

# Regelwerk

## Spielberechtigung

Alle teilnehmenden Spieler müssen ihren PC (ID) eintragen. Der Gameaccount wird benötigt, um zu sehen, ob der korrekte Spieler das Match bestreitet und um seine Gegenspieler in ein Custom Match einzuladen. Um an den Turnieren/Spieltagen teilnehmen zu können, müssen folgende Anforderungen erfüllt sein: - Du benötigst einen registrierten OPL Account. Du benötigst einen Ubi-Gameaccount auf deinem OPL Profil. Ein Team bestehend aus mindestens 4 Spielern. Das Team muss auf unserem Server sein, heißt keiner der Teamler darf gebannt sein. Wenn diese Anforderungen nicht erfüllt werden, bist du zur Teilnahme an den Liga/Turnieren-Spieltagen nicht zugelassen.

## Team- und Spielernamen

Die OPL behält sich das Recht vor Nicknamen und/oder Alternativnamen zu bearbeiten. Eine Änderung der Spielerinformationen oder des Gameaccounts während eines Turniers ist nicht zulässig. Nur registrierte Team-Mitglieder dürfen an Turnieren teilnehmen. Spieler und Teams dürfen ihre Matches nur unter den zuvor registrierten Teams und Spieler Accounts bestreiten.

## Lineup

Das Lineup des Teams muss die Mindestanzahl an geforderten Spielern für den jeweiligen Cup aufweisen. Teams dürfen nur mit Spielern antreten, die zuvor ihren Gameaccount eingetragen haben. Alle Lineup Änderungen müssen vor Beginn des Turniers vorgenommen werden. Das Spielen mit nicht befugten Spielern oder Ringern wird bestraft. Alle der teilnehmenden Spieler müssen aus den deutschsprachigen Ländern (DE,CH,AT) kommen, Teams die dagegen verstoßen, werden disqualifiziert.

## Nicht Erscheinen des Gegners

Wenn ein Team 15 Minuten nach festgelegtem Match Termin nicht bereit ist zu spielen, ist ein Support Ticket zu erstellen. Dies ist der schnellste Weg, damit euer Match gecheckt werden kann und euch ggf. eine Runde weiter zusetzen.

## Einstellungen

- Tageszeit: Tag
- HUD Einstellungen: Profiliga S3

## Matchsettings

- Mode: Bombe
- Anzahl der Runden: 12
- Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger: 1
- Runden in Verlängerung: 3 Runden
- Verlängerung-Rundendifferenz: 2
- Rollenwechsel Verlängerung: 3
- Zielwechsel-Parameter: 1 (Rounds Win)
- Einzigartiger Angreifer-Spawn: Ein
- Schaden-Handicap: 100
- "Friendly Fire"- Schaden: 100
- Verletzt: 20
- Sprinten: Ein
- Lehnen: Ein
- Todwiederholung: **Aus**

## Game Mode: BOMB

- Platzierungsdauer: 7
- Entschärfungsdauer: 7
- Zünderzeit: 45
- Vorbereitung: 45
- Aktion: 180

## Maps

- Bank
- Border
- Club House
- Coastline
- Kafe Dostoyevsky
- Villa
- Themepark
- Oregon
- Chalet
- Skyscraper

## Operator

- Alle Operator sind erlaubt (DLC erlaubt)

## Skins

- Nur Default und Esport Skins sind erlaubt

## Map Vote

Die Maps werden über das Map Vote System bestimmt. Das Team mit dem kleineren Seed (die höhere Nummer im Turnierbaum) bekommt das Host-Recht. Das Match muss auf einem Dedicated Server gehostet werden. Der Server Standort, der vorgeschlagen wird, ist zu benutzen (EU-West). Das Team, welches die letzte Map gebannt hat, bekommt die Wahl, ob es als erster Angreifer oder Verteidiger spielen will. Im Bo3 darf auf der 2. Map das Team die Seite wählen welches auf der ersten Map nicht die Wahl hatte und auf der 3. Map wieder das erste Team.

## Spielerwechsel

Spieler dürfen nur vor dem Start des Matches gewechselt werden. Wenn das Spiel gestartet ist (Operator Auswahl und Spawn Points) müssen alle 5 Spieler bis zum Spielende spielen. Es ist möglich, in einem Bo3/Bo5 zwischen den Karten, Spieler Änderungen vorzunehmen.

## Matchmedia

Die Matchmedia (Screenshots, Demos, etc.) muss für mindestens 14 Tage aufbewahrt werden. Generell sollte Matchmedia nach Beendigung des Matches unverzüglich auf der Matchseite hochgeladen werden. Die Manipulation von Matchmedia ist untersagt und wird sanktioniert. Matchmedia sollte klar und strukturiert benannt werden. Es ist nicht möglich eine Beschwerde über falsche Benennung von Matchmedia via Protest oder Support Ticket einzureichen. Nichtsdestotrotz kann eine schlechte Benennung von Matchmedia sanktioniert werden, sollte es die Arbeit der Admins unnötig behindern.

## Ergebnisse

Beide Teams sind dafür verantwortlich, ein korrektes Ergebnis einzutragen. Das Ergebnis muss eingetragen werden, nachdem das Match beendet wurde. Bei Unklarheiten sollten beide Teams Screenshots und ein Replay File bereithalten, um das Ergebnis verifizieren zu können und anschließend einen Protest erstellen zu können.

## Kommunikation und Support

Bitte nutzt den Match Chat, den ihr unten rechts auf dem Bildschirm vorfindet oder meldet euch via Support Ticket sofern Hilfe benötigt wird oder Fragen aufkommen.

## Spielversion

Alle Spieler müssen die neueste Spielversion auf ihrer Konsole installiert haben. Updates müssen vor dem Start des Turniers installiert werden, um

Verzögerungen zu vermeiden.

### Technische Probleme

Teams sind für eigene technische Probleme (Internet/Hardware) verantwortlich. Matches werden wegen technischer Probleme nicht verschoben. Sobald das Pausenlimit erreicht wurde, wird das Spiel fortgesetzt, auch wenn das Problem immer noch besteht.

### Moss-Dateien

Die Moss Datei muss vorhanden sein, ansonsten werden die Spiele nicht fortgesetzt oder es kommt zu einer Untersuchung oder zu einer Disqualifizierung. Sollte spätestens 10 Minuten nach Matchende von jedem Spieler hochgeladen und sichtbar sein, ansonsten ist es ein Win für das andere Team. Folgende Programme sollten vorher geschlossen sein:

- Teams
- VPN
- Anydesk

**Wichtig:** Nach jedem Match muss das Moss Programm neu gestartet werden, sonst sind die Daten fehlerhaft.

### Schlechtreden von Teams

Reden in der Öffentlichkeit sowie Schlechtreden von Teams auch während des Streams ist verboten, wir möchten einen freundlichen Umgang miteinander haben.

### Streams

Streams müssen mit Delay übertragen werden (Stichprobenartige Überprüfung). Der Streamer darf in keiner Weise mit den im Stream spielenden Teams in Verbindung stehen. (Team-Zugehörigkeit sowie auch Orga-Zugehörigkeit) Dies dient der Hinderung von subjektiven Streams und der Gewährleistung eines objektiven Streams. Streamer dürfen sich selbst aber dann auch mit einem Delay streamen.