf hinzuweisen. Sollten eine volle Runde vergangen sein und die falschen Einstellungen nicht zur Sprache gebracht worden sein, so gelten die Einstellungen als akzeptiert und werden nicht mehr verändert.

5. Spielerpflichten und -rechte

5.1. Discord

Von Beginn des Ligaspieltags muss mindestens ein Spieler jedes Teams seinen ebattle Account über „**Mein Profil**“ → „Discord **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. Matchende

Jeder Spieler hat die Pflicht, nach Ende des Matches in der Lobby zu bleiben. Die Spieler dürfen die Lobby erst verlassen, wenn der Host

sich wieder im Einstellungsmenü befindet. Sollte diese Regel missachtet werden, wird der Spieler einmalig ermahnt. Sollte das Verhalten wiederholt vorkommen, kann dem Spieler die Spielerlaubnis für das kommende Spiel, oder die kommenden Spiele, entzogen werden.

5.3. Interviews

Nach Matchende hat der dafür vorgesehene Spieler des Gewinnerteams die Pflicht, sich in den Discordchannel „**Interview Wartehalle**“ zu begeben. Dieser Spieler wird daraufhin zu den Castern bewegt und führt dort mit den Castern ein Interview.

5.4. Verbindung

Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, die für ihn bestmögliche Verbindung unter Berücksichtigung der Region und der technischen Gegebenheiten zu gewährleisten (Ping).

5.4.1. Ping

Die maximale Latenz in der CoD HC Challenger/Community Series beträgt 120ms. Sollte ein Spieler diese Grenze wiederholt übersteigen, so hat zuerst ein Rehost stattzufinden, bevor ein Matchprotest eröffnet werden darf. Sollte ein Protest eröffnet werden, so wird das Match unterbrochen und muss, falls das Problem nicht behoben wird, mit den verbleibenden Spielern zu Ende gespielt werden. Für die Gültigkeit eines Protests müssen mindestens 3 Screenshots über den Zeitraum von 2 Runden von mindestens 2 Spielern vorgelegt werden, welche die Latenzüberschreitung zeigen.

5.4.2. Rehost

Jedem Team steht pro Map ein Rehost zu.

Ein Rehost wird wie folgt vorgenommen:

Das Team, welches einen Rehost nutzen möchte, muss während der ersten 30 Sekunden die Lobby vollständig verlassen haben und es darf noch kein Kill gefallen sein. Sollte ein Team aufgrund eines Protests das Match verlassen, wird damit ihr Rehost nicht eingelöst. 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.

Sollte aufgrund von publisherseitigen Problemen (bspw. Highping in der gesamten Lobby) ein Rehost vorgenommen werden müssen, so wird dieser keinem der beiden Teams angerechnet.

Falls das Match mit einem unvollzähligen Team gestartet wurde, kann der Rehost genutzt werden, um fehlende Spieler ins Match zu holen.

5.4.3. Disconnect

Sollte ein Spieler aus dem Spiel fliegen oder das Spiel absichtlich verlassen, so muss die laufende Runde zu Ende gespielt werden (die Runde beginnt mit der ersten Sekunde der Matchzeit). Sollte das komplette Team eine Runde verlassen, so erhält das sich noch im Spiel befindliche Team den Punkt für diese Runde. Zwischen den Runden kann der Spieler, welcher das Spiel verlassen hat, reconnecten oder ein Rehost kann in Anspruch genommen werden. Sollte ein Spieler wiederholt Disconnects haben und der Rehost bereits eingelöst worden sein, so muss das Team die Map, mit den verbleibenden Spielern, beenden.

Jeder Spieler ist für seine Soft- und Hardware selbst verantwortlich.

5.5. Fehlende Reaktion

Sollte eine Reaktion des Matchgegners fehlen (keine Reaktion auf Spieleinladungen, Fragen, etc.), so muss 15 Minuten nach dem ursprünglichen Matchbeginn ein Screenshot via PlayStation Share-Taste erstellt werden, aus dem klar hervorgeht, dass das protestende Team zu diesem Zeitpunkt vollständig anwesend und spielbereit war.

5.6. Datenbearbeitung

Jegliche Modifizierung oder Veränderung der Scoreboards, Grafiken oder Darstellungen sind verboten und werden mit einer Disqualifikation des Spielers, ggf. des Teams bestraft.

5.7. Technische Fehler

Jeder Spieler ist für seine Hardware und seine Internetverbindung selbst verantwortlich. Ein Spiel wird nicht aufgrund technischer Probleme oder fehlender Spieler neu angesetzt. Sollte ein Team nicht mit dem für das Turnier angemeldeten Roster antreten können, so wird das Match als Freewin für den Gegner gewertet.

6. Regelwerk

Grauzonen und Unklarheiten im Regelwerk müssen umgehend gemeldet und dürfen in keiner Weise ausgenutzt werden.