

German Community Cup Regelwerk

Spiel: Call of Duty – Modern Warfare

Plattform: PS4

Version: 1.0.1

Datum: 02.02.2020

Änderungen zum letzten Dokument sind Rot markiert

1. Spieler

1. Teilnahmevoraussetzung

Dein Team muss aus einer aus den DACH-Ländern (DE, AT oder CH) zugehörigen Orga stammen.

In deinem Team muss mind. 1 Spieler aus den o.g. Dachländern spielen.

Alle Spieler müssen das 18. Lebensjahr vollendet haben.

Ebenfalls müssen alle Spieler ihre Spieler IDs korrekt hinterlegt haben (PSN-ID)

2. Technische Fehler

Jeder Spieler ist für seine Hardware und seine Internet Verbindung selbst verantwortlich. Ein Spiel wird nicht neu angesetzt aufgrund technischer Probleme oder fehlender Spieler.

Sollte ein Team nicht mit den Spielern aus dem für das Turnier angemeldeten Rooster antreten können, so wird das Matchergebnis als Freewin gewertet. Die Turnierleitung behält sich vor, ab der 2. Runde des jeweiligen Turnieres, das „Verliererteam“ aus Runde 1 nachzunominieren, sollte eine Partie aufgrund o.g. Probleme nicht gespielt werden können.

3. Verbindung

Jeder Spieler ist dafür verantwortlich Sorge zu tragen die für ihn bestmögliche Verbindung unter Berücksichtigung der Region und den technischen Gegebenheiten zu gewährleisten (ping).

4. High Ping

Das maximale Pinglimit in Turnieren des GCCup liegt bei 120 ms. Sollte ein Spieler diese Grenze wiederholt übersteigen, so bitten wir darum erst einen Rehost zu nutzen bevor man einen Matchprotest eröffnet.

Hier gilt:

Sollte die Pinggrenze konstant von einem und demselben Spieler übertroffen werden und es nicht möglich sein sollte das Match ohne Probleme zu bestreiten, so kann ein entsprechender Protest eingereicht werden.

Sollte ein Protest eröffnet werden, so muss das Match nicht zu Ende gespielt werden.

Benötigt werden 3 Screenshots vom Scoreboard über verschiedene Zeiträume über mind. 2 Runden hinweg.

2. Verboten für Konsole

Jegliche Adapter um eine Maus und/oder Tastatur anzuschließen.

3. Datenbearbeitung

Jegliche Modifizierung oder Änderung von Scoreboards, Grafiken oder Darstellungen sind verboten.

4. Generell verboten

Jegliche Hard & Software woraus der Nutzende selber einen Vorteil gegenüber seinen Gegenspielern erhält.

Jegliche Addons wie AimBots, Cronos, usw. die dem Spieler einen Vorteil verschaffen.

5. Team Regeln

Das Teamlineup muss mind. 5 spielberechtigte Spieler enthalten.

Eine Änderung des Lineups ist im laufenden Turnier nicht möglich (es können nur Spieler eingesetzt werden, welche im Team Lineup (vor Turnierbeginn) aufgeführt sind).

6. Host des Spiels

Das Team, welches die Map gewählt hat, Hostet das Match und darf wählen welche Seite sie zuerst spielen.

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 unser Regelwerk und verpflichtet sich danach zu handeln. Regelwerksänderungen unter den Teams sind nicht gestattet und kann zu einem Protest durch einen GCCup Admin führen. Die Spielzeiten auf der Homepage sind einzuhalten. Maximal darf eine Verzögerung von 15 Minuten stattfinden. Sollten nach den zusätzlich gewährten 15 min. immer noch nicht alle Spieler der Lobby gejoint sein, so muss das Spiel mit der bisher verfügbaren Spieleranzahl gestartet werden.

Jedes Team hat pro Map einen Rehost, so dass dieser unter anderem dafür genutzt werden kann fehlende Spieler nachjoinen zu lassen. Ein Nachjoinen ohne Rehost ist ebenfalls erlaubt.

Mindestens ein Spieler hat vor dem Spiel seinen GCCup Account über Kontrollzentrum -> Profil verbinden und muss sich während des Spieles auf unserem Discord Server zu befinden. Hier wird pro Match ein eigener Kanal erstellt in welchem er aktiv nachsehen muss, ob etwas wichtiges zu beantworten ist. Vor dem Match muss der Spieler in diesem Kanal mindestens einmal schreiben das er anwesend ist.

Bei den Monday Masters muss ein Admin eines Teams das Team vor dem Turnier einchecken. Der Checkin wird 90 Minuten vor dem ersten Match aktiviert und muss bis spätestens 30 Minuten davor fertig gestellt sein. 30 Minuten vor dem ersten Spiel werden die Matches automatisch ausgelost. Hier werden nur eingeecheckte Teams beachtet. Einchecken können Admins ihre Teams über Kontrollzentrum-> Eigene Turniere.

Wir behalten uns vor ein Team bei unangebrachten Verhalten innerhalb oder außerhalb des Turnieres zu disqualifizieren. Jeder Spieler repräsentiert dabei sein gesamtes Team und nicht nur sich selbst.

2. Keine Reaktion des Gegners/Disqualifikation

Sollte der Gegner keine Reaktion auf das bevorstehende Match gezeigt haben (auf Spieleinladungen etc.), dann muss nach 15 min. des ursprünglichen Spieltermins ein Screenshot erstellt werden aus dem klar hervorgeht, dass MEIN Team vollzählig spielbereit zur Verfügung steht und der Gegner nicht der Spiellobby gejoinet ist.

Beispiel:

Spieltermin laut Website 20.00 Uhr

Lobby wurde rechtzeitig (somit vor 20:00 Uhr) eröffnet und Gegner wurde mehrfach eingeladen (IDs des jeweiligen Gegnerteams sind auf der Homepage einsehbar)

20:15 Uhr immer noch keine Reaktion: Dann Screenshot mit dem spielfähigen Team und Protest über den entsprechenden Discord Matchchannel eröffnen mit Screenshot und einen GCCup-Admin mit @gccupadmin markieren.

8. Ingame

1. Disconnect

Sollte ein Spieler aus dem Spiel fliegen, so wird die laufende Runde zu Ende gespielt (die Runde beginnt mit der ersten Sekunde der Vorbereitungsphase).

Sollte ein Team die Runde verlassen, erhält das andere Team den Punkt für diese Runde. Zwischen den Runden kann der Spieler, welcher disconnected ist, wieder joinen oder ein Rehost kann in Anspruch genommen werden.

Sollte wiederholt ein Spieler einen disconnect haben und der Rehost bereits verbraucht sein, so muss das Team in Unterzahl weiterspielen (der Spieler kann jederzeit versuchen nachzujoinen).

Jeder Spieler ist für seine eigene Hardware verantwortlich.

2. Rehost

Jedem Team steht pro Map ein Rehost zu.

Ein Rehost nehme ich wie folgt war:

Das Team welches einen rehost nutzen möchte, muss innerhalb der ersten 30 Sekunden die Lobby vollständig verlassen. Wichtig ist hier, dass noch kein Kill gefallen sein darf.

Sollte ein Team aufgrund eines Protestes das Match verlassen, gilt dies nicht als Rehost.

Sollte ein Team nicht innerhalb von 10 Minuten nach einem Rehost wieder vollständig erschienen sein, so muss das Match mit den sich dann in der Spiellobby befindlichen Spielern fortgeführt werden. Alternativ kann ein Matchprotest erstellt werden.

3. Unerlaubte Aktionen

Jegliche Aktionen die jemanden einen Vorteil verschaffen sind verboten. Hierzu zählen insbesondere das Ausnutzen bzw. nutzen von Bugs und Glitches jeglicher Art.

9. Protest

Ein Protest muss vor oder während des Spiels eingereicht werden. Eine Map oder Match das zu Ende gespielt wurde, gilt als gespielt und zählt. Sollten also Einstellungen, Spieler, oder etwas anderes nicht passen, muss der Gegner direkt hingewiesen werden und es darf nicht weiter gespielt werden, bis der Protest bearbeitet wurde. Proteste bitte auf Discord mit @gccupadmin an einen unserer Admins abgeben.

10. Casting / Streaming

Ein GCCup Spiel zu streamen ist 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 ein Casting und die Caster entscheiden in Absprache mit der Turnierleitung welches Match gecastet wird.

Unautorisierten Castern ist das Übertragen eines GCCup Spieles nicht gestattet. Hierzu muss vorab mit der Turnierleitung Rücksprache gehalten werden.

11. Glitches / Spielfehler / Out of Map

Glitches und Spielfehler dürfen nicht zum Vorteil einer Partei ausgenutzt werden und führen zum Verlust der Runde.

Hierbei gilt es diese von normal zu erreichenden Spots zu unterscheiden. Im Zweifelsfall ist die Turnierleitung zu kontaktieren. Das Nutzen von Wegen außerhalb der Map (Out of Map) ist kein Regelverstoß.

12. Matchsettings

Alle Matches müssen mit folgenden Einstellungen gespielt werden:

SPIELSYSTEM:

Matches der German Community Series werden im 5v5 Modus in Call of Duty Modern Warfare ausgetragen.

Hierbei treten 2 Teams mit jeweils 5 Spielern in einem 2 Mapper gegeneinander an. **Über unsere Webseite (gccup.de -> Kontrollzentrum -> Eigene Matches) können diese zwei Maps gewählt werden. Hier darf jedes Team jeweils eine Map nacheinander auswählen. Die Decider Map wird automatisch von unserem Script gelöst.**

Auf jeder Map werden 10 Runden gespielt. Die Summe der gewonnen Runden addiert, ergibt das Endergebnis und bestimmt den Gewinner. **Sollte nach den zwei Maps noch kein Gewinner feststehen (10:10), wird eine letzte Runde auf der Decider Map gespielt. Wer die erste Runde gewinnt, gewinnt das Match.**

Mappool:

Arklov Peak, Azhir Cave, Gun Runner, Hackney Yard, St. Petrograd, Rammaza, **Crash, Vacant**

Spielsettings:

Runden-Zeitlimit: 2 Minuten

Rundensieg-Limit: 10 Runden

Zwei Vorsprung-Regel: Deaktiviert

Zwei Vorsprung-Max.-Runden: Unverändert

Rundenwechsel: Jede Runde
Spiel-Countdown: 15 Sekunden
Runden-Countdown: 5 Sekunden
Infiltration Überspringen: Aktiviert
Übungsrunde: Deaktiviert
CoDCaster: Deaktiviert (Ausser bei Cast)
Eingabewechsel erlauben: Deaktiviert

ERWEITERT

Bomben-Timer: 45 Sekunden
Platzierungszeit: 5 Sekunden
Entschärfungszeit: 7,5 Sekunden
Multibombe: Deaktiviert
Lautloses Platzieren: Aktiviert
Platzieren/Entschärfen zurücksetzen: Aktiviert

SPIELER

Spieler Lebenszahl: 1 Leben
Maximale Gesundheit: 100 (Normal)
Gesundheitsregeneration: Normal
Taktiksprint: Aktiviert
Wiederbeleben zulassen: Deaktiviert
Abschussorte von Feinden zeigen: Deaktiviert
Gesundheit wenn Niedergestreckt: Unverändert
Gesundheit nach Wiederbelebung: Unverändert
Verblutungszeit: Unverändert
Wiederbelebungsdauer: Unverändert
Aufgabenverzögerung: Unverändert

TEAM

Zuschauen: Nur Teams
Externe Zuschauer-Ansicht: Deaktiviert
Abschusskamera: Aktiviert
Letzte Abschusskamera: Bester Spielzug
Übersichtskarte aktivieren: Ja
Radar immer an: Deaktiviert
Waffenpings auf der Übersichtskarte: Aktiviert
Waffenpings auf dem Kompass: Aktiviert
Feind auf dem Kompass: Aktiviert
Einstiegsverzögerung: Ohne
Welleneinstiegsverzögerung: Ohne
Einstiegsverzögerung nach Suizid: Ohne
Einstieg Erzwingen: Aktiviert
Teamzuweisung: Aktiviert
Teambeschuss: Aktiviert
Teamabschluss-Strafgrenze: Deaktiviert

GAMEPLAY

Einstiegskamera: Deaktiviert

Hardcore-Modus: Deaktiviert

Magazine beim Einstieg: 3 (Normal)

Realismus-Modus: Deaktiviert

Nur Kopfschüsse: Deaktiviert

Gesundheit stehlen: Deaktiviert

Extras: Aktiviert

Punkteserien: Deaktiviert

Ausrüstungsverzögerung: 6 Sekunden

Schutz vor Ausrüstung: 6 Sekunden

Kampfdialog: Deaktiviert

Ansagedialog: Deaktiviert

WAFFEN PRIMÄR

Sturmgewehre: Alle erlaubt außer FAL!

MPS: Alle erlaubt!

Schrotflinten: Alle gesperrt!

Leichte MGS: Alle gesperrt!

DMRS: Alle gesperrt!

Scharfschützengewehre: HDR / AX50

Nahkampf: Kampfmesser erlaubt!

AUFSÄTZE PRIMÄR

Mündung: Bajonett gesperrt!

Lauf: Alle erlaubt!

Laser: Alle erlaubt!

Visier: Scout-Kampfvisier / 4,0 Spiegel Hybridvisier / Integriertes Hybridvisier / Verbesserte Solozero- Nachtsicht / VLK 3,0x – Visier / Zielfernrohr / Cronen C480 Pro Visier / Variables Zoom-Fernrohr / Geneigtes Hybridvisier / Söldnervisier (Thermal) / Thermal-Hybrid gesperrt !

Schaft: Alle erlaubt!

Unterlauf: Kommando Vordergriff / Söldner-Vordergriff / Taktischer Vordergriff / Schützen Vordergriff / Ranger-Vordergriff

Munition: Alle erlaubt, die ausschließlich die Magazin Kapazität erhöhen! Griff: Alle erlaubt!

Extra: Fingerfertigkeit

WAFFEN SEKUNDÄR

Handfeuerwaffen: Alle erlaubt!

Alle weiteren: Verboten!

AUFSÄTZE SEKUNDÄR

Mündung: Alle erlaubt!

Lauf: Alle erlaubt!

Laser: Alle erlaubt!

Visier: Alle erlaubt!

Abzug: Robuster Abzug

Munition: Alle erlaubt, die ausschließlich die Magazin Kapazität erhöhen!

Griff: Alle erlaubt!

Extra: Fingerfertigkeit

ERLAUBTE SNIPER

HDR / AX50 4

AUFSÄTZE SNIPER

Mündung: Alle erlaubt!

Lauf: Alle erlaubt!

Visier: Zielfernrohr (Thermal) / Variables Zoom-Fernrohr / Söldnervisier (Thermal) / Thermal-Dual Power-Zielfernrohr gesperrt!

Schaft: Alle erlaubt!

Unterlauf: Alle gesperrt!

Munition: Alle erlaubt!

Griff: Alle erlaubt!

Extra: Fingerfertigkeit

ERLÄUTERUNG SNIPER

Pro Map wird jeweils 1 Sniper im Team zugelassen. Der Sniper darf keine Waffe aufheben.

ALLE DLC und nachträglich ins Spiel gepatchte Waffen sind VERBOTEN!!

AUSRÜSTUNG:

Primär: Splittergranate / Semtex erlaubt

Taktik: Betäubung / Blendgranate / Rauchgranate

EXTRAS:

Extra 1: Eiltempo / KRD Kaltblütig

Extra 2: Alle Extra 2 sind verboten. „Punktefreund“ um Slot zu füllen.

Extra 3: Aufdrehen / Eifrig / Kampfgestählt

HINWEIS:

Feldaufrüstungen nur Totenstille erlaubt und Spezialisten sind verboten!