

German Community Cup Regelwerk

Spiel: Rainbow Six Siege

Plattform: PC, Ps4, Xbox

Version: 1.0.9

Datum: 28.04.2020

Änderungen zum letzten Dokument sind rot markiert

1. Spieler

1.1. 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. **Sollte ein Team keine Organisation haben, so entfällt der Punkt mit der Orgazugehörigkeit.** Alle Spieler müssen das 18. Lebensjahr vollendet und jeder Spieler des Teams muss seine korrekte Spieler ID (Uplay-ID, Xbox-Namen, PSN-ID) vor Turnierstart eingetragen haben, um spielberechtigt zu sein. Sollte der Spieler seine korrekte ID nicht eingetragen haben, so ist er bis zur Anpassung der ID nicht spielberechtigt. Dabei zählen nur die Zeichen und nicht die Groß- oder Kleinschreibung der einzelnen Buchstaben.

1.2. 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 nachzuminieren, sollte eine Partie aufgrund der oben genannten Probleme nicht gespielt werden können.

1.3. Verbindung

Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, die für ihn bestmögliche Verbindung unter Berücksichtigung der Region und der technischen Gegebenheiten zu gewährleisten (Ping). **Sollte ein Spieler die in 1.4 angegebene Maximallatenz nicht einhalten können, so ist er nicht spielberechtigt.**

1.4. High Ping

Die maximale Latenz in Turnieren des German Community Cups (im Folgenden GCCUP) beträgt 120ms. Sollte ein Spieler diese Grenze wiederholt überschreiten, so hat zuerst ein Rehost stattzufinden, bevor ein Matchprotest eröffnet werden darf. Sollte ein Protest eröffnet werden, so wird das Match unterbrochen und die Runde 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.

1.5. 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.

1.6. 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.

1.7. Datenbearbeitung

Jegliche Modifizierung oder Veränderung der Scoreboards, Grafiken oder Darstellungen sind verboten und werden mit einer Disqualifikation des Spielers, ggf. des Teams bestraft. Dieser Punkt bezieht sich sowohl auf MOSS, als auch auf Spielinhalte.

1.8. 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.

Folgende Cosmetics/Skins sind bis auf Weiteres nicht erlaubt:
Outbreak Collection, Wind Bastion Bundle, Blood Orchid Bundle, Twitch Elite Skin, Valkyrie Elite Skin, Ember Rise Collection, Ash Sterile Soil Skin, Mozzie Twitch-PrimeSkin, Buck Burning Silt Skin

1.9. MOSS (PC)

Die Entscheidung einer MOSSpflicht liegt bei den teilnehmenden Teams. Es muss nur dann mit MOSS gespielt werden, wenn ein Team in einer Begegnung MOSS wünscht. Beide Teams haben dann die Pflicht, die Begegnung mit MOSS zu spielen.

Wenn vor dem Spiel MOSS angekündigt wurde und nach dem Match ein Team die MOSS Dateien sehen möchte, muss **spätestens 20 Minuten** nach dem Match und vor der Eingabe des Ergebnisses (aus

Seiten der protestenden Partei) des Matches, die Dateien in Discord hochgeladen werden. Sollten die MOSS Dateien die von Discord zur Verfügung gestellten 8mb überschreiten, so müssen die Dateien auf einem externen Cloudservice hochgeladen werden. Der Spieler schickt dann den entsprechenden Link zur Datei in den Discord Channel. Die Bereitstellung dieses Links liegt in der Aufgabe der Spieler. Sollte ein Spieler keinen Downloadlink für die MOSS Dateien zur Verfügung stellen, so werden seine Dateien als nicht vorhanden gewertet. Die MOSS Dateien müssen dann innerhalb von 15 Minuten geprüft werden, um eine Verzögerung zu vermeiden.

1.9.1.Schwarze MOSSdateien

In einer eingereichten MOSSdatei dürfen nicht mehr als 1/3 der Bilder schwarz sein. Andernfalls gilt die MOSSdatei als ungültig und wird damit nicht gewertet.

1.9.2.Unvollständige MOSSdateien

Sollte eine MOSSdatei nicht alle zur Vollständigkeit nötigen Inhalte aufweisen, so gilt sie als ungültig und wird damit nicht gewertet. Ebenfalls gilt eine Datei als unvollständig, wenn mehr als zwei, zum Match gehörigen Runden, in den MOSS Dateien fehlen.

1.9.3.Bearbeitete MOSSdateien

Wird eine nachweislich bearbeitete oder invalide MOSSdatei eingereicht, so wird diese nicht gewertet und gilt als nicht eingereicht. Zusätzlich kann die Turnierleitung bei einer Bearbeitung der MOSS Dateien eine Disqualifizierung des Spielers oder des gesamten Teams aussprechen.

1.9.4.RemoteControlSysteme(RCS) & VPN

RCS und VPNs sind in der Benutzung im GCCup strengstens untersagt und führen zur Disqualifikation des Teams. Die Benutzung eines Remote Control Systems (bspw. TeamViewer) muss einwandfrei nachgewiesen sein. Die Aufführung einer aktiven „Core Time“ in der MOSS Systemdatei reicht dabei als Beweis aus. Gleiche Regel gilt für Programme wie Skype, Zoom oder Microsoft Teams (die genannten Programme bilden nur eine Auswahl).

1.9.5.Unzuverlässigkeit von MOSS

Sollte es bei MOSS während einer Runde zu einem Absturz kommen, so ist der Gegner unmittelbar zu informieren. Die Runde muss daraufhin unterbrochen werden und wird ab dem Moment des Absturzes wiederholt. Sollte der Absturz erst nach mehr als zwei Runden bemerkt werden, so wird ab der aktuellen Runde wiederholt und das Gegnersteam gewinnt die ausgelassenen Runden. Ebenso muss dies im Matchchannel vermerkt werden und es muss ein @GCCupAdmin markiert werden.

1.10. 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 (@GCCupadmin) beantragt werden.

2. 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.

3. Mapban System

Auf der Webseite www.gccup.de wird der Mapban in „Kontrollzentrum → Eigene Matches“ 15 Minuten vor Turnierbeginn freigeschaltet. Dort werden nicht zu spielende Maps gebannt. Dieser Bannvorgang wird so oft wiederholt, bis die entsprechende Anzahl an Maps übriggeblieben ist (BO1: 1 Map; BO3: 3 Maps; BO5: 5 Maps). Danach pickt jedes Team eine Map; die letzte Map wird als Decider Map festgelegt.

4. Host des Spiels

Das Team, welches NICHT die letzte Map gebannt hat, hostet das Match und darf die Startseite wählen. Sollte eine Begegnung gecastet werden, so eröffnet der Caster die Lobby und lädt die Teams ein. Das Team, welches NICHT die letzte Map gebannt hat, darf auf dieser Map die Angreifer- oder Verteidigerseite wählen.

5. Turnierregeln

5.1. Allgemein

Jeder Turnierteilnehmer akzeptiert mit der Teilnahme automatisch das Regelwerk und verpflichtet sich, danach zu handeln.

Regelwerksänderungen jeglicher Art sind nicht gestattet und können zu einem Protest eines GCCUP-Admins führen. 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 „Champions Series Qualifier“, „Challenger Series Qualifier“ und anderen Turnieren muss ein Teamadmin das Team vor Turnierbeginn auf der Webseite unter **„Kontrollzentrum → Eigene Turniere“** einchecken. Der Checkin beginnt 90 Minuten vor dem ersten Match und endet 15 Minuten davor. 15 Minuten vor Turnierbeginn werden die Matches automatisch generiert. 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.

Alle nicht im Regelwerk festgehaltenen Situationen und eventuell relevanten Regelentscheidungen liegen im Ermessen der Admins und der Turnierleitung.

5.2. 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 der jeweiligen Gegnerteams sind dabei auf der Webseite einsehbar).

Um 19:15 Uhr war immernoch keine Reaktion des Gegners zu sehen (durch Screenshot belegbar). Im Matchchannel muss mit dem Lobbyscreenshot 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.

6. Ingame

6.1. 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 Vorbereitungsphase).

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.

6.2. Rehost

Jedem Team steht pro Map ein Rehost zu.

Ein Rehost wird wie folgt durchgenommen:

Das Team, welches einen Rehost nutzen möchte, muss spätestens innerhalb der ersten 30 Sekunden der Aktionsphase 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.

7. Protest

Ein Protest muss vor oder während des Spiels eingereicht werden. Eine Map oder ein Match, bei dem das Ergebnis von beiden Parteien bestätigt wurde, gilt als gespielt und zählt. Nach dieser Bestätigung kann das Ergebnis nicht aufgehoben oder verändert werden. **Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, diese Regel bei bewiesenem Cheating außer Kraft zu setzen.** 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.

8. Einstellungsfehler

Sollte ein Spieler oder ein Team mit gesperrten Operatoren, **den in 1.8 genannten Skins** oder falschen Einstellungen spielen, so ist der entsprechende Spieler/das Team auf diesen Fehler hinzuweisen und ein Protest zu eröffnen. Bei erbrachtem Nachweis verliert das protestete 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.

9. 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.

10. 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 (**Spots, die ein Spieler ohne Utility erreichen kann**) zu unterscheiden. Im Zweifelsfall ist die Turnierleitung zu informieren. Das Nutzen von Wegen außerhalb der Map (Out of Map) ist kein Regelverstoß.

Spawnpeaken ist erst nach 3 Sekunden nach Beginn der Action Phase gestattet.

11. Gewinnausschüttung

Sämtliche Gewinne der Turniere werden an die in der Teamübersicht einzutragenden PayPal-Adresse ausgezahlt. Die Transaktionsgebühren (von PayPal vorgegeben) trägt bei Ausschüttung der Empfänger.

12. 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

Operator:

Operator, welche in der aktuellen Season erschienen sind, sind automatisch, mit der Verfügbarkeit für alle Spieler, für 3 Monate gesperrt. Operator, welche offiziell von Ubisoft gesperrt werden, gelten ebenfalls bei uns als gesperrte Operator.

Mappool:

Für alle Turniere des GCCup gilt der aktuelle Mappool der **Pro League**.