

German Community Cup Regelwerk

Spiel: Call of Duty – Modern Warfare

Modus: Hardcore

Plattform: PS4

Version: 1.0.2

Datum: 13.04.2020

Änderungen zum letzten Regelwerk sind rot markiert

1. Spieler

1. Teilnahmevoraussetzungen

Das teilnehmende Team muss aus einer der 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 als Verteidiger (Treuebund; Außer bei dem Map „Bridge“). Das Team ohne Host-Recht startet als Angreifer. 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. 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 – Modern Warfare 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 eine Map nacheinander auswählen. Die Decidermap wird automatisch ausgelost.

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:

Aniyah Palace, Euphrates Bridge, Picadilly, Vacant, Arklov Peak, Grazna Raid, Rammaza, Azhir Cave, Gun Runner, Shoot House, Crash, Hackney Yard, St. Petrograd, Atlas Superstore

Spielsettings:

Runden-Zeitlimit: 1:45 Minuten

Rundensieg-Limit: 6 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: **Deaktiviert**

Spieler:

Hardcore: Aktiviert

Spieler Lebenszahl: 1 Leben

Maximale Gesundheit: 30%

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: **Nein**
Radar immer an: Deaktiviert
Waffenpings auf der Übersichtskarte: **Deaktiviert**
Waffenpings auf dem Kompass: **Deaktiviert**
Feind auf dem Kompass: **Deaktiviert**
Einstiegsverzögerung: Ohne
Welleneinstiegsverzögerung: Ohne
Einstiegsverzögerung nach Suizid: Ohne
Einstieg Erzwingen: Aktiviert
Teamzuweisung: Aktiviert
Teambeschuss: Aktiviert
Teamabschluss-Strafgrenze: Deaktiviert

Gameplay:

Einstiegskamera: Deaktiviert
Hardcore-Modus: Aktiviert
Magazine beim Einstieg: 3 (Normal)
Realismus-Modus: Deaktiviert
Nur Kopfschüsse: Deaktiviert
Gesundheit stehlen: Deaktiviert
Extras: Aktiviert

Punktserien: Deaktiviert

Ausrüstungsverzögerung: Deaktiviert

Schutz vor Ausrüstung: 10 Sekunden

Kampfdialog: Deaktiviert

Ansagedialog: Deaktiviert

Waffen Primär:

Sturmgewehre: Kilo 141, FAL, M4A1, FR 5,56, Oden, M13, FN Scar 17, AK-47, RAM-7, Grau 5,56

MPS: AUG, P90, MP5, Uzi, PP-19 Bizon, MP7, Striker 45

Schrotflinten: Alle gesperrt!

Leichte MGS: Alle gesperrt!

DMRS: EBR-14, MK2 Karabiner, Kar 98K

Aufsätze Primär:

Mündung: Alle erlaubt!

Lauf: Alle erlaubt!

Laser: Alle erlaubt!

Visier: Schützen Reflexvisier, Holovisier (Korpskampf), Zielhilfen Reflexvisier, G.I.-Mini-Rotpunkt, APX5 Holovisier, Mini-Reflexvisier Solozero, Viper-Reflexvisier, PBX Holo 7 Sicht, Mini-Reflexvisier Cronen LP945, Monokel Reflexvisier

Schaft: Alle erlaubt!

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

Munition: 24-Schuss Magazin, 25-Schuss Magazin, 40-Schuss Magazin, 45-Schuss-Magazin, 50-Schuss Magazin

Griff: Alle erlaubt!

Extra: Fingerfertigkeit, Geistesgegenwärtig

Waffen Scharfschützengewehr:

Scharfschützengewehre: HDR / AX50

Aufsätze Scharfschützengewehr:

Mündung: Alle erlaubt!

Lauf: Alle erlaubt!

Laser: Alle erlaubt!

Visier: Alle verboten!

Unterlauf: Zweibein

Munition: 7-Schuss Magazin

Griff: Alle erlaubt!

Extra: Fingerfertigkeit, Geistesgegenwärtig

Waffen Sekundär:

Handfeuerwaffen: X16, 1911, 357, M19

Nahkampf: Alle erlaubt!

Alles weitere: Verboten!

Aufsätze Sekundär:

Mündung: Alle erlaubt!

Lauf: Alle erlaubt!

Laser: Alle erlaubt!

Visier: Schützen Reflexvisier, Holovisier (Korpskampf), Zielhilfen Reflexvisier, G.I.-Mini-Rotpunkt, APX5 Holovisier, Mini-Reflexvisier Solozero, Viper-Reflexvisier, PBX Holo 7 Sicht, Mini-Reflexvisier Cronen LP945, Monokel Reflexvisier

Abzug: Alle erlaubt!

Munition: 17, 10 und 21 Schuss

Griff: Alle erlaubt!

Extra: Fingerfertigkeit

Erläuterung Sniper

Pro Team und pro Map darf nur ein Spieler mit dem Sniper spielen. Das Scharfschützengewehr darf nicht aufgehoben werden, aber der Sniper darf Waffen aufheben. Spielt ein Spieler auf einer Map mit dem Sniper, so kann nur dieser für die eine Map mit dem Sniper weiterspielen. Er kann zwar zu anderen Waffenklassen wechseln aber nur er darf Snipern. Auf darauffolgende Maps kann ein anderer Spieler als Sniper gewählt werden.

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 CDL Team Packs sind zeitweise VERBOTEN!

Ausrüstung

Primär: Splittergranate / Semtex erlaubt

Taktik: Betäubung / Blendgranate / Rauchgranate

Extras

Extra 1: Eiltempo / KR D

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!