

German Community Cup Regelwerk

Spiel: Call of Duty – Modern Warfare

Plattform: PS4

Version: 1.0.5

Datum: 29.03.2020

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 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

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 protestende 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. 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. Das Nutzen von Wegen außerhalb der Map (Out of Map) ist kein Regelverstoß.

13. 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 wird gespielt bis ein Team 6 Punkte hat (also maximal 11 Runden). Sobald ein Team 6 Punkte hat, gilt die Map als gewonnen. Sollte nach zwei Maps noch kein Gewinner feststehen (jedes Team gewinnt eine Map), so wird eine Decider Map gespielt (Bis ein Team 6 Punkte hat).

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

Aufstützen: Aktiviert

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: Deaktiviert

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: 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! (10mm Munition für MP5 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 Scharfschützengewehre/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. Ebenso ist es für einen anderen Spieler verboten, das Scharfschützengewehr eines toten Snipers aufzuheben.

Alle DLC Waffen und Maps bleiben während der Season, in der sie erschienen sind, verboten. In der darauffolgenden Season werden sie individuell in die Monday Masters mit eingeführt!

Alle Team Packs sind zeitweise VERBOTEN!

CDL Tuning: An

Ausrüstung

Primär: Splittergranate / Semtex erlaubt

Taktik: Betäubung / Blendgranate / Rauchgranate

Extras

Extra 1: Eiltempo / KRD / Plünderer / Abschusskette

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

Extra 3: Aufdrehen / Eifrig / Kampfgestählt

Hinweis

Als Feldausrüstung ist ausschließlich Totenstille erlaubt!

Spezialisten sind verboten!