

German Community Cup Regelwerk

Spiel: Call of Duty – Cold War

Modus: Hardcore

Plattform: Playstation

Version: 1.0.1

Datum: 27.12.2020

Änderungen zum letzten Regelwerk sind rot markiert

1. Spieler

1. Teilnahmevoraussetzungen

Das teilnehmende Team muss aus einer den DACH-Ländern (Deutschland, Österreich, Schweiz) stammenden Organisation kommen. Weiterhin hat mindestens einer der Spieler aus einem der oben genannten Dachländern zu spielen. Alle Spieler müssen das 18. Lebensjahr vollendet und ihre korrekten Spieler-IDs (PSN-ID) hinterlegt haben.

2. 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. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, ab der 2. Runde des jeweiligen Turniers, das „Verliererteam“ der 1. Runde nachzunominieren, sollte eine Partie aufgrund der oben genannten Probleme nicht gespielt werden können.

3. Verbindung

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

4. High Ping

Die maximale Latenz in Turnieren des German Community Cups (im Folgenden GCCup) 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 nicht zu Ende gespielt werden. Für die Gültigkeit eines Protests müssen mindestens 3 Screenshots über den Zeitraum von 2 Runden vorgelegt werden, welche die Latenzüberschreitung zeigen.

5. Spieler Bans

Sollte ein Spieler bei einem anderen Liga- oder Cupveranstalter gesperrt oder gebannt sein, so hat dies keine Auswirkung auf den GCCup. Lediglich Spieler mit einem Entwickler- oder Publisherbasierten Ban sind ebenfalls im GCCup gesperrt.

2. Zusatzhardware

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. Datenbearbeitung

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

4. Generelle Verbotslage

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

5. Team Regeln

Das Team muss aus mindestens 6 Spielern bestehen. Eine Änderung der Teamaufstellung ist im laufenden Turnier nicht möglich. Es können nur Spieler eingesetzt werden, die im Lineup vor Turnierbeginn aufgeführt sind.

6. Host des Spiels

Das im Spielplan erstgenannte Team hat das Host-Recht. Das Team mit Host-Recht startet die eigene Map und spielt zuerst Blau. Das Team ohne Host-Recht startet auf der roten Seite. Sollte eine Begegnung gecastet werden, so muss der Caster in das Spiel eingeladen werden.

7. Turnierregeln

1. Allgemein

Jeder Turnierteilnehmer akzeptiert mit der Teilnahme automatisch das Regelwerk und verpflichtet sich, danach zu handeln. Regelwerksänderungen jeglicher Art

Die Spielzeiten der Homepage sind zusätzlich einzuhalten. Die maximale

Verzögerung eines Matches beträgt 15 Minuten. Sollten nach den zusätzlich gewährten 15 Minuten nicht alle Spieler der Lobby gejoint sein, so findet das Spiel mit der bis dahin verfügbaren Spieleranzahl statt.

Jedes Team hat pro Map einen Rehost. Dieser kann für das Nachjoinen eines Spielers oder zur Beseitigung von Bugs genutzt werden. Nachjoinen ohne Rehost ist ebenfalls erlaubt.

Vor Beginn des Turniers muss mindestens ein Spieler jedes Teams seinen GCCUP-Account über „**Kontrollzentrum -> Profil verbinden**“ mit Discord verknüpfen und sich während des gesamten Turnierverlaufs 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.

Bei jedem „Monday Master“ muss ein Teamadmin das Team vor Turnierbeginn auf der Webseite unter „**Kontrollzentrum -> Eigene Turniere**“ einchecken. Der Checkin ist im Zeitraum von 17:30 Uhr bis 18:45 Uhr möglich. 15 Minuten vor Turnierbeginn werden die Matches automatisch ausgelost. Dabei werden nur die eingetragenen Teams beachtet.

GCCUP und GCCUP-Admins behalten sich das Recht vor, Teams bei unangebrachtem Verhalten zu disqualifizieren. Jeder Spieler repräsentiert sein gesamtes Team und sich selbst.

2. Fehlende Reaktion

Sollte eine Reaktion eines Matchgegners fehlen (keine Reaktion auf Spieleinladungen, Fragen, etc.), so muss 15 Minuten nach dem ursprünglichen Matchbeginn ein Screenshot erstellt werden, aus dem klar hervorgeht, dass das protestierende Team vollständig anwesend und spielbereit war.

Beispiel:

Spieltermin laut Webseite: 19:00 Uhr

Lobby wurde rechtzeitig (19:00 Uhr) eröffnet und der Gegner informiert und eingeladen (die IDs des jeweiligen Gegnerteams ist dabei auf der Webseite einsehbar).

Um 19:15 Uhr war immer noch keine Reaktion des Gegners zu sehen (durch Screenshot belegbar). Im Matchchannel muss mit dem Screenshot ein Protest eröffnet werden und ein GCCUP-Admin mit dem @GCCupadmin markiert werden. Der Protest muss mit einem Screenshot bis spätestens 25 Minuten nach Matchtermin begründet werden.

8. Ingame

1. 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 Hardware selbst verantwortlich.

2. Rehost

Jedem Team steht pro Map ein Rehost zu.

Ein Rehost wird wie folgt durchgenommen:

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. Alternativ kann ein Matchprotest eröffnet werden.

9. Protest

Ein Protest muss vor oder während des Spiels eingereicht werden. Eine Map oder ein Match, das zu Ende gespielt wurde, gilt als gespielt und zählt. Sollten also Einstellungen, nicht eingetragene Spieler oder ähnliches nicht korrekt sein, so muss der Gegner direkt darauf hingewiesen werden. Es darf nicht weitergespielt werden, bis der Protest bearbeitet wurde. Proteste müssen auf Discord eingereicht und mit @GCCupadmin gekennzeichnet werden.

10. Einstellungsfehler

Sollte ein Spieler oder ein Team mit falschen Waffenaufsätzen, falschen Perks oder falschen Einstellungen spielen, so ist der entsprechende Spieler/das Team auf diesen Fehler hinzuweisen und ein Protest ist zu eröffnen. Dieser Protest bezieht sich auf die Runde, in der ein Spieler nachweislich mit o.g. Veränderungen gespielt hat. Bei

erbrachtem Nachweis verliert das angeklagte Team lediglich die Runde, auf die sich der Protest bezieht. Falsche Einstellungen des Servers müssen vor start der 3. Runde als Protest eingereicht werden. Ab der 3. Runde gelten diese Servereinstellungen von beiden Seiten als akzeptiert. Ausnahmen liegen in der Entscheidungsgewalt der Turnierleitung. Es gelten dieselben Regelungen wie bei jeglichen anderen Protesten.

11. Casten/Streaming

Ein GCCUP-Match zu streamen ist nur aus der Egoperspektive erlaubt, sollte kein GCCUP-Caster das Spiel casten.

Sollte ein Spiel durch einen GCCUP-Caster begleitet werden, so ist jegliches Streamen von anderen Personen untersagt.

Die Teams haben kein Anrecht auf einen Cast und die Caster entscheiden in Absprache mit der Turnierleitung, welche Matches gecastet werden.

Unautorisierten Castern ist das Übertragen eines GCCUP-Matches nicht gestattet. Hierzu muss vorab mit der Turnierleitung Rücksprache gehalten werden.

12. Glitches/Spielfehler/Out of Map

Das Ausnutzen von Glitches und Spielfehlern führt zum Verlust der Runde.

Hierbei gilt es Glitches und Spielfehler von normal zu erreichenden Spots auf der Map zu unterscheiden. Im Zweifelsfall ist die Turnierleitung zu informieren. „Out of Map“ ist nicht erlaubt. Sollte man dennoch raus fallen, muss man an der selben Stelle wieder in die Map rein.

13. Gewinnausschüttung

Sämtliche Gewinne der Turniere werden an die in der Teamübersicht einzutragenden PayPal-Adresse ausgezahlt. Die Transaktionsgebühren (von PayPal vorgegeben) trägt bei Ausschüttung der Empfänger.

14. Matchsettings

Alle Matches müssen mit folgenden Einstellungen gespielt werden:

Spielsystem:

Matches des German Community Cups und der German Community Series werden im 6 vs. 6 Modus in Call of Duty – Cold War ausgetragen.

Hierbei treten 2 Teams mit jeweils 6 Spielern in 2 Maps gegeneinander an. Über die Webseite können unter „**Kontrollzentrum -> Eigene Matches**“ im Mappick diese zwei Maps gewählt werden. Hierbei darf jedes Team jeweils nacheinander eine Map bannen, danach jeweils nacheinander eine Map auswählen und dann solange nacheinander bannen bis die Decider-Map feststeht.

Es werden pro Match maximal 3 Karten gespielt. Pro Karte ist solange zu spielen bis ein Team **6 Punkte** erreicht. Wenn die 6 Punkte von einem Team erreicht werden, beendet der Host das Match und die Karte ist somit zu Ende gespielt.

Mappool:

Armada, Cartel, Checkmate, Crossroads, Garrison, Miami, Moscow, Raid, Pines, **Satellite**

Spiel:

Siegbedingungen

Zeitlimit - *1,5 Minuten*

Rundenlimit - Unbegrenzt

Rundensieg 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 - *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

Taktikausrüstung - Aktiviert

Feldaufrüstung - *Deaktiviert*

Eigene Klassen - Aktiviert

Punkteserien:

Alle Verboten.

Lobby Einstellungen:

Teamwechsel während des Spiels - Deaktiviert

Codcasting - Deaktiviert (im falle vom Cast aktivieren)

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

Erlaubte Waffen:

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

Aufsätze:

Visiere: Millstop Reflex, Kobra Red Dot, Diamondback R-02, Microflex LED, Diamondback Reflex, Hawksmoor
Mündung: Alle Erlaubt
Lauf: Alles Erlaubt außer ULAN Läufe
Körper: Ruhige Hand Laser
Unterlauf: Alle Erlaubt
Magazin: Jeweils die ersten 3 Erweiterungen erlaubt. (Ausnahme: Bullfrog nur das Schnelles Magazin!)
Handgriff: Alle Erlaubt
Schaft: Alle Erlaubt

Ausrüstung:

Taktik: Betäubungsgranate , Blendegränate, Rauchgranate (max. 2 pro Team), Täuschgranate

Primär: Semtex, Splittergranate

Extras:

Extra 1: Splitterschutzweste, Taktikmaske

Extra 2: Logistiker, Attentäter

Extra 3: Gung-Ho, Geist, Ninja

Wildcards:

Gesetzesbrecher (Keine Zweite Primärwaffe nutzen)

Revolverheld (max. 7 Aufsätze)