



Regeln UEG CS:GO

Version vom 30.03.2017

Präambel

Diese Regeln gelten für die UEG CS:GO Turniere („Wettbewerb“) und für nachfolgende Wettbewerbe, soweit keine Änderungen veröffentlicht werden. Wir bemühen uns die Regeln auf aktuellem Stand zu halten, anderweitige Mitteilungen der University E-Sports Germany auf www.ueg-liga.de („UEG“) sind dennoch zu beachten.

Die Regeln bilden die Basis für den Wettbewerb. Die Entscheidungen des Organisation-Leads, der Organisation und der Schiedsrichter können aber unter Umständen von den nachfolgenden Regeln abweichen, soweit dies zur Gewährleistung des Wettbewerbs notwendig erscheint. Fragen zu den Regeln bitte an: csgo@ueg-liga.de

1. Allgemeines

1.1

Turnier

Nur Studenten deutscher Hochschulen sind zum Turnier zugelassen. Die Teilnahme am Turnier hat insbesondere den Zweck E-Sport an deutschen Hochschulen zu etablieren.

1.2. Beteiligte

1.2.1. Organisation

Zur Organisation gehören alle Mitarbeiter der UEG, welche das Turnier ausrichten. Diese können daneben Streamer oder Schiedsrichter sein. Bei Streit oder Regelkonflikten entscheiden diese abschließend. Die Entscheidungen der Organisation sind nicht justiziabel. Die Organisation kann über dieses Regelwerk weitere Regelungen treffen, um die im Nachhinein getroffenen Entscheidungen und die begleitenden Umstände einer Klärung zuzuführen.

1.2.2. Stream

Der Stream besteht aus den natürlichen Personen, welche die Übertragung der Spiele des Wettbewerbs organisieren. Diese kümmern sich um die Übertragung und Veröffentlichung der Spiele.

1.2.3. Schiedsrichter

Schiedsrichter werden von der Organisation benannt. Sie sind autorisiert aufgrund dieser Regeln und Anweisungen der Organisation zu handeln.

1.2.4. Team

Nur Teams können an dem Turnier teilnehmen. Sie bestehen aus bis zu 7 Spielern, aber mindestens 5. Einer der Spieler fungiert als Kontaktperson des Teams. Zu den 5 primären Spielern können noch 2 Auswechselspieler hinzukommen, welche neben Ihrer Spielereigenschaft als Auswechselspieler benannt werden.

1.2.4.1 Stammuniversität

In jedem Spiel müssen 3 der aktiven Spieler eines Teams an eurer Stammuniversität eingeschrieben sein.

1.2.5. Spieler – Auswechselspieler - Kontaktperson

Jede natürliche Person, die einen legalen und zum Zeitpunkt der Turnieranmeldung nicht gesperrten Steam Account besitzt und an einer deutschen Hochschule eingeschrieben ist, ist berechtigt am Wettbewerb teilzunehmen. Erfolgt die Zulassung zum Wettbewerb für Team und Person wird diese Person als Spieler bezeichnet.

Spieler müssen an einer deutschen Hochschule zum Zeitpunkt des Wettbewerbs eingeschrieben sein.

Die Kontaktperson fungiert als Ansprechpartner des Teams für die Organisation. Sie muss die Mitteilungen der Organisation entgegennehmen. Sie muss dafür Sorge tragen, dass das Team die Weisungen der Organisation befolgt. Mitteilungen der Organisation erfolgen per E-Mail an die von der Kontaktperson hinterlegte E-Mailadresse. Fällt die Kontaktperson aus, muss das Team die Organisation informieren und Ersatz organisieren. Ist weder die Kontaktperson noch ein anderer Spieler eines Teams für die Organisation erreichbar, kann dies zu Strafen, bis hin zur Disqualifikation, des Teams führen.

2. Grundlegende Verpflichtungen

2.1. Anerkennung des Regelwerks

Mit der Teilnahme an dem Wettbewerb erkennen Spieler dieses Regelwerk an und verpflichten sich den Anweisungen der Schiedsrichter und der Organisation zu folgen. Die Auslegung des Regelwerkes liegt alleine im Ermessen der Schiedsrichter und der Organisation.

Solche Ermessensentscheidungen können die nachfolgenden Regeln ersetzen, wenn diese dem Erhalt des Wettbewerbsgedanken entsprechen.

2.2. Fair-Play

Jeder Spieler hat anderen Spielern und Schiedsrichtern und der Organisation gebührendem Respekt entgegen zu bringen. Beleidigungen, unfaires- und/oder respektloses Verhalten gegenüber Spielern, Schiedsrichtern und der Organisation wird nicht toleriert und kann mit dem sofortigen Ausschluss des Spielers oder des Teams des Spielers aus dem Wettbewerb oder zu milderer Strafen, wie zum Beispiel Punktabzug geahndet werden.

2.3. Aktualität der Spielversion

Jeder Spieler muss die aktuellste Version von Counter-Strike: Global Offensive installiert haben und hat dafür Sorge zu tragen, sich frühzeitig über neue Updates zu informieren und diese auf sein System aufzuspielen. Patchen ist unter normalen Umständen keine gültige Begründung um eine Partie zu verzögern. Die aktuellste

Version darf durch Patches oder Drittprogramme und dergleichen nicht verändert werden, soweit dies nicht durch dieses Regelwerk als zulässig gilt.

3. Datenschutzrechtliche Bestimmungen

Jeder Spieler und jede Hochschulgruppe ist damit einverstanden, wenn Spieler- sowie Teamnamen via UEG-Turnierwebseiten, hauseigenen Social-Media-Kanälen und anderen Community- Webseiten veröffentlicht werden.

4. Kommunikation

4.1. Primäre Kommunikationsplattform

Die primäre Kommunikationsplattform für den Wettbewerb ist die hinterlegte E-Mailadresse der Kontaktperson. Den dortigen Anweisungen ist Folge zu leisten.

4.2. Kontakt zu Schiedsrichtern und Organisation

Schiedsrichter und Organisation können via E-Mail und TS-Server kontaktiert werden.

4.3. Gültigkeit von Anfragen

Anfragen an die Organisation und deren Antworten sind nur per Mail über csgo@ueg-liga.de gültig.

5. Anmeldung

Alle Teams und ihre Spieler müssen das Anmeldeformular der UEG-Liga wahrheitsgemäß ausgefüllt und eingereicht haben. Zudem müssen für unsere StudiCups Accounts auf challengeme.gg und für den Ligabetrieb **(INFO FOLGT)**. Falschangaben und unvollständige Angaben können zum Ausschluss vom oder zur Unzulässigkeit der Teilnahme am Wettbewerb führen.

6. Der Wettbewerb

6.1. Weitergabe eines Accounts

Die Weitergabe eines Benutzeraccounts oder Steam Accounts ist nicht zulässig und kann zum Ausschluss des entsprechenden Spielers oder des gesamten Teams vom Turnier führen.

6.2. Stand-Ins

“Stand-Ins” sind Spieler, die beim spontanen Ausfall eines Stammspielers eingesetzt werden können. Sie müssen folgende Anforderungen erfüllen: Mitglied einer deutschen Hochschule, Account auf **(INFO FOLGT)**/ChallengeMe, Nicht wegen Cheating gebannt (VAC-Bann) und sie dürfen nicht schon für ein anderes Team des Wettbewerbs gespielt haben oder gemeldet sein. Außerdem müssen folgende Daten bis zum Spielbeginn per E-Mail an csgo@ueg-liga.de gesendet werden: Name, Vorname, Geburtsdatum, Uni-E-Mail Adresse, Steam-ID. Weiterhin darf die Regel 1.2.4.1. nicht verletzt werden. Falsche oder zu spät eingereichten Daten können zu Konsequenzen führen. Zu häufiger Einsatz eines Stand-Ins ist nicht erwünscht.

6.3. Nichterscheinen des Gegners

Sollte ein Gegner zum Matchtermin (plus 15 Minuten) nicht erscheinen, so führt dies automatisch zu einem Default Win für die Gegenseite. Dies muss mit einem Status Screenshot bewiesen werden. (https://csgo.99damage.de/de/statics/league_guides_statusscreen)

6.4. Ergebnisse

Beide Parteien sind verantwortlich dafür, dass die richtigen Ergebnisse eingetragen werden. Bei Unstimmigkeiten des Ergebnisses sollten beide Parteien Screenshots bereithalten und einen Protest per E-Mail an csgo@ueg-liga.de einreichen. Dies ist innerhalb von 24 Stunden nach Matchende zu erledigen.

6.5. Vergehen und Protestverhalten

Grundsätzlich wird ein Spiel bis zum Ende gespielt. Falls eine Beschwerde vorliegt, muss nach dem Spiel eine E-Mail an csgo@ueg-liga.de mit einer genauen Schilderung des Sachverhaltes geschickt werden. Mit Hilfe dieser E-Mail wird die Organisation den Fall prüfen und gegebenenfalls Strafen aussprechen. Falls es den Protest unterstützt kann auch ein Status Screenshot an die Mail angehängt werden.

6.5.1. Einreichen eines Protests

Ein Protest muss bis 24 Stunden nach Matchbeginn eingereicht werden. Ein Protest darf nur per E-Mail eingereicht werden. Die gegnerische Partei hat nach Inkennnissetzung über den Protest 24 Stunden Zeit sich zu den Vorwürfen zu äußern.

Auch bei einem Protest gelten die üblichen Verhaltensformen und die Netiquette. Sollte es zu verbalen Entgleisungen kommen, kann dies mit Strafpunkten geahndet werden.

Gibt es nach der 24 Stunden-Frist keine Stellungnahme, so verwirkt die Partei damit ihr Recht und ein Admin wird nach vorliegenden Daten entscheiden.

6.5.2. Einfordern einer Demo

Demoanforderungen werden über E-Mail Verkehr kommuniziert und müssen ebenfalls innerhalb von 24 Stunden erfolgen. Das gegnerische Team hat nach Inkennnissetzung ebenfalls 24 Stunden Zeit die geforderten Demos auf der Matchpage hochzuladen.

6.5.3. Obergrenze für Demoanforderungen

Es können pro Map maximal Demos von 2 der 5 Spielern eines Teams gefordert werden.

6.5.4. Verspätete Demoanforderungen

Später eingehende Proteste oder Demoanforderungen können nicht akzeptiert werden.

6.6. Matchmedia

Es muss für jedes Spiel von jedem Spieler eine POV-Demo aufgenommen werden (Konsolen-Befehl: record xxxx). Es ist eine Demo pro Map aufzunehmen. Diese Demo muss für 14 Tage aufbewahrt werden. Des Weiteren muss am Ende der Map ein Scoreboard Screenshot angefertigt werden (Siehe 6.7.1.)

6.6.1. Screenshot des Scoreboards

Es müssen für ein Spiel des Wettbewerbs am Ende der jeweiligen Map ein Screenshot des Scoreboards angefertigt werden und als JPG nach einem Match auf

der entsprechenden Matchpage hochgeladen werden. Für das Anfertigen der Screenshots sind beide Parteien verantwortlich, sollten Screenshots fehlen, werden beide Parteien dafür bestraft. Screenshots müssen innerhalb von 4 Stunden nach einem Match hochgeladen worden sein. Angefertigte Screenshots müssen für 14 Tage aufbewahrt werden.

6.6.2. Verantwortlichkeit für Matchmedia

Im Zweifel ist die jeweilige Kontaktperson für die Screenshots und Demos verantwortlich.

6.6.3. Umfang einer Demo

Eine Demo muss mit der Messerrunde anfangen und hat eventuelle Overtimes zu beinhalten.

6.6.4. Benennung der Matchmedia

Die Dateien müssen eindeutig benannt werden. Die Parteien des Spiels und das Datum müssen im Namen enthalten sein. Insbesondere bei den Screenshot, muss im Namen eine Beschreibung des Inhalts enthalten sein.

Beispiele:

Für eine Demo: Demo A vs B 20170521

Für ein Screenshot: Screenshot A vs B 20170521

6.7. Spielerwechsel im laufenden „Best-of-Set“

Ein Spielerwechsel (Auswechsellspieler) ist nur zwischen den Maps möglich. Wechsel innerhalb einer Map gelten als Einsatz eines Stand-In. Hierbei ist auch 6.3 zu beachten.

7. Verhaltensregeln aller Beteiligten

Beleidigungen, Spam und andere Belästigungen werden von der Organisation unmittelbar bestraft. Die Strafe richtet sich nach der Schwere des Vorfalls gegen den Spieler oder gegen das Team. Das Team muss Vorkehrungen treffen, um Verstöße zu verhindern oder diesen entgegen zu wirken.

8. Erreichbarkeit und Streaming

8.1. Erreichbarkeiten

Alle Teams müssen während der jeweiligen Wettbewerbsphase erreichbar sein bis sie aus dem Wettbewerb ausgeschieden sind.

8.2. Zuschauer

8.2.1. Übertragung durch die UEG

Die Veranstalter (UEG) sorgen für die regelmäßige Übertragung der Spiele. Diese kann live oder als Replay erfolgen.

8.2.2. Zuschauen durch Caster und Organisation

Caster und Organisation haben zu jeder Zeit das Recht einem Spiel zuzuschauen - auch ohne die Einverständniserklärung beider Teams.

8.2.3. Übertragung durch die Spieler

Erfolgt keine Liveübertragung durch die UEG, ist es den Spielern erlaubt, ihre eigenen Turnierspiele zu übertragen, aber die Organisation ist per csgo@ueg-liga.de zu benachrichtigen, wenn dies der Fall ist.

9. Format

9.1. Studicups

Die Studicups werden im Single-Elimination Format gespielt. Alle Spiele bis auf das Finale sind Best-of 1. Das Finale und das Spiel um Platz 3 werden im Best-of 3 ausgespielt.

9.2. Liga

Die Liga wird im Round Robin Format bis zu den Playoffs gespielt. Gruppenspiele bestehen aus zwei Maps, wenn es also nach beiden Maps 1:1 steht, wird keine dritte Map gespielt.

9.3. Mapvote

Das Mapvoting findet auf einem dafür erstellten Discord-server statt. Vor dem Start der Liga werden die Ansprechpartner dazu eingeladen.

9.3.1. BO1

Bei einem Best-of 1 werden solange abwechselnd Maps gebannt, bis nur noch eine Map übrig bleibt. Das auf der Matchpage links stehende Team fängt hierbei an.

9.3.2. BO3

Bei einem Best-of 3 fängt ebenfalls das links stehende Team (im folgenden A genannt) mit dem Bann an. Die Reihenfolge ist: **(INFO FOLGT)**. Die Map die übrig bleibt fungiert als Decider.

9.3.3. BO2

Bei einem Best-of 2 wird wie bei einem Best-of 3 gebannt, außer das die letzte Map rausfällt.

9.4. Mappool

Der Mappool besteht aus folgenden sieben Maps:

de_cache

de_cobblestone

de_inferno

de_mirage

de_nuke

de_overpass

de_train

10. Während des Matches

10.1. Match Start

10.1.1. Beginn des Spiels

Ein Spiel kann nur dann beginnen, wenn beide Teams vollzählig sind. (5on5)

10.1.2. Spielen in Unterzahl

Sollte ein oder mehrere Spieler im Laufe des Spiels nicht wieder ins Spiel kommen, kann in Unterzahl weitergespielt werden.

10.2. Seitenwahl

Eine Messerrunde entscheidet welches Team die Startseite wählen darf. Das Kaufen von Kevlar ist erlaubt, das Legen der Bombe allerdings nicht.

10.3. Pausen

10.3.1. Wann finden Pausen statt

Pausen sind nur während der Freezetime möglich.

10.3.2. Wie wird pausiert

Wenn während einer Runde der Pausenbefehl eingegeben wird, pausiert das Spiel vor dem nächsten Rundenstart.

10.3.3. Begründung der Pause

Pausen können nur unter Angabe eines Grundes genommen werden. Als legitime Gründe gelten sowohl taktische, als auch technische Dinge.

10.3.4. Anzahl der Pausen

Jedes Team darf maximal eine taktische Pause pro Map nehmen.

10.3.5. Dauer der Pausen

Pausen in Summe dürfen maximal 10 Minuten pro Team und Map betragen. Sollte das gegnerische Team dann eine Forderung äußern diese Pause aufzuheben, ist ihr stattzugeben und das Spiel geht weiter. Bei Disconnects zählt Klausel 10.4.2.

10.4. Disconnect/ Timeout

10.4.1. Disconnect mehrerer Spieler

Fliegen einer oder mehrere Spieler vom Server, so ist das ein triftiger Grund das Spiel zu pausieren.

10.4.2. Stand-in bei Disconnect

Ist es einem Spieler nicht möglich innerhalb von 10 Minuten zurück auf den Server zu kommen, kann ein Stand-in spontan eingesetzt werden, dies muss allerdings direkt der Organisation per E-Mail an csgo@ueg-liga.de mitgeteilt werden. Dieser hat dann weitere 5 Minuten dem Spiel beizutreten. Zu beachten bleibt Abschnitt 6.3.

10.5. Server Crash

Sollte die Verbindung aller Spieler zu einem Server abbrechen und das erneute Beitreten auf den Server nicht möglich sein, sind die Schiedsrichter oder die Organisation unverzüglich zu kontaktieren. Das Match ist dann bis auf weiteres verschoben.

10.6. Spiel/Map Ende

10.6.1. Beenden der Map

Die Map ist in allen Fällen zu Ende zu spielen und der Server nicht frühzeitig zu verlassen.

10.6.2. Verlassen des Servers

Ein Team, das vollzählig vor Ende einer Map den Server verlässt, verliert diese. Wenn der Server frühzeitig verlassen wird, ist dies den Schiedsrichtern/ der Organisation via E-Mail mitzuteilen.

11. Cheating und Anticheat

11.1. Anticheat

Um auf einem der Liga Server spielen zu können, muss EasyAntiCheat gestartet werden. Erst dann kann CS:GO gestartet werden. EasyAntiCheat muss während der gesamten Spieldauer aktiv sein. (https://csgo.99damage.de/de/statics/league_guides_eac)

11.2. Cheats und Scripte

11.2.1. Programme

Das Benutzen von Programmen, Software und Hardware Tools jeglicher Art zur Manipulation des Spiels sind verboten. Ein Verstoß dagegen führt zu Konsequenzen die im Ermessen der Organisation liegen.

11.2.2. Scripte

Das Benutzen von Scripten, mit Ausnahme von Buy-, Toggle- sowie Demo-Scripten ist nicht zulässig.

11.3. VAC-Banns

Nur Spieler, die auf EasyAnticheat geschützten Servern spielen können, sind auch in der Liga und in den Studicups berechtigt. Sollte ein Spieler nach Beginn der Liga oder eines Studicups einen VAC-Bann in CS:GO bekommen, ist dieser nicht berechtigt weiter an UEG-Ligen oder Studicups teilzunehmen.

11.4. Sharking und Skywalking/ Boosting

Das Klettern (Boosten) mit der Hilfe eines Teammates ist generell erlaubt. Nicht erlaubt ist das Klettern an Orte an denen Wände oder Texturen (durch gewisse Bewegungen (z.B. Sprünge) verschwinden können. Das Boosten durch Wände, Decken oder den Boden, laufen über unsichtbaren Pixel/Oberflächen, Skywalking, Mapswimming, Schweben und Sharking ist verboten.

12. Rechtsweg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.