

Regelwerk TENGU OPEN

§ 1 Allgemeines

Das Event findet auf einer freundlichen und offenen Basis statt. Alle Spieler verhalten sich bitte so, wie auch sie selber behandelt werden möchten. Bei Fragen oder großen Unstimmigkeiten zwischen Teams oder Spielern sind bitte die Supporter bzw. Eventadmin (der Staff) des Events zur Klärung hinzuzuziehen. In der Ligaphase spielen die Teams jeweils im Modus Bo1. Erst in den K/O Matches (Playdowns und in den Playoffs) wird auf einen Modus von Bo3 erhöht. Das Finale der Playoffs findet in einem Bo5 statt.

Bei Regelverstößen können die daraus resultierenden Konsequenzen dem §12 entnommen werden.

§1.1 Plattform OPL

Das Event wird alleine durch TENGU eSport und die jeweiligen zuständigen Admins organisiert und administriert. Die OPL (<https://opleague.pro>) bietet lediglich die Plattform für die Organisation und die Durchführung an. Die Verantwortlichkeit liegt bei TENGU eSport.

§1.1.1 OPL spezifische Regeln / OPL Admins

Das Regelwerk der OPL findet bei den Events von TENGU eSport keine Anwendung. OPL Admin haben keine Weisungsbefugnis, außer Sie sind von TENGU eSport angewiesen worden. Ein OPL Bann schließt dennoch einen Teilnehmer von den TENGU eSport Events vollständig aus.

§1.1.2 Mindestalter & Altersbeschränkung

Die Alterskontrolle und Spieleerlaubnis erfolgt nach der USK-16- Einstufung beim Kauf des Spiels.

In den TENGU eSport Events wird davon ausgegangen, dass alle Spieler dieses Spiel spielen dürfen. Es gilt dennoch ein uneingeschränktes Mindestalter von 16 Jahren.

TENGU eSport behält sich vor, das Alter der Spieler stichprobenartig zu überprüfen und hierzu Nachweise anzufordern.

§1.1.3 Gewinnausschüttung & - verteilung

Die TENGU Open beinhaltet ein Preisgeld von 100 € (Stand 13.02.2023). Die genaue Aufteilung kann der OPL Seite entnommen werden. Geldpreise werden per Paypal an den Repräsentanten überwiesen. Dies erfolgt spätestens 3 Tage nach Beendigung des Events.

Der Gewinn richtet sich dennoch immer an das gesamte Team. Die Verteilung der jeweiligen Gewinne obliegt nach Übergabe dem jeweiligen Repräsentanten.

TENGU behält sich vor, Gewinne bevorzugt an ein volljährigen Repräsentanten zu überweisen. Sollte der Repräsentant jünger als 18 Jahre sein, ist zusätzlich die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten notwendig.

§ 2 Operator und Waffen

Zugelassen sind alle Operator des Spiels, **außer** es wird auf der OPL Seite ein gebannter Operator aufgeführt. Sämtliche Skins der Operator, ausgenommen Elite und Pro League Skins sind untersagt. Von den Elite Skins sind hierbei der Twitch und Valkyrie Elite Skin verboten, dies betrifft ebenfalls die dazugehörigen Gadgets! Es sind alle Waffenskins zugelassen. Jegliche Drohnenskins sind ebenfalls verboten. Verstöße werden entsprechend §12 geahndet.

Spielt ein Spieler mit einem der o.g. verbotenen Skins, so ist dieser über den Spielchat darauf hinzuweisen. Der besagte Spieler muss über einen Rehost die Möglichkeit haben seinen Fehler zu korrigieren. Der Rehost erfolgt in der nächsten Runde. Wenn eine Runde bereits begonnen wurde so ist der Spieler mit den verbotenen Skins durch einen Teamkill zu töten.

Hinweis:

Ein Protest ist abzulehnen, wenn die Teams nicht während des Games auf den Fehler hinweisen und dem Gegner die Möglichkeit gegeben wird per Rehost den fehlerhaften Skin auszuwechseln. Nach Bestätigung des Ergebnisses auf der OPL Seite ist kein Protest mehr diesbezüglich möglich.

§ 3 Maps und Ablauf

Die Kommunikation während bzw. kurz vor einem Match erfolgt über die Kommentare im jeweiligen Match. Der Mapban findet ebenfalls über die Matchseite auf der OPL statt. Fragen zum Ablauf oder andere diverse Anliegen können über den Discord per Ticket mit den Admins geklärt werden. Absprachen und Manipulationen von Spielergebnissen sind verboten und werden entsprechend geahndet. Details (Screenshot, Aufzeichnungen etc.) der Kommunikation mit einem Admin oder anderen Team dürfen nicht veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben werden. Die Konsequenzen bei Verstößen sind §12 zu entnehmen.

§ 3.1 Mappool

Es wird nach dem R6 Competitive Mappool gespielt.

Dieser beinhaltet die folgenden Maps:

- Clubhouse
- Bank
- Chalet
- Kafe Dostoyevsky
- Oregon
- Villa
- Border
- Themepark
- Skyscraper.

Der Start als Angreifer / Verteidiger wird nach Abschluss des Banns erfolgen.

§ 3.2 Line-up und Orgateams

Alle Spieler müssen auf der OPL Seite korrekt eingetragen sein. Bei Fragen hierzu unterstützen die Admins per Ticket auf der OPL oder dem Discordserver. Änderungen von Uplay ID müssen über den Support der OPL erfasst werden. Sollte ein Team mit nicht korrekten Accounts ein Spiel bestreiten und dies wird protestet, wird entsprechend §12 eine Strafe verhängen.

Die Überprüfung und Verantwortung der Line-up obliegt dem jeweiligen Team eigenverantwortlich.

Pro Organisation ist lediglich ein Team zugelassen.

§ 3.3 Teamwechsel und Sperren

Tritt ein neuer Spieler dem OPL Team während des Events bei, so ist dieser für drei Wochen ab Datum des Beitritts gesperrt. Die Sperre wird durch einen Admin nach Ablauf der drei Wochen (also am 22. Tag nach Beitritt) aufgehoben. Sollte das Gegnersteam in den Matchkommentaren der Teilnahme des gesperrten Spielers zustimmen, so ist dieser spielberechtigt.

§ 3.4 Erfassung des Ergebnis auf der OPL Seite / Nichtantritt

Beide Teams sind verpflichtet das Ergebnis nach Ablauf des Matches einzutragen. Trägt ein Team das Ergebnis nicht ein bzw. wird dieses nicht von einem Team bestätigt kann dies Konsequenzen für das jeweilige Team bedeuten (siehe §12). Das Ergebnis muss bitte bis 5 min nach Ablauf der letzten Runde erfasst werden. Einzige Ausnahme stellt hierbei ein Protest über die Call-Admin Funktion dar. Bei einem Nichtantritt hat das Team, welches nicht angetreten ist entsprechend §12 eine Strafe zu erhalten. Hierbei ist der Staff über die Call-Admin Funktion zu informieren.

§ 3.4 Verhalten von Fans, Teilnehmern (Spielern etc.) und Organisationen

Wir als Organisatoren der Turnierformate sind sehr interessiert daran, einen fairen und korrekten Ablauf von Events und Turnieren zu ermöglichen. Daher weisen wir euch daraufhin, dass unsportliches, unfreundliches oder beleidigendes Verhalten im Spiel, den Matchkommentaren, dem Discordserver oder im Streamchat von Anhängern oder aktiven Spielern / Verantwortlichen geahndet werden kann. Die Konsequenzen sind hierbei §12 zu entnehmen. Bitte sorgt also ebenfalls für einen normalen Umgangston untereinander und im Chat.

§3.6 Verlegung von einzelnen Spielen

Falls ein Team bei einem Match nicht antreten kann, hat dieses die Möglichkeit in Abstimmung mit dem jeweiligen Gegner das Match auf den folgenden Freitag, Samstag oder Sonntag zu verlegen. Bei einer Verlegung auf einen Matchday (Freitag oder Samstag) wird bei der Uhrzeit der laufende Matchday berücksichtigt. Die Verlegung ist bis 48 Std. vor dem Tag des Matches möglich, erfolgt dies zu spät, kann eine Zustimmung durch einen Admin ausbleiben. In diesem Fall muss dann das Match gespielt werden. Tritt ein Team nicht an, so ist nach §3.4 zu verfahren.

Im Falle einer Verlegung daher ist ein Admin über die Matchkommentare per Call-Admin zu informieren.

Bsp.

Matchday am Freitag 17.02.2023 → neuer Termin Samstag 18.02.2023

Matchday am Sonntag 19.02.2023 → neuer Termin Freitag 24.02.2023

Hinweis:

Spiele welche verlegt wurden können nicht immer gecastet werden. Bitte informiert euch frühzeitig über die Matchkommentare ob ein Caster anwesend sein kann oder ob die Lobby selbständig gehostet werden muss.

§ 3.7 Supporttickets und Arten von Support

§3.7.1 Allgemeine Supporthinweise

TENGU eSport bietet allen teilnehmenden Teams und Spielern Support an. Dieser Support beinhaltet alle Abläufe um einen Spieltag oder auch Fragen und Unterstützung bei der Umsetzung des Regelwerks.

§3.7.2 Support via Supportticket auf der OPL

In allen Fragen kann über die OPL ein Ticket eröffnet werden. Dies kann über <https://www.opleague.pro/supportticket> erfolgen. Es ist allerdings darauf zu achten, dass dieses Ticket an TENGU eSport geschickt wird, hierfür ist bei „Organiser“ die Auswahl für „TENGU eSport“ zu treffen und eine geeignete Kategorie auszuwählen.

§3.7.3 Support via Discordserver von TENGU eSport

Der Support kann ebenfalls über den Discordserver von TENGU eSport <https://discord.gg/TENGUeSport> erfolgen. Hier gibt es neben einem Voicesupport die Möglichkeit, ein Ticket unter der Kategorie „Ticket Events Support (Cup etc.)“ zu öffnen.

Ein Support per persönlicher Nachricht auf dem Discordserver ist nicht möglich.

§ 3.7.4 Protest / Einspruch zu einem Match

Ein Team kann bei einem Regelverstoß oder einem Problem einen Protest eröffnen. Dies **muss** über die Call-Admin Funktion in den jeweiligen Matchkommentaren erfolgen. Im Anschluss an die Call-Admin Auswahl ist der Grund und eine Begründung für den Protest in die Matchkommentare zu schreiben. Ein Admin wird durch den Klick auf Call-Admin informiert und wird sich in den Matchkommentaren melden.

§ 4 Einstellungen der Lobby

Das Spiel wird mit folgenden Settings erstellt:

Spieliste Erstellen: Normal
Chat: Nur Team
Tageszeit: Tag
HUD-Einstellungen: Profilliga

Match-Einstellungen

- Anzahl der Bans: 4
- Ban-Timer: 20
- Anzahl der Runden: 12
- Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger: 6
- Runden in Verlängerung: 3
- Verlängerung-Punktedifferenz: 2
- Rollenwechsel Verlängerung 1
- Zielwechsel-Parameter: 2
- Zielwechseltyp: Gespielte Runden
- Pick-Phase-Timer: 20
- Attacker Repick: Ein
- Aufdeckphase-Timer: 5
- Schaden-Handicap: 100
- ‚Friendly Fire‘-Schaden: 100
- ‚Friendly Fire‘-Umkehr: Aus
- ‚Friendly Fire‘ in Prepphase: Aus
- Verletzt: 20
- Sprinten: Ein
- Lehnen: Ein
- Todwiederholung: Aus

Spiel Modus: Bombe

- Platzierungsdauer: 7
- Entschärfungsdauer: 7
- Zünderzeit: 45
- Entschärfer-Träger wählen: Ein
- Dauer der Vorbereitungsphase: 45
- Dauer der Aktionsphase: 180

Match Anfangsbedingungen

- Bans: --
- Team beginnt Match als Angreifer: --
- Erstes Team beim Angriff in der Verlängerung: Zufällig
- Replay System: Ein
- Tactical Timeout: Ein
- Tactical Timeout Dauer: 60 Sec.

§ 5 Übertragung und Streaming

TENGU eSport stellt sicher, dass alle Matches des Turniers live übertragen und kommentiert werden. Wir bitten daher darum, von weiteren Streams abzusehen. Gerne kann aber das Videomaterial 48 Std. nach Abschluss des letzten Turnierspiels frei verwendet werden. Bei einem Spiel welches gecastet wird, darf dieses nicht gestartet werden ohne den entsprechenden Caster bzw. Observer. Die Regelung bei dem Nachholen von Spielen ist §3.4 zu entnehmen. Wird das Spiel ohne Caster gestartet, obwohl dieses Spiel als Livespiel vorgesehen ist, so erhalten beide Teams entsprechend §12 eine Strafe.

§ 6 Falsche Einstellungen

Stellt der Host die Lobby falsch ein und korrigiert die Einstellungen nachweislich nicht unverzüglich auf Hinweis des Gastteams, verliert das Heimteam jede Runde, in der die Lobby falsch eingestellt war. Das hostende Team erhält nach §12 entsprechende Konsequenzen sollten die Einstellungen nicht angepasst werden. Sollten beide Teams keine Änderung wünschen, kann die Runde fortgesetzt werden. In diesem Fall ist ein Protest im Nachgang abzulehnen.

§ 7 Rehost

Ein Rehost darf nur einmal pro Map und pro Team durchgeführt werden. Während eines Matches im Turniermodus Bo1 ist ein Wechsel von teilnehmenden Spielern nicht möglich. Im Spielmodus Bo3 kann der Wechsel der Spieler zwischen den Maps durchgeführt werden und benötigt keiner Zustimmung des Gegners. Maximal möglich ist ein Wechsel von 2 Spielern pro Map. Nach der Durchführung eines Rehost ist der bisherige Spielverlauf durch die identischen Einstellungen vorzunehmen (Spielstand, Spots und gebannte Operator).

Sollte ein Spieler die Verbindung zur Lobby verlieren, kann in der nächsten Operator Pick-Phase der Timer pausiert werden. Der Spieler hat dann 5 min Zeit um wieder zu connecten. Sollte der Spieler innerhalb des Zeitlimits nicht die Verbindung wieder herstellen können, ist bei ausbleibendem Rehost zu viert das Spiel fortzusetzen.

§ 8 Anti-Cheat Programme und VPN-Nutzung

Um unfaire Aktionen während des Turniers im Vorfeld zu verhindern und um einen entsprechenden reibungslosen Turnierablauf zu ermöglichen, ist von allen Spielern das Programm Moss zu nutzen. Hier eine kurze Erklärung: Moss kann von der offiziellen Seite „<http://nohope.eu/>“ heruntergeladen werden. Wenn ein Spieler nicht in der Lage ist, das Monitor System Status (MOSS) zu verwenden, so darf er nicht an dem TENGU eSport Event teilnehmen. Monitor System Status (MOSS) Dateien sind nach Abschluss eines Matches auf der OPL im jeweiligen Match von jedem Spieler hochzuladen. In den K/O Spielen ist für jede Map eine neue Moss Datei zu erstellen und hochzuladen. Es ist untersagt, jegliche Änderungen an der MOSS Datei vorzunehmen.

Die Nutzung von VPN (Virtual Private Network) mit Runtime ist untersagt. Die Veränderung, Öffnung oder Editierung der Moss Dateien wird als Manipulation erfasst und entsprechend §12 geahndet.

Hinweis:

Auffällige Moss Dateien werden von den Admins auch ohne vorherigen Protest geprüft. Hierbei werden beide Teams über die Entscheidung der Admins informiert. Dies erfolgt allerdings nur bei „auffälligen“ Moss Dateien. Die Teams sind selber angehalten bei „Auffälligkeiten“ die Moss Dateien zu prüfen und bei Erkenntnissen die Admins über die Call-Admin Funktion des Matches einzuschalten.

§ 9 Bugusing – Glitches – Spielfehler

Jede Runde in der die Nutzung von Bugs / Glitches o.Ä. nachgewiesen werden kann verliert das jeweilige Team. In besonders schweren Fällen kann das gesamte Match als Niederlage gewertet werden. Eine Entscheidung erfolgt hierbei auf Antrag eines Teams durch die Turnierleitung.

§ 10 Discord – Interview

Alle teilnehmenden Spieler müssen dem Discord Server von TENGU eSport <https://discord.gg/TENGUeSport> beitreten. In Rücksprache mit den Castern muss das Gewinnerteam nach erfolgreicher Runde einen Interviewpartner zur Verfügung stellen. Einen entsprechenden Hinweis wird ein Admin in die Matchkommentare des jeweiligen Spieltags posten. Der Interviewpartner hat nach Abschluss des Matches 3 min Zeit um dem jeweiligen Warteraum zu joinen. Sollte der Spieler sich nicht rechtzeitig einfinden, wird das Interview übersprungen.

§ 11 Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen

Auf Anfrage eines Teams, des Casters oder in eigenverantwortlicher Entscheidung kann die Turnierleitung bei nicht in diesem Regelwerk explizit benannten Sachverhalten tätig werden, dies betrifft auch nicht im §12 erfasste Situationen bzw. die entsprechenden Konsequenzen. Jegliche Art von nicht genannten, unfairen oder unsportlichen Verhalten wird von der Turnierleitung (je nach Grad des Verstoßes und der jeweiligen Situation) bestraft.

§12 Kartensystem

| Vorfall | Reaktion |
|--|---|
| Unvollständige, fehlende oder nicht korrekte Moss Dateien (siehe §8) | Gelbe Karte für den jeweiligen Spieler |
| Manipulierte Moss Dateien (siehe § 8) | Rote Karte für den jeweiligen Spieler |
| Veröffentlichung von Interna, Matchkommentaren oder Discordnachrichten in Verbindung mit den TENGU Open (siehe §3) | Gelbe Karte für den jeweiligen Spieler, in besonderen Fällen oder Wiederholungen rote Karte für den Spieler oder das Team |
| Falsche Einstellungen der Lobby (siehe §6) | Gelbe Karte für das hostende Team |
| Unsportliches oder unkorrektes Verhalten in den Matchkommentaren / Ingame gegenüber des Gegners (siehe §3.4) | Gelbe / Rote Karte für den jeweiligen Spieler |
| Ausnutzen von Bugs – Glitches – Spielfehler (siehe § 3.9) | Gelbe Karte für den ausübenden Spieler |
| Unsportliches oder unkorrektes Verhalten gegenüber einem Mitglied vom Staff (siehe § 3.4) | Gelbe / Rote Karte für den jeweiligen Spieler (je nach Situation, Entscheidung durch einen Headadmin) |
| Ein Team tritt nicht zum Match an (siehe §3.4) | Gelbe Karte für das Team, das Match gilt als verloren für das nicht antretende Team |
| Abspraken in den Matchkommentaren / Manipulierte Ergebnisse (siehe §3) | Gelbe Karte für beide Teams, bei Umsetzung Wiederholung des Matches |
| Verhalten im Stream (siehe § 3.4) | Gelbe Karte für das Team, den entsprechenden Spieler – Entscheidung durch Headadmin |
| Bewiesenes Nutzen illegaler Software (siehe §8) | Rote Karte / Ausschluss aus dem Turnier (Entscheidung durch Head Admin) + Rote Karte für das Team |
| Nutzen von nicht erlaubten Skins (Art egal) (siehe §2) | Gelbe Karte für den jeweiligen Spieler und bei mehrfachen Verstößen gelbe Karte für das Team |
| Beitritt während des Events (siehe §3.3) | 21 Kalendertage Sperre (beginnt am Tag nach Beitritt), Entsperrung am 22. Kalendertag nach Beitritt durch den Staff |
| Spielen eines Matches ohne Caster obwohl dieser ein Spiel geclaimt hat (siehe § 5) | Gelbe Karten für beide Teams |
| Spielen mit nicht richtig erfassten Accounts (siehe §3.2) | Rote Karte für den jeweiligen Spieler und für das jeweilige Team |
| Ergebnis nicht bestätigt (siehe §3.4) | Verwarnung / Gelbe Karte für das Team |
| VPN Nutzung (siehe § 8) | Verwarnung / Gelbe Karte für den Spieler |

Hinweis:

Nach Beendigung der Ligaphase werden alle bisherigen Karten gelöscht. Ausgenommen sind bereits entschiedene Strafen gegen Spieler welche eine Sperre beinhalten.
Zwei gelbe Karten ergeben eine rote Karte. Ein Spieler welcher eine rote Karte erhält ist für den nächsten Spieltag gesperrt. Ein Team welches eine rote Karte erhält bekommt zwei Punkte Abzug in der Tabelle während der Ligaphase. Erhält ein Team eine rote Karte in der K/O Phase (Playdowns, Playoffs) so ist das nächste Match des Teams automatisch als Niederlage zu werten.