

Monday Master Core
Spiel: Call of Duty: Modern Warfare
Plattform: Ps4
Version: 1.0.9
Datum: 16.07.2020

Änderungen zum letzten Dokument sind rot markiert

1. Präambel

1.1. Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für den Monday Master Core (im Folgenden MMC). Mit der Teilnahme an dem MMC 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

Der German Community Cup (im folgenden GCCUP) behält sich das Recht vor, nicht in diesem Regelwerk festgehaltenes, jedoch unsportliches oder unfaires Verhalten oder Vorgehen, als solches zu bestrafen. Sollte während des Turniers eine Änderung des Regelwerks notwendig sein, so darf diese Änderung vorgenommen werden und muss nicht explizit an alle Teams kommuniziert werden.

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 Turnierleitung sind vertraulich zu behandeln und dürfen weder in Bild, Text oder in sinngemäßer Wiedergabe veröffentlicht werden. Eine Veröffentlichung bedarf das Einverständnis der Turnierleitung. Bei Zuwiderhandlung behält sich die Ligaleitung vor, eine entsprechende Strafe zu verhängen.

2. Allgemeine Regeln

2.1. Zusätzliche Vereinbarung

Der MMC 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 Adminsteam genehmigt werden.

2.2. Teilnehmer

Als Teilnehmer geltend und damit spielberechtigt sind Spieler, welche in dem teilnehmenden Team und auf der GCCUP-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.

2.3. 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.

2.4. Spieltermine

Die Spieltermine der Webseite sind einzuhalten. Jedes Team hat selbst die Pflicht, sich über die gegebenen Spieltermine zu informieren und an diesen anwesend zu sein. Ein Spiel wird nicht aufgrund eines fehlenden Teams wiederholt.

2.5. Teilnahmebedingungen

Zum MMC zugelassene Spieler müssen folgende Kriterien erfüllen:

- Der Spieler muss eine natürliche Person sein
- Der Spieler muss das 18. Lebensjahr vollendet haben
- Jede Person darf nur einen Account innerhalb des GCCUPs 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.

2.6. Spielerwechsel

Der Spielerwechsel hat die aus 2.2 angegebenen Anforderungen. Spieler können jederzeit in das Team hinzugefügt werden. Jedoch ist ein Spieler nur dann spielberechtigt, wenn er vor Turnierstart dem Team beigetreten ist.

2.7. Gewinnausschüttung

Die Gewinnausschüttung erfolgt nur an Personen, welche ihren Wohnsitz in Deutschland, Österreich oder der Schweiz haben. Der Gewinn wird nur an die in der Teamübersicht angegebene PayPal-Adresse ausgezahlt. Der Besitzer dieser ist daraufhin für die eventuelle Weiterverteilung verantwortlich.

2.8. Casten/Streamen

Das Streamen eines GCCUP-Matches ist nur aus der Egoperspektive erlaubt, sollte kein GCCUP-Caster das Spiel casten. Sollte ein GCCUP-Caster ein Match übertragen, so ist jegliches Streamen von anderen Personen untersagt. Die Teams haben kein Anrecht auf einen Cast. 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.

2.9. 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 ist direkt in Discord zu erfragen und muss mit dem Tag @GCCupAdmin gekennzeichnet werden. 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 gilt nur als 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.

2.10. 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.

2.11. 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 die Channel #Support und #fragen eingereicht werden. Supportanfragen, die nicht über diese Channel gestellt werden, sind ungültig und können nicht als Referenz herangezogen werden. Diese Regel schließt auch persönliche Nachrichten an Admins oder die Turnierleitung ein.

3. Spielervorgaben

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. Bugs und Glitches

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.

3.4. Anti-Cheat Software

3.4.1. Konsolenschutz (Ps4, Xbox)

Die Entscheidung einer Konsolenschutzpflicht liegt bei den teilnehmenden Teams. Es muss nur dann mit Konsolenschutz gespielt werden, wenn ein Team in einer Begegnung Konsolenschutz wünscht. Beide Teams haben dann die Pflicht, die Begegnung mit Konsolenschutz zu spielen. Konsolenschutz muss über einen Admin (@GCCcupadmin) beantragt werden. Dieser Konsolenschutz muss mindestens 15 Minuten vor geplantem Matchbeginn angekündigt werden. Sollte von einem Team Konsolenschutz nach dieser Frist beantragt werden, so wird dieser Antrag nicht mehr berücksichtigt.

Ebenfalls hat ein Team kein Recht, aufgrund eines Ausfalls des Konsolenschutzes, das Match zu verschieben.

3.4.1.1. 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. Matchhost

Im Normalfall eröffnet ein Spieler die Lobby. Das Team, welches die Map gewählt hat, ist für das Hosten des Matches verantwortlich. Ebenso ist der Host für die Richtigkeit der Einstellungen verantwortlich.

4.1.2. Observer

Gegebenenfalls eröffnet ein Observer die Lobby. 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.

4.1.3. Caster

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.

4.2. Mapvoting

Der Mapban findet auf der Webseite unter „Kontrollzentrum“ → „Eigene Matches“ statt. 15 Minuten vor Matchbeginn wird der Mapvote freigeschaltet. Dort werden die nicht zu spielenden Maps

gebannt. Die Maps werden nach dem Ban-Pick-Ban-System gebannt, sodass drei Maps festgelegt werden. Jedes Team hat auf der eigens gepickten Map die Wahl nach Angreifer oder Verteidiger. Das Team, welches die vorletzte Map gebannt hat wählt auf der Decidermap die gewünschte Seite (Angreifer oder Verteidiger).

Alle Matches des MMC werden nach dem Format BO3 gespielt. Ausnahme hierfür ist das Grand Final im Finale eines jeden MMCs genauso wie das „Spiel um Platz 3“ eines jeden MMC-Finales, welche im Format BO5 gespielt werden.

4.3. Mappool

Folgende Maps befinden sich im Mappool:

Arklov Peak, Crash, Gun Runner, Hackney Yard, Hovec Sawmill, Rammaza, St. Petrograd, Talsik Backlot, Vacant

4.4. Spieleinstellungen

Als Spielmodus wird "CDL Search and Destroy (CDL Suchen und Zerstören)" gespielt.

4.5. Waffen und Zubehör:

Alle automatisch durch die CDL Einstellung gesperrten Waffen gelten bei den MMCs als gesperrt. Selbiges gilt für Waffen, Ausrüstungen und Extras, die in diesem Regelwerk nicht explizit genannt werden.

Legende:

Erlaubt

Eingeschränkt erlaubt

Nicht erlaubt

Primärwaffen:

Assault Rifles:

Kilo 141: erlaubt

FAL: verboten

M4A1: erlaubt

FR 5.56: erlaubt

Oden: erlaubt

M13: erlaubt

FN Scar 17: erlaubt

AK-47: erlaubt

RAM-7: erlaubt

Grau 5.56: erlaubt

CR-56 AMAX: verboten

Smgs:

AUG: erlaubt

P90: erlaubt

MP5: erlaubt

Uzi: erlaubt

PP19 Bizon: erlaubt

MP7: erlaubt

Striker 45: erlaubt

Fennec: erlaubt

Shotguns: **Alle gesperrt!**

Leichte MGs: **Alle gesperrt!**

DMRs: **Alle gesperrt!**

Sniper Rifles:

Dragunov: **verboten**

HDR: erlaubt

AX-50: erlaubt

Rytec AMR: **verboten**

Pro Map wird jeweils ein Scharfschütze pro Team zugelassen. Der Scharfschütze darf andere Waffen vom Boden aufheben. Für alle Spieler ist es verboten, Scharfschützengewehre aufzuheben.

Waffenaufsätze:

Mündung:

Unterdrücktes Mündungsfeuer: erlaubt

Vorstoß-Gerät: erlaubt

Taktischer Schalldämpfer: erlaubt

Mündungsbremse: erlaubt

Leichter Schalldämpfer: erlaubt

Kompensator: erlaubt

Schalldämpfer (Monolith): erlaubt

Schalldämpfer (Collossus): erlaubt

Nahkampf-Vorstoß: erlaubt

ZLR Sabre: erlaubt

XRK-Panzerbremse: erlaubt

Rytec AMR-Schalldämpfer: erlaubt

Öldosen Schalldämpfer: erlaubt

Desperado Pro-Kompensator: erlaubt

Lauf:

Stinguard Arms 16,6" SOCOM: erlaubt

Stinguard Arms 19,8" Hetzer: erlaubt

Stinguard Arms Whisper: erlaubt

FSS 11,5" Commando: erlaubt

M16 Grenadier: erlaubt

FSS 14,5" Tac leicht: erlaubt

Corvus maßgefertigt Meisterschütze: erlaubt

FSS 12,4" Predator: erlaubt

18" Ultraleicht: erlaubt

XRK Meisterschütze: erlaubt

13" OSW Para: erlaubt

FR 15,9" Commando: erlaubt

FR 24,4" Scharfschütze: erlaubt

FORGE TAC ultraleicht: erlaubt

Oden Fabrik 810mm: erlaubt

Oden Fabrik 730mm: erlaubt

Oden Fabrik 420mm: erlaubt
Tempus Mini: erlaubt
Tempus Zyklon: erlaubt
Tempus Meisterschütze: erlaubt
FORGE TAC 17,2" LB: erlaubt
FORGE TAC 20" LB: erlaubt
FORGE TAC Nahkampf Pro: erlaubt
Speznas-Elite: erlaubt
23" RPK Lauf: erlaubt
Kompakter 8,1"-Lauf: erlaubt
23" Romanian: erlaubt
FTAC 13,5" kompakt: erlaubt
FORGE TAC Eclipse: erlaubt
FSS Ranger: erlaubt
ZLR Drifter A-08: erlaubt
Tempus 26,4" Archangel: erlaubt
XRK CZEN mk2: erlaubt
FSS 20,8" Nexus: erlaubt
FSS 8,3" Intruder: erlaubt
XRK Zodiac S440: erlaubt
FSS 11,8" Squall: erlaubt
Verlängerter 407mm-Lauf: erlaubt
407mm Leichtgewicht: erlaubt
622mm Langer Lauf: erlaubt
FORGE TAC Retribution: erlaubt
FSS 11,6" Pro: erlaubt
FSS Light: erlaubt
Schalldämpfer (integriert, Monolith): erlaubt
FSS Mini: erlaubt
Schalldämpfer (integriert, Unterschall): erlaubt
13,1" First Responder: erlaubt
8,5" Fabrik Mini: erlaubt
16,5" Fabrik Karabiner: erlaubt
FSS Karabiner Pro: erlaubt
8,7" Stahl: erlaubt
8,7" polygonal: erlaubt
8,7" Aluminium: erlaubt
FSS STRIKE: erlaubt
FSS Aufklärung: erlaubt
FSS SWAT: erlaubt
300 mm Poly-Lauf: erlaubt
400 mm Rostfreier Stahl: erlaubt
150 mm Rostfreier Stahl: erlaubt
ZLR 16" Apex: erlaubt
ZLR 18" Deadfall: erlaubt
Kompakter 510mm-Lauf: erlaubt
Verlängerter 660mm-Lauf: erlaubt
Kompakter 510mm-Lauf: erlaubt
Verlängerter 660mm-Lauf: erlaubt
26,9" HDR Pro: erlaubt

26,0" Bull-Lauf: erlaubt
17,2" Bull-Lauf: erlaubt
Singuard Arms Pro: erlaubt
17" Fabrik-Lauf: erlaubt
32" Fabrik-Lauf: erlaubt
FTAC Seven Straight: erlaubt
FTAC 448mm Dictator: erlaubt
XRK Harbinger: erlaubt
.45 kompakt: erlaubt
.45 Qualitäts Ausführung: erlaubt
1911 Stalker: erlaubt
Singuard Arms Federgewicht: erlaubt
Vanguard Elite: erlaubt
Singuard Arms Advantage: erlaubt
.357 Stummellauf: erlaubt
Silver Field-Munition .357: erlaubt
.357 Lang: erlaubt
XRK L Super: erlaubt
XRK V verlängert: erlaubt
A9-16 Leichtgewicht: erlaubt
FORGE TAC verlängert: erlaubt
FORGE TAC Vollstrecker: erlaubt
Mk1 Wettkampf: erlaubt
Mk1 Erweitert: erlaubt
Mk3 Salven-Mod: erlaubt

Laser:

1mW-Laser: verboten
5mW-Laser: verboten
Taktischer Laser: verboten

Visier:

Mini-Reflexvisier Cronen LP945: erlaubt
Holovisier (Korpskampf): erlaubt
Schützen Reflexvisier: erlaubt
Scout Kampfvisier: verboten
4.0x Spiegel-Hybridvisier: verboten
Zielhilfen Reflexvisier: erlaubt
APX5 Holovisier: erlaubt
Intigriertes Hybridvisier: verboten
Verbesserte Solozero-Nachtsicht: verboten
VLK 3,0x-Visier: verboten
Zielfernrohr: verboten
Viper-Reflexvisier: erlaubt
G.I.-Mini-Rotpunkt: erlaubt
PBX Holo 7 Sicht: erlaubt
Cronen C480 Pro-Visier: verboten
Monokel Reflexvisier: erlaubt
Variables Zoom-Fernrohr: erlaubt für Scharfschützengewehre
Geneigtes Hybridvisier: verboten

Söldnervisier (Thermal): erlaubt für Scharfschützengewehre

Thermal-Hybrid: verboten

Intigriertes 3,0x-Visier: erlaubt

FSS Ringvisier: erlaubt

Thermal-Dual Power-Zielfernrohr: erlaubt

Mini-Reflexvisier Solozero: erlaubt

Lockwood Pistolen Zielfernrohr: erlaubt

Zielfernrohr (Thermal): erlaubt für Scharfschützengewehre

Schaft:

M-16 Körperschaft: erlaubt

Singuard Arms Eindringling: erlaubt

Ohne Schaft: erlaubt

FORGE TAC Nahkampfvisier: erlaubt

Fabrik 18" Aluminium-Schaft: erlaubt

FSS Nahkampf-Schaft: erlaubt

FORGE TAC Stalker: erlaubt

FORGE TAC ultraleicht: erlaubt

Stinguard Arms Scharfschütze Pro: erlaubt

FR ultraleicht, hohl: erlaubt

FORGE TAC Ballastpaket: erlaubt

FSS Tac-Wrap: erlaubt

Oden ultraleicht, hohl: erlaubt

FTAC XL Elite-Keil: erlaubt

M13 Basisschaft: erlaubt

FTAC Jäger: erlaubt

FTAC Klappschaft: erlaubt

XRK Obelisk Pro: erlaubt

Feld-LMG-Schaft: erlaubt

Basisschaft: erlaubt

FTAC Equilibrium: erlaubt

XRK ultraleicht, hohl: erlaubt

XRK Nahkampf-Schaft: erlaubt

FSS Blackjack: erlaubt

XRK StrikeLite III: erlaubt

FTAC Spartan: erlaubt

XRK Torwächter: erlaubt

CR-56 EXO: erlaubt

FTAC ultraleicht, hohl: erlaubt

FORGE TAC Nahkampf-Keil: erlaubt

FSS Schwerer Schaft Pro: erlaubt

Fliegender Gurt: erlaubt

Klassischer gerader Schaft: erlaubt

FTAC klappbar: erlaubt

Standard-Holzchaft: erlaubt

Aluminiumschaft: erlaubt

Corvus Basisschaft: erlaubt

FSS Guardian: erlaubt

FTAC fixierter Präzisionsschaft: erlaubt

XRK Gen III Überlebenskunst-Serie: erlaubt

FTAC C6 Karabiner PRO: erlaubt
FORGE TAC Nahkampfvisier: erlaubt
ZLR-Klinge: erlaubt
FTAC Hunter-Scout: erlaubt
Basisschaft: erlaubt
VLK Leichter Schaft: erlaubt
FTAC Stalker-Scout: erlaubt
VLK Leichter Schaft: erlaubt
FSS Nomadenschaft: erlaubt
FTAC Champion: erlaubt
Singuard Arms Meisterschütze: erlaubt
Singuard Arms Ausweicher: erlaubt
Singuard Arms Attentäter: erlaubt
XRK Mastodon: erlaubt
FTAC Trekker: erlaubt
STOVL Tac-Wrap: erlaubt
X16 Schafft: erlaubt
FTAC SATUS CS-3: erlaubt
FTAC G-X: erlaubt
FTAC SATUS CS-X: erlaubt

Unterlauf:

Kommando Vordergriff: erlaubt
M203 40mm Hochexplosiv: verboten
M204 40mm Brand: verboten
Kaliber 12-Debuty: verboten
Söldner-Vordergriff: erlaubt
M203 40mm Rauchwand: verboten
Taktischer Vordergriff: erlaubt
M203 40mm Aufklärung: verboten
Zweibein: verboten
M203 40mm Blend: verboten
Ranger-Vordergriff: erlaubt
M203 40mm Erschütterung: verboten
Schützen Vordergriff: erlaubt
GP25 40mm Hochexplosiv: verboten
GP25 40mm Rauchwand: verboten
GP25 40mm Brand: verboten
GP25 40mm Erschütterung: verboten
GP25 40mm Blend: verboten
GP25 40mm Aufklärung: verboten

Munition:

50-Schuss-Magazin: erlaubt
60-Schuss-Magazin: erlaubt
9mm Parabellum 32 Schuss Magazine: verboten
458-SOCOM 10 Schuss Magazine: verboten
24-Schuss-Magazin: erlaubt
30-Schuss-Magazin: erlaubt
100-Schuss-Trommel: erlaubt

25-Schuss-Magazin: erlaubt
.300-Blackout 30 Schuss Magazin: verboten
40-Schuss-Magazin: erlaubt
5,45x39mm 30 Schuss Magazine: verboten
75-Schuss Trommelmagazine: erlaubt
45-Scshuss-Magazin: erlaubt
M67 10-S Magazin: verboten
32-Schuss-Magazin: erlaubt
5,56-NATO 30 Schuss Magazine: verboten
5,56-NATO 60 Schuss Trommel: verboten
10mm 30 Schuss Auto-Magazine: erlaubt
.41 AE 32-Schuss-Magazine: verboten
84- Schuss Spiral-Magazine: erlaubt
12-Schuss .45 Holspitz-Magazin: verboten
40-Schuss Trommelmagazin: erlaubt
15-Schuss-Magazin: erlaubt
20-Schuss-Magazin: erlaubt
7-Schuss-Magazin: erlaubt
9-Schuss-Magazin: erlaubt
Magazin mit 5 Schuss 25x59mm-Explosivgeschosse: verboten
Magazin mit 5 Schuss 25x59mm-Thermitgeschosse: verboten
10-Schuss-Magazin: erlaubt
17-Schuss-Magazin: erlaubt
26-Schuss-Magazin: erlaubt
Schrotschuss: verboten
21-Schuss-Magazin: erlaubt
32-Schuss-Magazin: erlaubt
13-Schuss-Magazin: erlaubt
27 Schuss-Magazin: erlaubt

Griff:

Granuliertes Griffband: erlaubt
Gummiertes Griffband: erlaubt
Gemustertes Griffband: erlaubt
XRK Void II: erlaubt
Cronen Sniper Elite: erlaubt
FTAC R-89 Gummi: erlaubt
XRK CR-56 Granuliertes Einfassung: erlaubt
XRK CR-56 Gemusterte Einfassung: erlaubt
XRK CR-56 Gummierte Einfassung: erlaubt
FTAC 60-Serie-Polymer: erlaubt
FTAC G-5 EXO: erlaubt
FTAC 60-Serie-Gummi: erlaubt
Lookwood .357 Spezialschaft: erlaubt
FSS Überfallschaft: erlaubt
XRK Pro-Griff: erlaubt
XRK Tempogriff: erlaubt

Abzug:

Leichter Abzug: verboten

Robuster Abzug: erlaubt
Qualitätsabzug: verboten

Extra:

Vollmantelgeschoss: verboten
Fingerfertigkeit: erlaubt
Zerbrechlich – Verwunden: verboten
Schlagkräftig: verboten
Voll geladen: verboten
Salve: verboten
Aufklärung: verboten
Mehr Moneten: verboten
Schneller Nahkampf: verboten
Zerbrechlich – Hemmen: verboten
Geistesgegenwärtig: verboten
Salvenfeuer (2x): verboten
Akimbo: verboten

Nahkampf:

Einsatzschild: verboten

Sekundärwaffen:

Handfeuerwaffen:

X16: erlaubt
1911: erlaubt
.357: erlaubt
M19: erlaubt
.50 GS: erlaubt
Renetti: erlaubt

Launchers:

Pila: verboten
Strela-P: verboten
JOKR: verboten
RPG-7: verboten

Nahkampf:

Kampfmesser: erlaubt
Kali Sticks: erlaubt

Perks:

Eiltempo: erlaubt
KRD: erlaubt
Plünderer: erlaubt
Kaltblütig: verboten
Abschusskette: verboten
Zusammenflicken: verboten

Auffüllen: verboten
Hardliner: verboten

Overkill: verboten
Alarmiert: verboten
Geist: erlaubt
Punktefreund: erlaubt

Aufdrehen: erlaubt
Eifrig: erlaubt
Schrapnell: verboten
Kampfgestählt: erlaubt
Kundschafter: verboten
Färtenleser: verboten

Ausrüstung:

Claymore: verboten
Splittergranate: erlaubt
Molotov Cocktail: verboten
C4: verboten
Semtex: erlaubt
Wurfmesser: verboten
Annäherungsmiene: verboten
Thermit: verboten

Blendgranate: erlaubt
Betäubungsgranate: erlaubt
Rauchgranate: erlaubt
Snapshotgranate: verboten
Herzschlagsensor: verboten
Stim: verboten
Ködergranate: verboten
Gasgranate: verboten

Feldausrüstung:

Munitionskiste: verboten
Aufklärungsdrohne: verboten:
Totenstille: erlaubt
Spezialmunition-Geschosse: verboten
Trophy-System: verboten
Mobile Deckung: verboten
Taktikeinstieg: verboten
EMP-Drohne: verboten
Waffenlieferung: verboten

4.6. Erlaubte optische Modifikationen

Alle Teampacks sind zeitweise verboten.

4.7. Fehlerhafte Spieleinstellungen

Sollte ein Spiel mit fehlerhaften Spieleinstellungen gestartet worden sein, so ist der Gegner unmittelbar darauf hinzuweisen. Sollten zwei volle Runden 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 Turnierspieltags muss mindestens ein Spieler jedes Teams seinen GCCUPAccount über „Kontrollzentrum“ → „Profil 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. Verbindung

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

5.2.1. Ping

Die maximale Latenz in den MMC 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 vorgelegt werden, welche die Latenzüberschreitung zeigen.

5.2.2. Rehost

Jedem Team steht pro Map ein Rehost zu.

Ein Rehost wird wie folgt vorgenommen:

Das Team, welches einen Rehost nutzen möchte, muss spätestens mit Beginn der Vorbereitungsphase die Lobby komplett verlassen haben, andernfalls muss die Runde zu Ende gespielt werden. 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 Spielloobby befinden, so muss das Spiel mit den anwesenden Spielern fortgeführt werden. Alternativ kann ein Matchprotest eröffnet 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.

5.2.3. 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.

5.3. 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.