

[GCC] FIFA 21 Monthly Championship

Spiel: FIFA 21

Plattform: PS4 & XBOX One

Version: 1.0

Datum: 18.11.2020

Änderungen zum letzten Dokument sind rot markiert.

1. Präambel

1.1. Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für die FIFA 21 Monthly Championship, unabhängig der Plattform. Mit der Teilnahme an der Monthly Championship akzeptiert jeder Spieler die Bedingungen und dieses Regelwerk. Jeder Spieler ist eigenständig dafür verantwortlich, sich über die aktuelle Version des Regelwerks 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, also solches zu bestrafen. Sollte während der Season eine Änderung des Regelwerks notwendig sein, so darf diese Änderung vorgenommen werden und wird an alle Spieler weitergegeben.

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

1.5. Zusätzliche Vereinbarungen

Der GCCUP gestattet keine Vereinbarungen der Spieler untereinander, welche die Geltung des Regelwerkes beschneiden oder dieses gänzlich ungültig machen. Zusätzliche Vereinbarungen müssen von der Turnierleitung oder dem Adminteam genehmigt werden.

2. Allgemeine Regeln

2.1. Teilnehmer

Als Teilnehmer geltend und damit spielberechtigt sind Spieler, welche auf der GCCUP-Website registriert und angemeldet sind. Zusätzlich muss jeder Teilnehmer das 18. Lebensjahr vollendet haben und seine Spieler-ID (PSN-ID oder Xbox Live Gamertag) in seinem GCCUP-Profil eingetragen haben. Sollte ein Spieler seine ID geändert haben, so ist er

dazu verpflichtet diese Änderung in einem Support-Ticket anzukündigen, mit der Bitte die Änderung vorzunehmen. Sollte ein Zuwiderhandeln festgestellt werden, behält sich der GCCUP das Recht vor, dem Spieler Strafpunkte zuzuschreiben oder ihm die Spielerlaubnis zu entziehen.

Weitere Teilnahmebedingungen:

- Der Teilnehmer muss eine natürliche Person sein
- Jede Person darf nur einen Account innerhalb des GCCUPs haben
- Die Kommunikation in deutscher Schrift oder Sprache ist zu gewährleisten.

2.2. 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.

2.3. Spieltermine

Folgende Spieltermine sind festgelegt:

Qualifikations-Turniere jeden Mittwoch ab 19:00 Uhr für 4 Wochen.
Grand-Final am Freitag nach dem jeweiligen letzten Quali-Turnier.

2.4. Turnier-System

Anzahl der Qualifikations-Turniere: 4

Anzahl der Teilnehmer pro Turnier: max. 64 (gilt nur für Quali-Turniere)

Anzahl der Teilnehmer pro Grand-Final: 8

Modus: 90er-Modus (Online-Freundschaftsspiel)

Turnier-Modus: K.O.-System

Bei einem Gleichstand wird das Match wiederholt und mit dem "Golden Goal-Modus" ausgespielt. Der Spieler der als erstes das 1:0 erzielt gewinnt das Match.

2.5. Gewinnausschüttung

Die Gewinnausschüttung erfolgt nur an Personen, welche ihren Wohnsitz in Deutschland, Österreich oder der Schweiz haben. Die Gewinnausschüttung erfolgt per Banküberweisung. Dazu werden beim Fall eines Gewinnes die Bankdaten von der Turnierleitung abgefragt.

2.6. Nichtantritt

Sollte ein Teilnehmer ein Match nicht antreten können, ohne dass es offizielle Probleme seitens des Publisher gibt, so wird das Match mit 0:3 gewertet. Eine Neuansetzung ist ausgeschlossen.

3. Proteste & Beweispflicht

3.1. 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 Teilnehmer 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.

3.2. Erweiterte Beweispflicht

Der Teilnehmer der als Gewinner aus einem Match hervorgeht, hat die Pflicht einen Screenshot des Endstandes (Endscreen bevor man in das Menü zurückkehren würde) zu machen und diesen spätestens 15 Minuten nach Bestätigung des Ergebnisses in den Matchchannel auf Discord zu posten. Sollte es zu einem Remis/Unentschieden kommen so geht die Pflicht an den Erstgenannten/Linksgenannten der Matchübersicht.

3.3. Supportanfragen

Supportanfragen sind indirekt oder nicht matchbezogene Anfragen, welche rein informative, administrative oder organisatorische Anliegen der Teilnehmer gegenüber der Turnierleitung betreffen. Eine Supportanfrage muss über das, auf dem Discord integrierten Supportticketsystem eingereicht werden. Supportanfragen, die nicht über das Ticketsystem gestellt werden, sind ungültig und können nicht als Referenz herangezogen werden. Diese Regel schließt auch persönliche Nachrichten an Admins oder die Turnierleitung ein. Supportanfragen, die ein aktuell durchgeführtes Turnier betreffen, dürfen weiterhin im Matchchannel gestellt werden.

4. Spielieranforderungen

4.1. 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.

4.2. Zusatzhardware

Jegliche Zusatzhardware ist strengstens verboten. Es ist ausschließlich mit den von Sony & Microsoft veröffentlichten Controllern zu spielen.

4.3. Jegliche Hard- und Software, die einem Spieler einen Vorteil gegenüber seinem Gegenspieler verschafft, ist strengstens untersagt. Selbiges gilt für Aktionen, die einem Spieler in jeglicher Hinsicht einen Vorteil verschaffen. Dazu gilt insbesondere das Ausnutzen von Bugs und Glitches. Man beachte Punkt 4.4.

4.4. Anstoßbug

Der bisher nie vom Publisher bestätigte Anstoßbug wird bei GCCUP nicht als Bug angesehen und ist somit nicht verboten.

5. Matcheigenschaften

5.1. Matchhost

Der Erstgenannte/Linksgenante der Matchübersicht lädt seinen Gegner ein und erstellt somit die Matchlobby.

5.2. Matcheinstellungen

Es gelten folgende Matcheinstellungen:

- Spieldauer: 6 Minuten
- Steuerung: Alle
- Spielgeschwindigkeit: Normal
- Mannschaftstyp: 90 GES
- Wetter: Beliebig
- Aufstellung: Nur Taktikvorlagen
- Steuerung: Alle
- Verteidigung: klassisches Verteidigen nicht erlaubt

Bitte um Beachtung Punkt 6.2. Einstellungen bei Streams.

5.3. Teamauswahl

Es dürfen alle Teams ausgewählt werden. Auch eine Begegnung mit den gleichen Teams, Nationalteams, etc., ist gestattet.

5.4. No-Show

Sollte ein Teilnehmer 10 Minuten nach offiziellem Matchbeginn nicht anwesend sein, so verliert er das Match.

5.5. Aufgeben/Rage-Quit

Sollte ein Spieler aufgeben oder einen Rage-Quit durchführen, verliert er das Match und hat keine Anrechte auf Preise.

5.6. Pünktlichkeit

Jeder Teilnehmer ist dazu verpflichtet min. 15 Minuten vor offiziellem Matchbeginn anwesend und für die Kommunikation auf dem Discord zu sein.

5.7. Disconnects

Sollte ein Teilnehmer mitten im Match rausfliegen, ohne dass vorher auf Pause gedrückt wurde, so wird das Match mit dem gleichen Stand und der noch verbliebenden Zeit wiederholt.

Beispiel: Spieler A fliegt in der 60. Minute aus dem Match bei einem Spielstand von 1:1. Das Match wird dann neu gestartet und bis zur 40. Minute gespielt.

Sollte ein Teilnehmer nicht innerhalb von 10 Minuten nach dem Disconnect erscheinen, so verliert er das Match

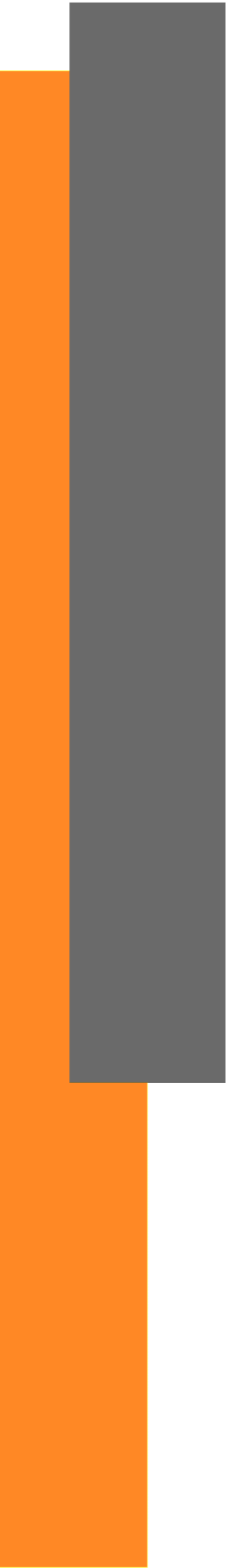
6. Sonstiges

6.1. Bereitstellung einer Übertragung

Jeder Teilnehmer ist dazu verpflichtet und muss dazu in der Lage sein, einen Stream mit min. 720P – High (30 FPS) bereitstellen zu können falls das Match gecastet wird. Die Streams dürfen ausschließlich über Twitch oder vorzugsweise YouTube gestreamt werden.

6.2. Stream-Einstellungen

- Der Livestream darf keine Overlays oder ähnliches enthalten.
- Es darf keine Facecam im Livestream verwendet werden.
- Der Livestream darf nur das Spiel, FIFA21 übertragen.
- Der Livestream muss mit mindestens 720p – High (30 FPS) übertragen werden.

- 
- Der Livestream darf nicht den Voice der übertragenden Person beinhalten.
 - Menüeffekt-Lautstärke: 0
 - Menümusik-Lautstärke: 0
 - VOLTA FOOTBALL TRAX in allen Menüs: Aus
 - EA Sports TRAX in allen Menüs: Aus
 - Für Spiele-Streaming Musik deaktivieren: An