

Delta-Tournaments



Rulebook

Inhaltsverzeichnis

Support	3
Vorbehalt	3
1 Allgemeines	4
1.1 Geltungsbereich	4
1.2 Teamanmeldung	4
1.3 Pflichten der Teams	4
1.4 Spielerberechtigung	4
1.5 Schuldfrage	4
1.6 Livestreams	5
2 Turnier- und Matchregeln	6
2.1 Check-In	6
2.2 Gesperrte Operator	6
2.3 Gesperrte Skins	6
2.4 Ping	6
2.5 Technische Fehler	7
2.6 Monitor System Status (MOSS)	7
2.7 Illegale Programme und Modifikationen	7
2.8 Nichterscheinen des Gegners	7
2.9 Mapban	7
2.10 Lobbysettings	8
2.11 Spielen in Unterzahl	9
2.12 Pflichten vor und während des Matches	9
2.13 Ready or Not?	9
2.14 Pausen	10
2.15 Spielerwechsel	10
2.16 Rehost	10
2.17 Serverprobleme	10
2.18 Eintragen der Ergebnisse	10
2.19 Protest	10

Support

Falls es Fragen zum Regelwerk gibt, Probleme bei der Auslegung oder Fehler in diesem Regelwerk gefunden werden, besteht die Möglichkeit auf Support über Discord.

Vorbehalt

Bei Vorkommnissen, die nicht durch dieses Regelwerk abgedeckt werden, behält sich die Turnierleitung vor, eine entsprechende Regelung sofort in Kraft zu setzen. Bestrafungen und Sanktionen liegen im Ermessen der Admins des Spielbereiches und müssen, sofern nicht dringend erforderlich, nicht weitergehend erläutert werden.

1 Allgemeines

- Alle Spieler haben das Recht, fair und mit dem nötigen Respekt behandelt zu werden.
- Es wird im Allgemeinen ein höflicher Umgangston vorausgesetzt. Sollte dies nicht der Fall sein und/oder einzelne Personen/Teams verstoßen dagegen, so wird dies als unsportliches Verhalten gewertet.
- Es wird erst nach Punkten gewertet, anschließend nach der Rundendifferenz. Sollte es danach immer noch keinen eindeutigen Tabellenplatz geben, wird nach dem direkten Vergleich entschieden.

1.1 Geltungsbereich

Mit der Anmeldung zu einem Turnier des Delta-Tournaments wird das Regelwerk automatisch akzeptiert.

1.2 Teamanmeldung

- Die Anmeldung für das jeweilige Turnier erfolgt über die Webseite (<https://delta-team.org/>).
- Jedes Team muss aus mindestens 5 und maximal 8 Spielern bestehen. Ausnahmen können mit der Turnierleitung besprochen werden.

1.3 Pflichten der Teams

- Jedes Team verpflichtet sich dazu, die Matches in den angegebenen Zeiträumen zu spielen und sich aktiv an der Terminfindung zu beteiligen.
- Die Teams und Spieler sind für ihre Organisation selbst verantwortlich. Die jeweiligen Teamleader sind der erste Ansprechpartner und haften für das jeweilige Team.

1.4 Spielerberechtigung

- Jeder Spieler, der an einem Match teilnimmt, muss im Kader eingetragen sein.
- Die Spielerberechtigung kann jederzeit durch die Ligaleitung entzogen werden.

1.5 Schuldfrage

Jeder Spieler ist unschuldig, bis das Gegenteil bewiesen werden kann.

1.6 Livestreams

- Das Streamen aus der Egoperspektive ist immer erlaubt und Bedarf keiner Zustimmung des Gegners oder der Leitung.
- Sollte das Spiel aus der Sicht eines Spectors gecastet oder aufgenommen werden, so ist die Zustimmung des Gegners nötig. Zudem wird ein Delay von 3 Minuten empfohlen.

2 Turnier- und Matchregeln

2.1 Check-In

- Kurz vor Turnierbeginn muss jedes Team den Check-In absolvieren. Dies geschieht über die Webseite.

2.2 Gesperrte Operator

Folgende Operator sind gesperrt:

- Flores

2.3 Gesperrte Skins

- Outbreak Collection
- Ash Elite Black Viper
- Ash Elite Sidewinder
- Wind Bastion Bundle
- Blood Orchid Bundle
- Twitch & Valkyrie Elite
- Ember Rise Bundle
- Seared Flats Bundle
- Satalite Bundle
- Wanderer Bundle

2.4 Ping

Sollte ein durchgehender Ping von 100 über mehrere Sekunden oder sogar Minuten festgestellt werden, muss das protestierende Team auf diesen Umstand per Beweis hinweisen, darf das laufende Match aber nicht beenden.

Der betroffene Spieler muss den Fehler sofort beheben. Die kann auch per Rehost geschehen. Sollte sich der Fehler nicht beheben lassen, muss der Spieler das Match verlassen und darf zum Mapwechsel ausgetauscht werden.

Für einen gültigen Matchprotest müssen mindestens 3 Screenshots von unterschiedlichen Zeiten und Runden eingereicht werden.

2.5 Technische Fehler

Die Spieler sind für ihre eigene Hardware, Software und Internetverbindung selbst verantwortlich. Spiele werden aus technischen Gründen nicht verschoben oder pausiert. Wenn eine Mannschaft, nicht mit 5 Spielern antreten kann, wird das Match als Aufgabe gewertet.

2.6 Monitor System Status (MOSS)

Moss kann von der offiziellen Webseite <http://nohope.eu/> heruntergeladen werden.

Es besteht bei den Turnieren MOSS Pflicht um etwaige Anschuldigungen widerlegen zu können.

Es zählen nur unbearbeitete MOSS Files.

2.7 Illegale Programme und Modifikationen

- Alle Zusatzprogramme, die verändernd ins Spielgeschehen eingreifen, sowie das Nutzen von Makros, Bugs, Exploits und oder Modifikationen, ist verboten und werden mit sofortigem Ausschluss vom Turnier bestraft
- Jegliche Ausnahmen und nicht namentlich erwähnte Zwischenfälle reglementiert die Leitung.
- Sofern der Verdacht besteht, dass ein Spieler cheatet, muss ein Supportticket erstellt werden. Der Cheat und die Auswirkungen sind genauestens zu schildern. Entsprechende Beweise müssen vorgelegt werden. Ein unbegründeter Vorwurf wird nicht verfolgt.
- Das Ausnutzen von Bugs und Glitches ist streng verboten.

2.8 Nichterscheinen des Gegners

Sollten sich die Teams auf eine Uhrzeit geeinigt haben, dennoch ein Team nicht erscheinen, ist das andere Team dazu verpflichtet, 30 Minuten zu warten.

Sollten beide Teams nicht erscheinen, so wird das Spiel nicht gewertet.

2.9 Mapban

Der Mapban muss über die Seite „<https://www.mapban.gg/>“ erfolgen. Als Kartenpool ist Competitive zu wählen und Team A ist immer das erstgenannte Team.

2.10 Lobbysettings

Jedes Spiel ist ein Custom Game (Online).

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: 20
- 6TH Pick Phase: On
- 6TH Pick Phase Timer: 20
- Reveal Phase Timer: 5
- Damage Handicap: 100
- Friendly Fire Damage: 100
- Reverse Friendly Fire: Off
- Injured: 20
- Sprint: On
- Lean: On
- Death Replay: Off

Game Mode: BOMB

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

2.11 Spielen in Unterzahl

Sollte ein Team aufgrund verschiedener Umstände während eines Matches nur mehr 4 Spieler haben, so darf erst zum Mapwechsel eine fünfte Person teilnehmen.

2.12 Pflichten vor und während des Matches

Jedes Team ist verpflichtet das Lineup des Gegners zu überprüfen.

- Sollte sich im Gegnerteam ein nicht spielberechtigter Spieler befinden, muss das betroffene Team darüber informiert werden. Sollte eine direkte Kommunikation nicht möglich sein, so muss der Support kontaktiert werden.
- Wenn sich im Gegnerteam ein nicht spielberechtigter Spieler befindet, muss das dem Team bis zum Start der 3. Runde mitgeteilt werden. Vor Spielstart ist das Auswechseln des nicht Spielberechtigten Spielers erlaubt.
- • Das Team, welches den Matchprotest aufgrund nicht spielberechtigter Spieler stellt, steht in der Pflicht uns die benötigten Beweise via Supportticket zukommen zulassen.

2.13 Ready or Not?

- Vor dem Match Start müssen alle Spieler dem Host per ready zeigen, dass sie bereit sind. Sollte binnen 5 Minuten nach Beitritt des letzten Spielers nicht alle Spieler diesen Status gesetzt haben, so darf das Spiel gestartet werden. Sollte das Spiel nicht starten, so muss nach 15 Minuten nach Beitritt des letzten Spielers ein Supportticket eröffnet werden.

2.14 Pausen

- Die Pausendauer zwischen Maps darf nicht länger als 8 Minuten betragen.
- Sollte ein Team nach einer Wartezeit von 8 Minuten nicht bereit sein, so verliert es die Map.
- Ausnahmen müssen per Chat besprochen werden.

2.15 Spielerwechsel

Es dürfen Spieler vor Mapstart gewechselt werden. Dies ist dem gegnerischen Team bekannt zu geben.

2.16 Rehost

Es darf nur maximal ein Rehost per Map und Team durchgeführt werden. Sind beide Teams einverstanden, so können auch mehrere Rehosts durchgeführt werden.

- Ein Rehost darf nur bis zum Ende der Dronephase durchgeführt werden.
- Das gesamte Team muss die Lobby verlassen, um einen Rehost zu initiieren.
- Sollten Personen erst nach der Dronephase leaven, so ist die Runde fertig zu spielen.
- Nach einem Rehost ist der bisherige Spielverlauf durch richtige Einstellungen vorzunehmen (gewonnene Runden, Spots, gebannte Operator)

2.17 Serverprobleme

Ist das Match durch Probleme mit dem Server nicht durchführbar, so muss die Leitung informiert werden und das Match muss in absehbarer Zeit nachgeholt werden. Sollte dies während des Matches passieren, so muss bei der späteren Durchführung der genaue Verlauf wiederhergestellt werden.

2.18 Eintragen der Ergebnisse

Die Ergebnisse sind auf der Webseite einzutragen. Zudem muss im Discord das Ergebnis mittels Screenshot gepostet und vom gegnerischen Team bestätigt werden. Dieser Screenshot muss am Ende jeder Map mit offenem Leaderboard gemacht werden.

2.19 Protest

Sollte ein Team Protest einlegen, dann muss innerhalb von 5 Stunden ein Supportticket erstellt werden. Dieser Protest muss mit ausreichend Daten belegt werden.