

German Community Cup Regelwerk

Spiel: Valorant

Plattform: PC

Version: 1.0.2

Datum: 12.06.2020

Änderungen zum letzten Dokument sind rot markiert

1. Präambel

1.1. Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für Valorant Cups des German Community Cup, unabhängig der Plattform. Mit der Teilnahme an den Valorant Cups 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 der Season eine Änderung des Regelwerks notwendig sein, so darf diese Änderung vorgenommen werden und wird an alle Teams kommuniziert.

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.

2. Allgemeine Regeln

2.1. Zusätzliche Vereinbarung

Die GCS 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 deutschen 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 Riot ID (Playernamen #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 Riot 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 und IDENT-Verfahren

Zur GCS zugelassene Spieler müssen folgende Kriterien erfüllen:

- Der Spieler muss eine natürliche Person sein
- Der Spieler muss das 16. 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 Riot ID eingetragen haben
- Der Spieler darf keine vom Entwickler oder Publisher verhängte Strafe verzeichnen

2.6. Spielerwechsel

Neue Spieler können zwischen den Cups ohne Strafe in Teams aufgenommen werden. Während einem laufenden Cup dürfen lediglich spielberechtigte Spieler eingesetzt werden. Diese dürfen zwischen zwei Matchups gewechselt werden.

2.7. Gewinnausschüttung

Die Gewinnausschüttung erfolgt nur an Personen, welche ihren Wohnsitz in Deutschland, Österreich oder der Schweiz haben. Der Gewinn wird nur an den Ligateambesitzer ausgeschüttet. Dieser ist daraufhin für die eventuelle Weiterverteilung verantwortlich. Die Gewinnausschüttung erfolgt per Banküberweisung. Dazu müssen in der Teamansicht die für eine Überweisung nötigen Informationen angegeben werden.

2.8. Casten/Streamen

2.8.1. Streamen

Wird aus der Egoperspektive gestreamt, so wird empfohlen ein Delay von mindestens 1,30 min einzustellen. Ebenfalls muss im Streamtitel der German Community Cup erwähnt werden. Der Streamtitel darf weder anstößig, rassistisch oder generell rufschädigend sein. Bei Missachtung kann das gesamte Team disqualifiziert werden. Wird ein Match von einem GCCup Caster gecastet, so darf nicht aus der Egoperspektive gestreamt 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 das, auf der Webseite integrierte 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 Support- oder Fragenchannel gestellt werden.

3. Spielanforderungen

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. Zusatzhard- und software (Allgemein)

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

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. 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. Gleiche Regel gilt für Programme wie Skype, Zoom oder Microsoft Teams (die genannten Programme bilden nur eine Auswahl).

4. Spieleigenschaften

4.1. Spielhost

4.1.1. Observer

Im Normalfall eröffnet ein Observer die Lobby. Der Observer wird die Team Captains 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.

4.1.2. Caster

Sollte ein Caster als Matchhost festgelegt sein, so werden die Team Captains in die Spielelobby eingeladen und dieser 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.

4.1.3. Teamhost

Das Team, welches die erste Map gewählt/gebannt hat, hostet das Match und hat für die richtigen Einstellungen zu sorgen.

4.1.4. Zeitvorgaben

Jedes Team hat sich rechtzeitig vor dem angesetzten Matchtermin bereit in der Spielelobby einzufinden, um Verzögerungen zu vermeiden. Jedes Team ist dabei ebenfalls für die einzelnen Teammitglieder und deren Pünktlichkeit verantwortlich. Sollte ein Team nach einer Frist von 15 Minuten nach Offizielltem Matchstart nicht vollständig in der Spiele Lobby sein, so muss ein Admin informiert werden und dieser Fall mit einem Screenshot der Lobby bewiesen werden.

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 abwechselnd gebannt, sodass eine Map (Decider Map) übrigbleibt. Das Team, welches die vorletzte Map gebannt/gewählt hat wählt auf der Decidermap die gewünschte Seite (Angreifer oder Verteidiger).

Der Mapvote läuft wie folgt ab:

Bei einem Bo1:

TeamA bannt Map
TeamB bannt Map
TeamA bannt Map
TeamB wählt Seite

Bei einem Bo3
TeamA pickt Map
TeamB startet als Defender
TeamB pickt Map
TeamA startet als Defender
TeamB pickt decider Map
TeamA wählt Seite

4.3. Mappool

Der aktuelle Mappool besteht aus Haven, **Ascent**, Bind und Split.

4.4. Spieleinstellungen

Playlist settings:

- Cheats: **Aus**
- Modus: Standard

4.5. Agents

Agents, welche von Riot **Competitive** gesperrt werden, gelten bei GGcup als gesperrt.

4.6. 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

Vor Beginn des Turniers muss mindestens der Team Captain 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. Matchende

Jeder Spieler hat die Pflicht, nach Ende des Matches in der Lobby zu bleiben. Die Spieler dürfen die Lobby erst verlassen, wenn der Host sich wieder im Einstellungsmenü befindet. Sollte diese Regel missachtet werden, wird der Spieler einmalig ermahnt. Sollte das Verhalten wiederholt vorkommen, wird dem Spieler die Spielberechtigung für die kommenden Spiele entzogen.

5.3. Verbindung

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

5.3.1. Ping

Die maximale Latenz in der GCS 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.

5.3.2. 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 Spiellobby 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.

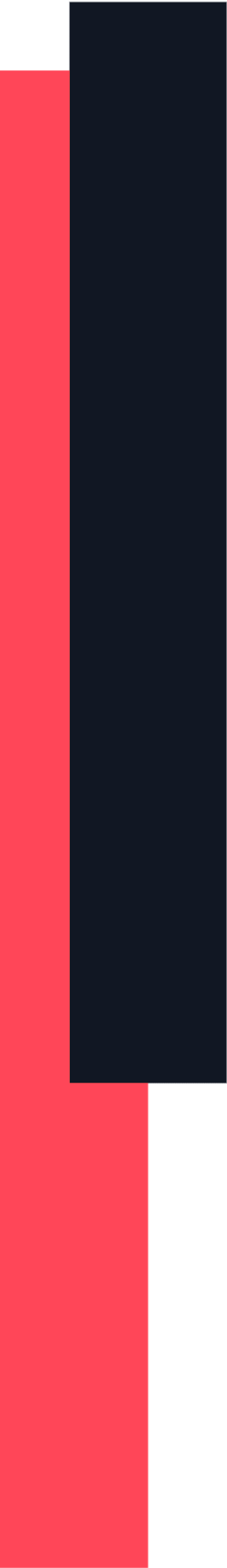
5.3.3. Disconnect

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.

5.4. 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.