



# Regelwerk zum Legendary Summer Cup 2019

## 1. Allgemeines

- I. Der Legendary Summer Cup ist ein Online-Turnier im Videospiel Counter-Strike: Global Offensive und dient der Förderung der deutschsprachigen Counter-Strike-Szene sowie der Zusammenführung verschiedener Organisationen und Vereine.

## 2. Teilnehmer und Teams

- I. Jeder Turnierteilnehmer verpflichtet sich zu Fairplay sowie der Einhaltung des Reglements
- II. Unter dem Begriff „Fairplay“ versteht die Turnierleitung die Verpflichtung aller Teams sich sportlich zu verhalten und unsportliches Verhalten auszuschließen.
- III. Das Mindestalter zur Teilnahme am Turnier beträgt 16 Jahre.
- IV. Ausschließlich Spieler, die ihren Wohnsitz in einem EU-Mitgliedsland (Ausnahme Schweiz) haben, sind zur Teilnahme am Turnier berechtigt. Ausnahmen können in Sonderfällen mit der Turnierleitung vereinbart werden.
- V. Ein Zusammenschluss aus mindestens fünf (5) Teilnehmern wird benötigt, um am Turnier teilzunehmen und im Folgenden als „Team“ oder „Mannschaft“ titulierte.
- VI. Die Nutzung multipler Steam-Accounts ist untersagt.

## 3. Turnierleitung

- I. Die Turnierleitung verpflichtet sich, alle Entscheidungen fair, objektiv, unparteiisch und im Sinne des Reglements selbständig zu treffen.
- II. Die Turnierleitung ist von der Teilnahme am Turnier ausgeschlossen
- III. Die Turnierleitung sowie jeder Turnierteilnehmer haben sich aktiv um einen schnellen und reibungslosen Ablauf des Turniers zu bemühen. Dazu gehört auch für die Pünktlichkeit aller

Teammitglieder Sorge zu tragen und technische Komplikationen am eigenen Rechner zu vermeiden.

IV. Die Turnierleitung ist die letzte Entscheidungsinstanz

#### **4. Verpflichtungen**

- I. Mit der Teilnahme am Turnier erkennen alle Teilnehmer das Regelwerk ohne Einschränkungen an und folgen den Anweisungen der Turnierleitung. Die Auslegung des Regelwerks liegt allein im Ermessen der Turnierleitung. Entscheidungen können die nachfolgenden Regeln ersetzen, wenn diese dem Erhalt des Wettbewerbsgedankens entsprechen. Teilnehmer haben den Anweisungen der Turnierleitung Folge zu leisten.
- II. Jeder Teilnehmer erkennt das Recht des Veranstalters an, das Regelwerk jederzeit anzupassen oder zu ändern, ohne, dass die Turnierleitung die Teilnehmer über die Anpassung und/oder Änderung informieren muss.
- III. Jeder Turnierteilnehmer hat anderen Turnierteilnehmern sowie der Turnierleitung den gebührenden Respekt entgegen zu bringen. Beleidigung, unfaires- und/oder respektloses Verhalten wird nicht toleriert und kann mit dem sofortigen Ausschluss aus dem Turnier geahndet werden. Über das Strafmaß entscheidet die Turnierleitung.

#### **5. Cheating**

- I. Jeder Versuch von Cheating führt zur sofortigen Disqualifikation des Einzelnen bzw. der gesamten Mannschaft aus diesem sowie allen zukünftigen von den „Black Scorpions“ organisierten Turnieren. Zusätzlich werden Verstöße gegen diese Regel mit einem Eintrag in das communityübergreifende „ClanBans“-Projekt ([www.clanbans.xyz](http://www.clanbans.xyz)) geahndet.
- II. Unter den Begriff „Cheating“ fallen alle Hilfsmittel, die einem Teilnehmer und/oder einem Team einen unfairen Vorteil gewähren, somit zur Zerstörung des Wettbewerbsgedanken führen und vom Valve Anticheat System (VAC) oder Overwatch (OW) auch im regulären Spiel geahndet werden. Beispiele für Hilfsmittel die unter den Begriff „Cheating“ fallen sind: Aimbots, Zielhilfen, Bunny Hop Scripts, Trigger Bots, Spin Bots, Wallhacks, etc. Beispiele für erlaubte Hilfsmittel sind: Jump Throw Scripts, Buy Scripts, etc.
- III. Die Turnierleitung ist bei Fragen bezüglich der Legalität eines Hilfsmittels zu konsultieren.
- IV. Es gilt §3 Abs. IV

- V. **Ein jeder Spieler hat zu Spielbeginn einer jeden Map eine Demoaufnahme zu starten.**  
Eine Aufnahme wird mit dem Befehl „record“ in der Konsole gestartet.
- VI. Beide Mannschaften sind nach einem Spiel berechtigt über die Turnierleitung Demos einzufordern.
- VII. Kommt ein Spieler einer Admin-Demoforderung nicht nach wird das entsprechende Spiel als Default-Win für das anfragende Team gewertet. **Demo Aufnehmen!**
- VIII. Die Turnierleitung entscheidet bei Cheating-Vorwürfen über deren Richtigkeit und ahndet diese entsprechend.
- IX. Die Spiele disqualifizierter Teams werden als Default-Loss gewertet.
- X. Handlungen, die nicht unter den Oberbegriff „Cheating“ fallen jedoch den Wettbewerbsgedanken der Veranstaltung untergraben, können ggf. von der Turnierleitung unter Strafe gestellt werden.

## 6. Datenschutzrechtliche Bestimmungen

- I. Jeder Teilnehmer ist damit einverstanden, wenn Spieler- sowie Teamnamen und Teamlogos auf der Turnierwebsite, den hauseigenen Social-Media-Kanälen und anderen Community-Webseiten veröffentlicht werden.
- II. Teams müssen für die Teilnahme über die Rechte an Ihren Logos sowie Namen verfügen. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor bei Verdacht auf Copyrightverletzungen einzugreifen. Ein Team verpflichtet sich mit dem einreichen von Daten an die Turnierleitung dies in bestem Wissen und Gewissen zu tun. Bei Straftatbeständen haften die jeweiligen Einreicher der Daten.

## 7. Kommunikation

- I. Die Turnierwebsite ist die primäre Kommunikationsplattform des Turniers
- II. Während des Turniers sind alle Teilnehmer verpflichtet, mit den jeweiligen Mannschaftskollegen auf einem vom Veranstalter gestellten TeamSpeak 3 -Server zu kommunizieren. Die IP des diesen ist: bs-clan.de
- III. Die Turnierleitung ist bei Fragen auch vor dem Turnier auf diesem TeamSpeak-Server zu erreichen.
- IV. Der Teamcaptain oder ein anderes zuverlässiges Teammitglied wird von der Turnierleitung vor beginn des Turniers in eine Steamgruppe eingeladen. In dieser sollen alle Teilnehmer dem „Gruppenchat“ beitreten. Die Turnierleitung wird wichtige Ankündigungen oder

Aufforderungen an Teams hier bekannt geben. Die Teams sind angehalten den „Gruppenchat“ während des Turniers, vor allem in ihren spielfreien Zeiten im Auge zu behalten und den Aufforderungen der Turnierleitung in diesem so schnell wie möglich Folge zu leisten.

- V. Schriftlich ist die Turnierleitung unter [info@bs-clan.de](mailto:info@bs-clan.de) zu erreichen.
- VI. Alle Ergebnisse und Turniergraphiken werden auf dem Twitteraccount der „Black Scorpions“ veröffentlicht: [https://twitter.com/BSClan\\_de](https://twitter.com/BSClan_de)

## **8. Format**

- I. Double-Elimination: Es wird in Gruppen mit jeweils vier Teams gespielt.
- II. Play-Offs: Die verbleibenden acht Teams treten in den Play-offs (BO3) gegeneinander an.
- III. Das Turnierfinale findet im Format BO3 statt.
- IV. Maps werden durch einen Mapvoteprozess festgelegt.

## **9. Zusammensetzung der Mannschaften**

- I. Eine Mannschaft / Team muss aus mindestens fünf Spielern bestehen und zu fünft (5) an jedem Spiel antreten.
- II. Die Maximalgröße einer Mannschaft sind 8 Teilnehmer bestehend aus: 5 Main-Lineup Spielern, 2 Auswechselspielern und einem Coach.
- III. Alle Teammitglieder, Coach sowie Auswechselspieler eingeschlossen sind bei der Turnieranmeldung zu deklarieren. Ein Austausch der Spieler und/oder Auswechselspieler ist nur in Sonderfällen nach Absprache mit der Turnierleitung vor Turnierbeginn möglich.
- IV. Auf allen Servern stehen beiden Teams Coach-Slots zur Verfügung. Es ist den Teams überlassen ob Sie diesen in Anspruch nehmen möchten.
- V. Ein Coach darf generell als Auswechselspieler agieren. Der Coach-Slot des Servers darf dann von einem beliebigen Teammitglied übernommen werden.
- VI. Ein Wechsel durch einen Stand-In ist während eines Laufenden Spiels nur in Notfällen und nach der Absprache mit der Turnierleitung möglich. Es kann maximal ein Spieler pro Spiel ausgewechselt werden. Ein Rückwechsel in derselben Partie ist nicht möglich.

## 10. Preise

- I. Turnierpreise werden dem Teamcaptain der Gewinnermannschaft ausgestellt. Dieser ist für die weitere Gewinnverteilung verantwortlich.

## 11. Spielplan / Spielzeiten

- I. Ein Turnierspiel muss zum angegebenen Tag bzw. Uhrzeit gespielt werden.
- II. Ein Turnierspiel kann durch die Turnierleitung in Absprache mit beiden Mannschaften verschoben werden.
- III. Eine Verschiebung bedarf der Zustimmung aller betroffenen Mannschaften. Kann keine Einigung gefunden werden gelten die jeweiligen Default-Termine.
- IV. Gegnerkonstellationen sowie Default-Spielzeiten werden von der Turnierleitung unter Berücksichtigung von Organisationszugehörigkeiten zufällig ausgelost.
- V. Die Turnierleitung ist bezüglich Verschiebungswünschen zu kontaktieren.

## 12. Pünktlichkeit / Wartezeiten

- I. Jede Mannschaft hat vollständig zum ausgemachten Zeitpunkt spielbereit zu sein.
- II. Spieler müssen sich spätestens 20 Minuten vor Start des Spiels auf dem TeamSpeak-Server eingefunden haben.
- III. Die Turnierleitung kontaktiert Teams bezüglich Mapvetos gemäß §7 Abs. 4 und koordiniert weitere Zeiten.
- IV. **Alle Teams haben sich 30 Minuten vor Beginn Ihres ersten Spiels auf dem TeamSpeak-Server (IP: bs-clan.de) einzufinden.**

## 13. Mappool

- I. Es gilt der zum Turnierzeitpunkt gültige Active-Duty-Mappool. Wird dieser während des Turniers oder weniger als 7 Tage vor Beginn des Turniers geändert, gilt der veraltete Mappool.

## 14. Zuschauen / Streaming

- I. Das direkte Zuschauen ist nicht gestattet. Jeweilig verfügbare Liveübertragungen (Twitch) sind zu verwenden.

- II. Das Streamen des Turniers ist nur mit ausdrücklicher Erlaubnis der Turnierleitung möglich.
- III. Die Turnierleitung ist stets auf der Suche nach Castern, meldet euch gerne!

#### **15. Während des Spiels**

- I. Ein Spiel kann nur dann beginnen, wenn beide Mannschaften vollzählig sind.
- II. Ein Spiel kann nur mit fünf Teammitgliedern gespielt werden.
- III. Erscheint ein Team unvollständig oder kann ihr Spiel nicht weiter / zu ende spielen erhält das Gegnerteam einen Default-Win.
- IV. Die „Knife-Round“ entscheidet über die Seitenwahl.
- V. Pausen sind pro Team auf jeweils maximal 15 Minuten pro Map begrenzt. Überschreitung führt zu einem Default-Win des wartenden Teams.

#### **16. VAC-Bans**

- I. Spieler mit VAC-Ban sind von der Teilnahme am Turnier ausgeschlossen.

#### **17. Rechtsweg**

- I. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.