

German Community Cup Regelwerk

Spiel: Rainbow 6 Siege

Plattform: PC, PS4, XBOX

Version 1.0.0

1. Spieler

1.1. Teilnahmevoraussetzung

Dein Team muss aus einer aus den DACH-Ländern (DE, AT oder CH) zugehörigen Orga stammen.

In deinem Team muss mind. 1 Spieler aus den o.g. Dachländern spielen.

Alle Spieler müssen das 18. Lebensjahr vollendet haben.

Ebenfalls müssen alle Spieler ihre Spieler IDS korrekt hinterlegt haben (PSN / Xbox Namen, UPlay ID).

1.2. Technische Fehler

Jeder Spieler ist für seine Hardware und seine Internet Verbindung selbst verantwortlich.

Ein Spiel wird nicht neu angesetzt aufgrund technischer Probleme oder fehlender Spieler.

Sollte ein Team nicht mit den Spielern aus dem für das Turnier angemeldeten Rooster antreten können, so wird das Matchergebnis als Freewin gewertet.

Die Turnierleitung behält sich vor, ab der 2. Runde des jeweiligen Turnieres, das „Verliererteam“ aus Runde 1 nachzunominieren, sollte eine Partie aufgrund o.g. Probleme nicht gespielt werden können.

1.3. Verbindung

Jeder Spieler ist dafür verantwortlich Sorge zu tragen die für ihn bestmögliche Verbindung unter Berücksichtigung der Region und den technischen Gegebenheiten zu gewährleisten (ping).

1.4. High Ping

Das maximale Pinglimit in Turnieren des GCCup liegt bei 120 ms. Sollte ein Spieler diese Grenze wiederholt übersteigen, so bitten wir darum erst einen Rehost zu nutzen bevor man einen Matchprotest eröffnet.

Hier gilt:

Sollte die Pinggrenze konstant von einem und demselben Spieler übertroffen werden und es nicht möglich sein sollte das Match ohne Probleme zu bestreiten, so kann ein entsprechender Protest eingereicht werden.

Sollte ein Protest eröffnet werden, so muss das Match nicht zu Ende gespielt werden.

Benötigt werden 3 Screenshots vom Scoreboard über verschiedene Zeiträume über mind. 2 Runden hinweg (in Actionsphase).

2. Verboten für Konsole

Jegliche Adapter um eine Maus und/oder Tastatur anzuschließen.

3. Datenbearbeitung

Jegliche Modifizierung oder Änderung von Scoreboards, Grafiken oder Darstellungen sind verboten.

4. Generell verboten

Jegliche Hard & Software woraus der Nutzende selber einen Vorteil gegenüber seinen Gegenspielern erhält.

Jegliche Addons wie AimBots, Cronos, usw. die dem Spieler einen Vorteil verschaffen.

5. Moss (PC)

Wir überlassen es den jeweiligen Teams selber, ob ein Match mit Moss oder ohne Moss gespielt wird. Hierzu müssen dann allerdings beide Teams einverstanden sein. Sollte ein Team die Nutzung von Moss wünschen, so muss die Begegnung mit Moss gespielt werden.

6. Team Regeln

Das Teamlineup muss mind. 5 spielberechtigte Spieler enthalten.

Eine Änderung des Lineups ist im laufenden Turnier nicht möglich (es können nur Spieler eingesetzt werden, welche im Team Lineup (vor Turnierbeginn) aufgeführt sind).

7. Mapbann System

Auf unserer Website (www.gccup.de) steht im Bereich „Kontrollzentrum“ → „Eigene Matches“ ein Mapbannsystem zur Verfügung.

Hier wird abwechselnd eine Map welche nicht gespielt werden soll rausgebannt.

Dieser Vorgang wird so oft wiederholt bis (Bo1 eine Map übrig bleibt, Bo3 3 Maps übrig bleiben, Bo5 5 Maps übrig bleiben) die passende Anzahl an Maps übrig bleibt. Dann pickt jeweils ein Team von den übrig geblieben Maps eine Map (Bei BO5 nacheinander zwei Maps), die letzte Map ist somit dann automatisch die Decider Map.

8. Host des Spiels

Das Team, welches auf GCCup.de bei dem Match als erstes genannt wird, ist im Spiel zuerst Blau somit also zuerst Attack. Nach jeder Map wird die beginnende Attack gewechselt.

Sollte eine Begegnung gecastet werden, so hostet der entsprechende Caster das Spiel.

9. Turnierregeln

Jeder Turnierteilnehmer akzeptiert mit der Teilnahme automatisch unser Regelwerk und verpflichtet sich danach zu handeln. Regelwerksänderungen unter den Teams sind nicht gestattet und kann zu einem Protest durch einen GCCup Admin führen.

Die Spielzeiten auf der Homepage sind einzuhalten. Maximal darf eine Verzögerung von 15 Minuten stattfinden. Sollten nach den zusätzlich gewährten 15 min. immer noch nicht alle Spieler der Lobby gejoint sein, so muss das Spiel mit der bisher verfügbaren Spieleranzahl gestartet werden.

Jedes Team hat pro Map einen Rehost, so dass dieser unter anderem dafür genutzt werden kann fehlende Spieler nachjoinen zu lassen. Ein Nachjoinen ohne Rehost ist ebenfalls erlaubt.

Mindestens ein Spieler hat sich vor und während des Spieles auf unserem Discord Server zu befinden. Hier wird pro Match ein eigener Kanal erstellt in welchem er aktiv nachsehen muss, ob etwas wichtiges zu beantworten ist. Vor dem Match muss der Spieler in diesem Kanal mindestens einmal schreiben das er anwesend ist.

9.1 Keine Reaktion des Gegners / Disqualifikation

Sollte der Gegner keine Reaktion auf das bevorstehende Match gezeigt haben (kein Mapbann, auf Spieleinladungen etc.), dann muss nach 15 min. des ursprünglichen Spieltermins ein Screenshot erstellt werden aus dem klar hervorgeht, dass **MEIN** Team vollzählig spielbereit zur Verfügung steht und der Gegner nicht der Spiellobby gejoint ist.

Beispiel:

Spieltermin laut Website 19.00 Uhr

Mapbann somit bis 18:50 Uhr abgeschlossen (sollte kein Mapbann korrekt durchgeführt werden, pickt das Websitescript automatisch die zu spielenden Maps)

Lobby wurde rechtzeitig (somit vor 19:00 Uhr) eröffnet und Gegner wurde mehrfach eingeladen (Ids des jeweiligen Gegnerteams sind auf der Homepage einsehbar)

19:15 Uhr immer noch keine Reaktion: Dann Screenshot mit dem spielfähigen Team und Protest über den entsprechenden Discord Matchchannel eröffnen mit Screenshot und einen GCCup-Admin mit @gccupadmin markieren.

10. Ingame

10.1 Disconnect

Sollte ein Spieler aus dem Spiel fliegen, so wird die laufende Runde zu Ende gespielt (die Runde beginnt mit der ersten Sekunde der Vorbereitungsphase).

Sollte ein Team die Runde verlassen bevor die Vorbereitungsphase abgeschlossen ist erhält das andere Team den Punkt für diese Runde. Nach der Vorbereitungsphase kann der Spieler welcher disconnected ist wieder joinen oder ein Rehost kann in Anspruch genommen werden.

Sollte wiederholt ein Spieler einen disconnect haben und der Rehost bereits verbraucht sein, so muss das Team in Unterzahl weiterspielen (der Spieler kann jederzeit versuchen nachzujoinen).

Jeder Spieler ist für seine eigene Hardware verantwortlich

10.2 Rehost

Jedem Team steht pro Map ein Rehost zu.

Ein Rehost nehme ich wie folgt war:

Das Team welches einen rehost nutzen möchte, muss innerhalb der ersten 30 Sekunden in der **Aktionsphase** die Lobby vollständig verlassen. **Wichtig** ist hier, dass noch kein Kill gefallen sein darf.

Sollte ein Team aufgrund eines Protestes das Match verlassen, gilt dies nicht als Rehost.

Nach einem Rehost sind alle Einstellungen wie Operatorwahl, 6Pick, Bombspot und Equipment exakt erneut wie vor dem Rehost zu wählen.

Sollte ein Team nicht innerhalb von 10 Minuten nach einem Rehost wieder vollständig erschienen sein, so muss das Match mit den sich dann in der Spielloobby befindlichen Spielern fortgeführt werden.

Alternativ kann ein Matchprotest erstellt werden.

10.3 Unerlaubte Aktionen

Jegliche Aktionen die jemanden einen Vorteil verschaffen sind verboten. Hierzu zählen insbesondere das Ausnutzen bzw. nutzen von Bugs und Glitches jeglicher Art.

11. *Protest*

Ein Protest muss vor oder während des Spiels eingereicht werden. Eine Map oder Match das zu Ende gespielt wurde, gilt als gespielt und zählt. Sollten also Einstellungen, Spieler, oder etwas anderes nicht passen, muss der Gegner direkt hingewiesen werden und es darf nicht weiter gespielt werden, bis der Protest bearbeitet wurde. Proteste bitte auf Discord mit @gccupadmin an einen unserer Admins abgeben.

12. *Casting / Streaming*

Ein GCCup Spiel zu streamen ist 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 ein Casting und die Caster entscheiden in Absprache mit der Turnierleitung welches Match gecastet wird.

Unautorisierten Castern ist das Übertragen eines GCCup Spieles nicht gestattet. Hierzu muss vorab mit der Turnierleitung Rücksprache gehalten werden.

13. *Matchsettings*

Alle Matches müssen mit folgenden Einstellungen gespielt werden

Playlist settings

- Playlist Type: **Normal Mode**
- Server Type: **Dedicated Server**
- Voice Chat: **Team only**
- Time of the Day: **Day**
- HUD Settings: **Pro League**

Match settings

- Number of Bans: **4**
- Ban Timer: **20**
- Number of Rounds: **12**
- Attacker/Defender Role swap: **6**
- Overtime Rounds: **3**
- Overtime Score Difference: **2**
- Overtime Role Change: **1**
- Objective Rotation Parameter: **2**
- Objective Type Rotation: **Rounds Played**
- Attacker Unique Spawn: **On**
- Pick Phase Timer: **15**
- 6TH Pick Phase: **On**
- 6TH Pick Phase Timer: **15**
- Reveal Phase Timer: **5**
- Damage Handicap: **100**
- Friendly Fire Damage: **100**
- Injured: **20**
- Sprint: **On**
- Lean: **On**
- Death Replay: **Off**

Game Mode BOMB

- Plant Duration: 7
- Defuse Duration: 7
- Fuse Timer: 45
- Defuse Carrier Selection: On
- Preparation Phase Duration: 45
- Action Phase Duration: 180

Operators:

- Nokk and Warden sind nicht erlaubt
- Alle anderen Operator sind erlaubt

Mappool:

- Clubhaus
- Konsulat
- Bank
- Kafe Dostoyevsky
- Grenze
- Küste
- Villa