



SIEGE MASTERS

REGEKWERK 1.0
2017

Dies sind die Regeln (Stand 21.09.17) für die Siegemasters.

1. Allgemeine R6:Siegemasters Turnier Regeln

1.1 Spieler

1.1.1 Teilnahmeberechtigung

1.1.2 Anforderungen

1.1.3 Technische Fehler

1.1.3.1 Verbindung

1.1.3.2 High Ping

1.1.4 Verboten

1.2 Team Richtlinien

1.2.1 Aufstellung

1.2.2 Spielerwechsel

1.3 Turnierregeln

1.3.1 Einstellungen für das Turnier

1.3.2 Map Veto

1.3.3 Nicht Erscheinen

1.3.4 Aufgeben

1.3.5 Proteste

1.3.6 Ergebnisse

1.3.7 Ergebnisse eintragen

1.3.8 Geschlossene Matches

1.3.9 Match Media

1.3.10 Disqualifikation

1.4 Ingame

1.4.1 Spieler drops

1.4.2 Re-Host

1.4.3 Pausieren des Spiels

1.4.4 Illegale Aktionen

1.5 Casting

1.5.1 Zuschauer

1.5.2 Persönliches Streamen

2. Spiele Einstellung

2.1 Einstellung

2.2 Match Einstellunen

2.3 Spiel Modus: Bombe

2.4 Operator

2.5 Mappool

1. Allgemeine R6:Siegemasters Turnier Regeln

1.1 Spieler

1.1.1 Teilnahmeberechtigung

Jedem Spieler, der zum Beginn der Teilnahme des ersten Siege Open Qualifikation nicht mindestens 18 Jahre alt ist, ist es nicht erlaubt an Turnieren teilzunehmen.

1.1.2. Anforderungen

Der Leader muss von allen Spielern die korrekte „PSN Online ID“ angegeben haben.

Alle 5 Spieler müssen aus den DACH Ländern (Deutschland, Österreich, Schweiz) kommen. Teams die dagegen verstoßen werden disqualifiziert.

1.1.3. Technische Fehler

Jedes Team bzw. jeder Spieler ist verantwortlich für seine eigene Hard- und Software. Spiele werden nicht auf Grund von technischen Fehlern oder Spielerwechseln wiederholt. Wenn es einem Team nicht möglich ist ein Match mit mind.4 Spieler zu beenden, gilt dies als Aufgabe.

1.1.3.1. Verbindung

Jeder ist selbst verantwortlich die beste für ihn mögliche Verbindung (Ping) zu erreichen, begrenzt auf die Region und die technische Situation. Alle Downloads und Programme, die nicht zum Spielen des Matches benötigt werden, müssen beendet werden. Bei Nichteinhaltung der Regel kann das Team disqualifiziert werden.

1.1.3.2. High Ping

Das Pinglimit für ein Match beträgt 150ms. Wenn ein Spieler über diesem Wert liegt, sollte zunächst ein Re-Host durchgeführt werden bevor ein Protest eröffnet wird. Dabei sollte sichergestellt werden, dass ein dedizierter Server erstellt wurde. Im Falle, dass der Spieler dennoch einen Ping über 200ms hat, kann ein Protest eröffnet werden. Als High Ping zählt nur ein Ping der dauerhaft über diesem Wert liegt. Bei Eröffnung eines Protests aufgrund des High Pings, darf das Match noch nicht zu Ende gespielt worden sein und es müssen mindestens 3 Screenshots des Scoreboards, welche zu verschiedenen Zeiten über 2 Runden aufgenommen wurden, hochgeladen werden.

1.1.4. Verboten

Die Benutzung von nicht-lizenzierten Controllern ist streng verboten und wird mit der Disqualifikation des Spieler bestraft. Damit sind Controller gemeint, welche über eine Makro-/Turbo/Auto-Fire-Option verfügen. Controller mit Paddles (bspw.: Scuff Controller) sind erlaubt. Die Benutzung von Konsole-Tastatur Adaptern ist ebenfalls streng untersagt und wird mit der Disqualifikation des gesamten Teams bestraft.

1.2. Team Richtlinien

1.2.1. Roster/Aufstellung

Das Team muss mindestens aus 5 Spielern bestehen, um am Turnier teilnehmen zu können. Alle Spieleränderungen müssen spätestens 30 Minuten vor dem Generieren des jeweiligen Turnierbaums beantragt werden.

Das Spielen mit illegalen Spielern (Ringer) wird bestraft.

1.2.2. Spielerwechsel

Spieler dürfen nur vor Starten des Matches gewechselt werden. Wenn das Spiel gestartet ist (Operator Auswahl und Spawn Punkte) müssen alle 5 Spieler bis zum Ende spielen. Es ist möglich in einem Bo3/Bo5 zwischen den Maps Spielerwechsel vorzunehmen.

1.3. Turnierregeln

1.3.1. Einstellungen für das Turnier

Es wird von allen Spielern erwartet sich an die gegebenen Regeln zu halten. Davon abweichende Absprachen sind nicht erlaubt.

1.3.2 Map Veto

Die Map wird via Map Veto gewählt. Hierfür begeben sich beide Teams in einen der #map-veto-[number] (Textchannel). Dort wird alles weitere erklärt. Das Team, welches höher im Turnierbaum steht beginnt mit der Wahl.

Das Spiel muss auf einem dediziertem Server mit dem Standpunkt Eu-West gestartet werden. Das Team mit dem niedrigerem Seed hat die Wahl als erstes als Angreifer oder Verteidiger zu spielen. Bei einem BO3 darf sich dann auf der zweiten Map wieder das Team mit der höheren Stellung die Seite aussuchen bzw. auf der dritten Map wieder das Team mit der niedrigeren Stellung.

-(bearbeitet)

1.3.3. Nicht erscheinen

Sollte ein Gegner nach 15 Minuten der planmäßigen Matchzeit nicht spielbereit sein, dann muss dies den Admins als „Nicht erscheinen“ gekennzeichnet werden. Dies muss durch Eröffnung eines Protests gemeldet werden.

1.3.4. Aufgeben

Sollte ein Team aufgeben, hat dieses kein Anrecht auf Preise und wird durch den Gegner der vorherigen Runde ersetzt bzw. erhält das Gegnerteam einen Default-Win.

1.3.5. Proteste

Sollte eine kontroverse Situation während des Matches entstehen, welche nicht im Regelwerk definiert ist, muss das Match direkt unterbrochen werden und die Admins über diese informiert werden. Sollte ein Team das Match nicht unterbrechen und weitergespielt werden, zählt dies als akzeptieren der Situation. Damit verfällt der Anspruch auf einen späteren Protest. Proteste müssen direkt geöffnet werden oder die Sachlage wird ignoriert.

1.3.6 Ergebnisse

Das Gewinner Team muss nach dem Match das Ergebnis inklusive Screenshot einsenden. Sollte das Gegner Team das Ergebnis nicht bestätigen und nicht innerhalb von 10 Minuten Protest einlegen, wird der Screenshot gewertet.

1.3.7 Ergebniss eintragen

Es ist nur erlaubt ein Ergebnis zum Match hinzuzufügen, wenn das Match beendet ist. Hinzufügen eines Ergebnisses bevor das Match beendet wurde, wird als unsportliches Verhalten gewertet und führt zur Disqualifikation des Teams.

1.3.8. Geschlossene Matches

Bereits geschlossene Matches bleiben in diesem Status, wenn der Fehler durch eines der beiden beteiligten Teams verschuldet wurde. Das Team hat keinen Anspruch auf Eröffnung eines Protests oder Support Tickets, um eine Änderung zu bewirken. Die Admins haben das Recht in speziellen Fällen das Match wieder zu öffnen.

1.3.9. Match Media

Jegliche Match Media (Screenshots, Demos, etc.) müssen für mindestens 14 Tage aufbewahrt werden. Normalerweise sollten die Match Media so schnell wie möglich auf dem dafür erstellten Discord Text Channel hochgeladen werden.

Fälschung oder Manipulierung von Match Media wird bestraft und führt zu einer Disqualifikation des Teams. Die Datei sollte eindeutig zuordenbar benannt werden.

1.3.10. Disqualifikation

Das Match muss so schnell wie möglich gespielt werden, das bedeutet sobald beide Teams dem Match hinzugefügt worden sind.

Damit es während eines Cups nicht zu großen Verzögerungen im Turnierverlauf kommt, hat die Turnierleitung das Recht Teams aus einem Cup zu disqualifizieren. Davon wird aber nur Gebrauch gemacht falls Teams keine Anzeichen zeigen ihr Match zu beenden und den Cup offensichtlich verzögern. Dies kann in extremen Fällen auch beide Teams betreffen. Jeglicher Missbrauch der Regel kann zur Disqualifikation führen.(bearbeitet)

1.4. Ingame

1.4.1. Spieler drops

Fliegt ein Spieler während des Matches vom Server, wird diese Runde bis zum Ende gespielt. Nach Beendigung der Runde, darf der betroffene Spieler wieder dem Server beitreten. Das Match zählt als live sobald die erste Runde gestartet ist. Am Ende müssen mindestens 4 Spieler aus einem Team das Match beendet haben. Sollte das Beenden eines Matches aufgrund von Internetproblemen nicht möglich sein, wird dies als vorzeitige Beendigung gewertet und das Team, welches noch alle Spieler auf dem Server vorweisen kann, erhält den Sieg. Jedem Team ist es erlaubt einmal pro Match den Server neu zu hosten. Sollten erneut Probleme auftreten und ein Spieler vom Server fliegt, obwohl schon neu gehostet wurde, muss das Team mit 4 Spielern zu Ende spielen. Jede Art von Missbrauch dieser Regel wird als solche bestraft und führt zur Disqualifikation.

Sollte ein Team den Server ohne Einverständnis und/oder den Gegner zu informieren verlassen, wird dies als vorzeitiges Verlassen gewertet.

1.4.2. Neu Hosten/Re-Host

In einem neu gestarteten Spiel müssen die gleichen Spieleinstellungen verwendet werden, wie zu Anfang des vorherigen Spiels. Falls es Entscheidungen gibt, die nicht in vorherigen Punkten erklärt sind, dann sollte ein Protest Ticket eröffnet werden, um den Sachverhalt zu klären. Nur Admins dürfen entscheiden, ob das Spiel bei einem Stand von 0:0 neugestartet werden darf.

1.4.3. Pausieren des Spiels

Wenn ein Spieler das Spiel pausiert, muss er eine plausible Begründung abgeben, warum es zu dieser Unterbrechung kommt und wie lange es dauert. Das Spiel darf erst wieder vom pausierenden Spieler gestartet werden, wenn er das gegnerische Team gefragt hat, ob sie bereit sind und diese dies bestätigt haben. Die Pause sollte ein Zeitlimit von 10 Minuten nicht überschreiten.

1.4.4. Illegale Aktionen

Jegliche Aktionen, die einen unfairen Vorteil ermöglichen, sind illegal. Dies beinhaltet das Ausnutzen von Spielbugs in jeglicher Hinsicht. Wenn ein Team in einem Cup einen Bug benutzt, bekommen sie beim ersten Mal zunächst eine Verwarnung und werden beim zweiten Mal direkt disqualifiziert.

1.5 Casting

Casten eines Matches ist nur mit der Erlaubnis eines Admins möglich. Um diese Erlaubnis zu erhalten muss rechtzeitig vor Spielbeginn ein Support Ticket eröffnet werden.

1.5.1 Zuschauer

Zuschauer auf einem Server sind nur erlaubt, wenn beide Teams zustimmen. Ausnahmen sind Admins und explizit durch einen Admin erlaubte Personen (z.B. Zuschauer der Streamer). Teams sollten Zuschauer auf dem Server nur erlauben, wenn sie diesen vertrauen. Es ist nicht erlaubt im Nachhinein einen Protest zu eröffnen, um sich über einen erlaubten Zuschauer auf dem Server zu beschweren.

1.5.2. Persönliches Streamen

Persönliches Streamen aus der Spieler Perspektive ist grundsätzlich erlaubt, wenn das Match nicht durch die Channel der Siege Masters übertragen oder gecastet wird. Die Turnierleitung empfiehlt immer mit einer Verzögerung von mind. 60 Sekunden zu arbeiten.

2. Spiele Einstellungen

Matches müssen mit folgenden Einstellungen gespielt werden:

Alle Matches müssen mit 5 Spielern pro Team gespielt werden.(bearbeitet)

2.1. Einstellungen

Tageszeit: Tag

HUD Einstellungen: Profiliga S3

2.2. MATCH SETTINGS

Anzahl der Runden: 8

Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger: 1

Runden in Verlängerung: 3 Runden

Verlängerung-Rundendifferenz: 2

Rollenwechsel Verlängerung: 1

Zielwechsel-Parameter: 1

Einzigartiger Angreifer-Spawn: Ein

Schaden-Handicap: 100

“Friendly Fire“- Schaden: 100

Verletzt: 20

Sprinten: Ein

Lehnen: Ein

Todwiederholung: Aus

2.3. GAME MODE: TDM BOMB

Platzierungsdauer: 7

Entschärfungsdauer: 7

Zünderzeit: 45

Vorbereitung: 45

Aktion: 180

2.4. Operator

Alle Operatoren sind erlaubt (DLC erlaubt).

2.5. Mappool

Bank

Border

Chalet

Club House

Consulate

Kafe Dostoyevsky

Coastline

Oregon

Skyscraper