

German Community Cup Regelwerk

Spiel: Call of Duty – Modern Warfare

Plattform: PS4

Version: 1.0.2

Datum: 10.02.2020

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 GCC) 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.

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 5 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 Team, welches die Map gewählt hat, hostet das Match und darf die Startseite wählen. 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 sind nicht gestattet und können zu einem Protest eines GCC-Admins führen. 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 GCC-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 18:30 Uhr bis 19:30 Uhr möglich. 30 Minuten vor Turnierbeginn werden die Matches

automatisch ausgelöst. Dabei werden nur die eingetragenen Teams beachtet.

GCC und GCC-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: 20:00 Uhr

Lobby wurde rechtzeitig (20:00 Uhr) eröffnet und der Gegner informiert und eingeladen (die IDs des jeweiligen Gegnerteams ist dabei auf der Webseite einsehbar).

Um 20:15 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 GCC-Admin mit dem @gccupadmin markiert 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 dem Spiel 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. Casten/Streaming

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

Sollte ein Spiel durch einen GCC-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 GCC-Matches nicht gestattet. Hierzu muss vorab mit der Turnierleitung Rücksprache gehalten werden.

11. 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. 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 des German Community Cups und der German Community Series werden im 5v5 Modus in Call of Duty – Modern Warfare ausgetragen.

Hierbei treten 2 Teams mit jeweils 5 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 eine Map nacheinander auswählen. Die Decidermap wird automatisch ausgelost.

Auf jeder Map werden 10 Runden gespielt. Die Summe der gewonnenen Runden wird addiert und ergibt das Endergebnis, welches den Gewinner bestimmt. Sollte nach zwei Maps noch kein Gewinner feststehen (10:10) so wird **eine einzige Runde** auf der Decidermap gespielt. Wer diese Runde gewinnt, gewinnt das gesamte 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 Casts)
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

Aufsätze Primär:

Mündung: Bajonea 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!
(10mm Munition erlaubt!
Griff: Alle erlaubt!
Extra: Fingerfertigkeit

Waffen Sekundär:

Handfeuerwaffen: Alles erlaubt!
Nahkampf: Kampfmesser erlaubt!
Alles weitere: 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 Scharfschützengewere/Sniper

HDR / AX50 4

Aufsätze Scharfschützengewehre/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 ein Sniper pro Team zugelassen. Der Sniper darf keine Waffe aufheben

Alle DLC und nachträglich ins Spiel gebrachten Waffen sind VERBOTEN!

Alle CDL Team Packs sind zeitweise 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

Als Feldausrüstung ist ausschließlich Totenstille erlaubt!

Spezialisten sind verboten!