

GRAZ GAMING REGELBUCH

| | |
|---|----------|
| Allgemein: | 2 |
| Geltungsbereich | 2 |
| Verstöße und Disqualifizierung | 2 |
| Vertraulichkeit | 2 |
| Technische Regeln | 2 |
| Pause/Rehost..... | 2 |
| Ping..... | 3 |
| Hardware | 3 |
| Spieltag: | 4 |
| Ab wann darf ich Teilnehmen? | 4 |
| Erlaubte Kosmetik: | 4 |
| Spielantritt:..... | 5 |
| Spielerwechsel:..... | 5 |
| Hosten des Spieles: | 5 |
| Mapvoting: | 5 |
| Mappool: | 5 |
| Spieliste Einstellungen (Deutsch): | 6 |
| Match Settings (Englisch): | 6 |
| Betrug | 8 |
| Cheats:..... | 8 |
| Bug und Glitches: | 8 |
| Spawnpeeks:..... | 8 |
| Moss: | 8 |

Allgemein:

Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für die Graz Gaming Turniere aller Plattformen.

Jede/r Spieler/in akzeptiert automatisch durch die Teilnahme an den Graz Gaming Turnieren dieses Regelwerk. Die Spieler/innen sind selbständig verantwortlich sich über die aktuelle Version des Regelwerks Bescheid zu wissen.

Verstöße und Disqualifizierung

Gibt es Verstöße gegen das Graz Gaming Regelwerk werden diese, zum Beispiel mit Sperren Disqualifizierungen der Teams, geahndet.

Sollte ein Team disqualifiziert werden, so bezieht sich diese Disqualifizierung auf das gesamte Turnier.

Sollte ein Spieler gebannt werden, so wird die Dauer des Banns von der Turnierleitung festgelegt.

Jegliche mehrfachen Verstöße gegen das Regelwerk können härter bestraft werden.

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.

Technische Regeln

Pause/Rehost

Pro Map steht jedem Team ein Rehost oder eine Pause zu.

Man sollte immer versuchen einen Rehost über die Ingame Pausenfunktion zu umgehen. Ist es für ein Team nicht möglich, das Spiel zu pausieren muss ein normaler Rehost durchgeführt werden.

So wird ein Rehost vorgenommen:

Das Team, welches einen Rehost nutzen möchte, muss spätestens mit Ende der Vorbereitungsphase die Lobby komplett verlassen haben, andernfalls muss die Runde zu Ende gespielt werden.

Der Rehost wird nicht eingelöst, wenn ein Team aufgrund eines Protestes das Match verlässt.

Jedes Team hat 10 Minuten nach dem Rehost Zeit, um wieder in die Spiellobby zu kommen. Sollte es ein Team nicht schaffen muss mit den restlichen anwesenden Spielern/innen fortgeführt 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.

Falls das Match mit einem unvollzähligen Team gestartet wurde, kann der Rehost genutzt werden, um fehlende Spieler ins Match zu holen. Tactical Timeout

Jedes Team hat pro Map ein Tactical Timeout. Hier wird bitte die Ingame Funktion verwendet. Falls der Lobby Ersteller es nicht aktiviert hat, wird das Spiel für 45 Sekunden pausiert.

Ping

Kein/e Spieler/in darf in den Graz Gaming Turnieren mit einem höheren Ping als 100ms spielen. Sollte es bei einem/er Spieler/in öfters als 3-mal in verschiedenen Runden vorkommen wird das Match unterbrochen und falls das Problem nicht gelöst werden kann, wird nur mit den Verbleibenden Spielern zu Ende gespielt. Wichtig: Für einen gültigen Protest müssen mindestens 3 Screenshots in 2 verschiedenen Runde wo ein erhöhter Ping zu sehen ist, vorgewiesen werden.

Hardware

Jede/r Spieler/in ist selbstverantwortlich für seine Hardware. Graz Gaming verschiebt keine Spieltage wegen technischen oder Probleme mit der Internetverbindung. Ein Nichtantritt wegen nicht funktionierender Hardware oder Interverbindungsprobleme zählt als FreeWin für die Gegner Mannschaft.

Spieltag:

Ab wann darf ich Teilnehmen?

Turniere **MIT** Preisgeld:

Der/Die Spieler/in muss eine echte Person sein.

Der/Die Spieler/in muss das 18. Lebensjahr vollendet haben.

Man darf nur einen Account innerhalb von Graz Gaming besitzen.

Der/Die Spieler/in muss seine/ihre persönliche Ubisoft Connect ID und seinen/ihren Ubisoft Nicknamen eingetragen haben.

Mit einer Strafe eines Entwicklers oder Publisher (Ubisoft) darf nicht angetreten werden.

Turniere **OHNE** Preisgeld:

Der/Die Spieler/in muss eine echte Person sein.

Der/Die Spieler/in muss das 16. Lebensjahr vollendet haben.

Man darf nur einen Account innerhalb von Graz Gaming besitzen.

Der/Die Spieler/in muss seine/ihre persönliche Ubisoft Connect ID und seinen/ihren Ubisoft Nicknamen eingetragen haben.

Mit einer Strafe eines Entwicklers oder Publisher (Ubisoft) darf nicht angetreten werden.

Erlaubte Kosmetik:

- Default Skins
- Pro League Gold Skins
- Pro Teams Skins (G2, Fanatic, etc..)
- Skins aus den eSports Packs

Jede andere Kosmetik ist nicht erlaubt.

Gadget sowie Drohnen Skins sind nicht erlaubt.

Spielt ein Spieler doch mit einem unerlaubten Skin muss dieser unverzüglich ohne Aktionen im Spiel durchzuführen durch einen Teamkill aus der Runde genommen werden. Man muss die Runde in Unterzahl weiterspielen

Spielantritt:

Jedes Team muss mit fünf Spielern/innen antreten. Ein Antritt zu viert muss mit dem Gegner Team geklärt werden. Jeder Antritt mit weniger als vier Spieler/innen ist nicht gestattet

Die Spieler/innen müssen, um an einem Turnier teilzunehmen auf der Graz Gaming Seite registriert sein und in einem Team angemeldet sein.

Spielerwechsel:

Während eines Matches darf kein Spielerwechsel durchgeführt werden. Ein Spielerwechsel ist nur zwischen Matches erlaubt.

Hosten des Spieles:

Wen das Spiel nicht offiziell gecastet wird muss, dass „Heim Team“ (Das Team, welches die Map gewählt hat) eine Spiellobby eröffnen. Die Spieler müssen über den Chat in ihrem Matchup kommunizieren welcher Spieler eingeladen werden soll.

Mapvoting:

Der Mapvote wird auf der OPL-Webseite durchgeführt. Dieser wird nach dem Erstellen des Lineups automatisch gestartet. Bannt ein Team nach 10 Minuten noch nicht zählt es als nicht antritt und es gibt einen FreeWin für das Gegner Team.

Mappool:

Der Mappool setzt sich aus den offiziellen Pro League Maps zusammen:

- Clubhouse
- Kafé Dostojewski
- Bank
- Border
- Chalet
- Skyscraper
- Nighthaven Labs
- Lair
- Consulate

Spieliste Einstellungen (Deutsch):

| | |
|--------------------|-----------|
| Match Wiederholung | An |
| HUD-Einstellungen | Profiliga |

| | |
|-------------------------------------|------------------|
| Anzahl der Bans | 4 |
| Ban-Timer | 15 |
| Anzahl der Runden | 12 |
| Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger | 6 |
| Verlängerung | Ein |
| Runden in Verlängerung | 3 |
| Verlängerung-Punktedifferenz | 2 |
| Rollenwechsel Verlängerung | 1 |
| Zielwechsel-Parameter | 2 |
| Zielwechseltyp | Gespielte Runden |
| Pick-Phase-Timer | 15 |
| Operator-TP | 100 |
| Friendly Fire Schaden | 100 |
| Friendly Fire Umkehr | Aus |
| Verletzt | 20 |
| Sprinten | Ein |
| Lehnen | Ein |
| Todesdauer | 2 |
| Todwiederholung | Aus |
| Taktische Auszeit | Ein |
| Verfügbare Anfragen pro Team | 1 |
| Anfragen erlauben von | Spieler |
| Dauer der Auszeit | 45 |

| | |
|------------------------------|-------|
| Spiel Modus | Bombe |
| Platzierungsdauer | 7 |
| Entschärfungsdauer | 7 |
| Zünder Zeit | 45 |
| Entschärfer Träger wählen | Ein |
| Dauer der Vorbereitungsphase | 45 |
| Dauer der Aktion Phase | 180 |

Match Settings (Englisch):

| | |
|--------------|------------|
| Match Replay | On |
| HUD-settings | Pro League |

| | |
|-----------------------------|----|
| Number of Bans | 4 |
| Ban-Timer | 15 |
| Number of Rounds | 12 |
| Attacker/Defender Role swap | 6 |

| | |
|------------------------------|---------------|
| Overtime Rounds | On |
| Overtime Rounds | 3 |
| Overtime Score Difference | 2 |
| Overtime Role swap | 1 |
| Objective Rotation Parameter | 2 |
| Objective Type Rotation | Rounds Played |
| Pick-Phase-Timer | 15 |
| Damage Handicap | 100 |
| Friendly Fire Damage | 100 |
| Reverse Friendly Fire | Off |
| Injured | 20 |
| Sprint | On |
| Lean | On |
| Death Duration | 2 |
| Death Replay | Off |
| Tactical Timeout | ON |
| Requests available per team | 1 |
| Allow requests from | Player |
| Timeout Duration | 45 |

| | |
|----------------------------|------|
| Game Mode | Bomb |
| Plant Duration | 7 |
| Defuse Duration | 7 |
| Fuse Time | 45 |
| Defuser Carrier Selection | On |
| Preparation Phase Duration | 45 |
| Action Phase Duration | 180 |

Betrug

Cheats:

Jede Hard- und Software, die verändert ins Spielgeschehen eingreifen oder einen Vorteil für den Spieler verschafft, sind strikt verboten und wird mit einem sofortigen Ban des/r Spieler/in geahndet sowie sofortige Disqualifikation des Teams.

Bug und Glitches:

Absichtliches benutzen von Bugs oder Glitches, die Gewinn bringend für die Runde sind, sind ohne Ausnahme verboten. Die Runde wo dieser Bug oder Glitch verwendet wurde geht an das Gegner Team sowie eine Verwarnung für das Team. Bei zwei Verwarnungen innerhalb eines Matches ist das Team disqualifiziert.

Spawnpeeks:

Spawnpeeks sind erlaubt sie dürfen aber nur 2 Sekunden nach Rundenstart geschehen (keine Instant Spawnpeeks).

Moss:

Jeder/e Spieler/in ist verpflichtet während des Match MOSS zu verwenden (<https://nohope.eu/>).

Am Ende des Matches muss die aktuelle MOSSDatei ohne eine Aufforderung auf die OPL Webseite hochgeladen werden. Bei nicht Einhaltung kann es zu einer Disqualifikation kommen.

Fehlende MOSSDateien führen zu einem Sieg des Gegner Teams.

Bei einem Absturz von MOSS muss sofort das Match unterbrochen werden ein Admin kontaktiert werden. Zählt nicht als Rehost.

Das Verändern der MOSSDateien ist strengstens verboten und führt zu einem Ban des/r Spieler/in.

Sollte ein Team einen Protest aufgrund der MOSSDateien eröffnen wollen, so darf es das Matchergebnis noch nicht bestätigt haben. Mit der Bestätigung des Matchergebnisses verwirkt ein Team jegliches Recht auf einen Protest im Bezug zu MOSSDateien.

Das Matchergebnis muss, ohne dass ein laufender Protest vorliegt, spätestens nach 45 Minuten nach Matchende bestätigt werden.