

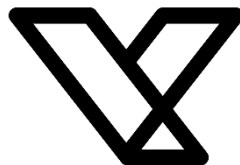


# Offizielles Regelwerk

*Dieses Regelwerk definiert die Regeln des vaceCup, welche jederzeit von allen Teilnehmern des Turniers befolgt werden müssen. Bei Verstoß gegen diese Regeln können entsprechende Strafen verhängt werden.*

*Es sei daran erinnert, dass die Turnieradministration immer das letzte Wort hat und gegebenenfalls hier nicht aufgeführte Aktionen durchgeführt werden können. In extremen Fällen kann auch gegen dieses Regelwerk gehandelt werden, um ein faires Spiel ermöglichen zu können.*

*Zum Abschluss möchten wir uns bei allen Teilnehmern bedanken und hoffen, dass wir euch ein faires, spaßiges und spannendes Turnier bieten können*



**vaceGaming**

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Allgemeines</b>	<b>1</b>
1.1 Die Saison	1
1.2 Vertraulichkeit	1
1.3 Änderungen des Regelwerks	1
1.4 Streaming	1
1.4.1 Offizieller Stream	1
1.4.2 Privates Streaming	1
1.5 Teilnehmer	1
1.5.1 Spieler	1
1.5.1.1 Teilnahmeberechtigung	1
1.5.1.2 Account	2
1.5.1.3 Ingame Name	2
1.5.2 Teams	2
1.5.2.1 Ansprechpartner	2
1.5.2.2 Teamname & Logo	2
1.5.2.3 Aufstellung	2
1.6 Preis	2
1.7 Zeitzone	2
1.8 Die Turnieradministration	3
<b>2 Strafen</b>	<b>3</b>
2.1 Allgemeines	3
2.1.1 Definitionen von Strafen	3
2.1.1.1 Warnung	3
2.1.1.2 Strafpunkt	3
2.1.1.3 Temporärer Ausschluss	3
2.1.1.4 Disqualifikation	4
2.1.2 Kombinieren von Strafen	4
2.1.3 Strafen für wiederholte Verstöße	4
2.2 Cheating	4
2.2.1 Anti-Cheat	4
2.3 Kommunikation mit Außenstehenden	4
2.4 Bugusing	5
2.4.1 Liste mit Bugs und Glitches	5
2.5 Vertrauensbruch	5
2.6 Angeben von falschen Informationen	6

2.7 Manipulation eines Matches	6
2.7.1 Match-Fixing	6
2.7.2 Nichteinsenden von Matchdaten	6
2.7.3 Manipulation von Matchdaten	6
2.7.4 Verzögerung des Matchbeginns	6
2.7.5 Nichterscheinen eines Teilnehmers	6
2.7.6 Frühzeitiges Verlassen des Matches	6
2.8 Allgemeine Strafen	7
2.8.1 Beleidigung	7
2.8.2 Spamming	7
2.8.2.1 Außerhalb des Spiels	7
2.8.2.2 In-game	7
<b>3 Das Turnier</b>	<b>7</b>
3.1 Gruppenphase	7
3.2 Playoffs und Finale	7
<b>4 Die Matches</b>	<b>8</b>
4.1 Matchprotest	8
4.1.1 Einreichungsfrist	8
4.1.2 Inhalt des Protests	8
4.1.3 Schreiber des Protests	8
4.2 Matchstart	8
4.2.1 Pünktlichkeit & Check-In	8
4.2.2 Verzögerung des Matchbeginns	9
4.2.3 Nichterscheinen eines Teilnehmers	9
4.2.4 Frühzeitiges Verlassen der Lobby	9
4.3 Mappool	9
4.4 Map Veto Prozess	9
4.4.1 Best of 1	9
4.4.2 Best of 3	10
4.5 Pausen zwischen Matches	10
4.5.1 Gruppenphase	10
4.5.2 Playoffs und Finale	10
4.6 Aufbewahren von Matchdaten	10

<b>5 Spielspezifische Regeln</b>	<b>11</b>
5.1 Hosting des Spiels	11
5.2 Spieleinstellungen	11
5.2.1 Best of 1	11
5.2.2 Best of 3	11
5.2.3 Spielmodus: Bombe	12
5.3 Rehost Anfrage	12
5.3.1 Ablauf eines Rehosts	12
5.3.2 Fortsetzen eines unterbrochenen Spiels	13

# 1 Allgemeines

## 1.1 Die Saison

Eine Saison des vaceCup Rainbow Six Siege dauert sieben Wochen. Sie startet mit dem ersten Spieltag und endet mit dem Finale. In der Gruppenphase gibt es zwei Spieltage pro Woche mit jeweils zwei Matches pro Spieltag. Die Playoffs und das Finale finden am letzten Wochenende der Saison statt. Zwischen den Saisons gibt es eine zweimonatige Pause.

## 1.2 Vertraulichkeit

Jegliche Materialien in Zusammenhang mit Protesten, Supportanfragen, Emails oder anderen Konversationen mit der Turnieradministration sind streng vertraulich. Veröffentlichung dieser Materialien ist ohne ausdrückliche Erlaubnis des Turnieradministration verboten.

## 1.3 Änderung des Regelwerks

Die Turnieradministration behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne Ankündigung Änderungen an diesem Regelwerk durchzuführen.

## 1.4 Streaming

### 1.4.1 Offizieller Stream

Der gesamte vaceCup wird live auf dem offiziellen vaceGaming Twitch-Kanal (zu finden unter <https://www.twitch.tv/vacegamingtv>) übertragen.

### 1.4.2 Privates Streaming

Es ist allen Teilnehmern des vaceCup erlaubt, die Matches, in denen sie spielen, zu streamen. Zu Werbezwecken können sich die Teilnehmer bei der Turnieradministration per Discord melden, um ihren Twitch-Kanal im dafür ausgewiesenen Channel posten zu lassen.

## 1.5 Teilnehmer

### 1.5.1 Spieler

#### 1.5.1.1 Teilnahmeberechtigung

Ein Spieler, welcher am vaceCup teilnimmt, muss Teil eines Teams sein. Teilnahmeberechtigt sind alle Personen ab 16 Jahren. Besitzt ein Team einen Coach so ist es diesem nicht erlaubt zu spielen.

### **1.5.1.2 Account**

Zum Spielen im vaceCup muss der im Anmeldeformular angegebene Account genutzt werden. Der Account eines Teilnehmers darf in keinem Spiel des Publishers Ubisoft gebannt sein (ob vergangen oder aktuell).

### **1.5.1.3 Ingame Name**

Ingame Namen müssen angemessen sein und dem Nickname auf Discord entsprechen. Der Name muss in folgendem Format gehalten sein:

- Name.Teamkürzel
- Bsp.: Jice.vace

## **1.5.2 Teams**

### **1.5.2.1 Ansprechpartner**

Jedes Team ist dazu verpflichtet einen Teamvertreter bei der Anmeldung anzugeben. Dieser Vertreter kann entweder ein Coach oder ein Hauptspieler (kein Auswechselspieler) des Teams sein.

### **1.5.2.2 Teamname & Logo**

Der Name eines Teams darf nicht identisch sein mit anderen Teams, welche am vaceCup Rainbow Six Siege teilnehmen. Der Name darf nicht länger als 18 Zeichen lang sein und darf keine Sonderzeichen enthalten. Das Logo muss auf einer Website (downloadfähig) hochgeladen und als Link im Anmeldeformular eingereicht werden. Das Logo muss eine Mindestgröße von 1000x1000 Pixeln, eine quadratische Form und kein geschütztes Bildmaterial besitzen.

### **1.5.2.3 Aufstellung**

Ein Team muss mindestens fünf Hauptspieler besitzen. Es ist erlaubt bis zu fünf Auswechselspieler zu spezifizieren. Als Auswechselspieler werden die Spieler Sechs bis Zehn im Anmeldeformular gewertet. Die Aufstellung für jedes Match muss mindestens drei Hauptspieler sowie genau fünf Spieler insgesamt enthalten. Sollte diese Anforderung nicht erfüllt sein, so kann das Team nicht spielen. Es können Änderungen an der Aufstellung während eines Matches durchgeführt werden, wenn ein ausreichender Grund vorliegt (bspw. Verbindungsprobleme). Der Wechsel sollte nicht länger als fünf Minuten dauern.

## **1.6 Preis**

Das Preisgeld der Saison beträgt 50€ für das Gewinnerteam. Das Geld wird dem Teamvertreter spätestens zwei Wochen nach Abschluss der Saison überwiesen.

## **1.7 Zeitzone**

Alle Turnierzeiten sind in der Mitteleuropäischen Sommerzeit (MESZ) angegeben.

## 1.8 Die Turnieradministration

Jedlichen Anweisungen der Turnieradministration ist jederzeit Folge zu leisten. Bei Verstoß können Strafen verhängt werden. Unter Turnieradministration versteht sich jede Person, welche in administrativem Zusammenhang mit dem vaceCup Rainbow Six Siege steht. Die aktuelle Turnieradministration lautet wie folgt:

- Management: vaceLeo (Discord: vaceLeo#7593)
- vaceCup Rainbow Six Siege Organisation: vaceJice (Discord: vaceJice#3374)
- Support: vaceEngdyn (Discord: vaceEngdyn#2123)

## 2 Strafen

### 2.1 Allgemeines

#### 2.1.1 Definition von Strafen

##### 2.1.1.1 Warnung

Warnungen werden bei sehr einfachen Vergehen ausgesprochen, wie bspw. Zuspätkommen oder das Angeben falscher Informationen. Warnungen werden nach Ende der Saison automatisch entfernt oder jederzeit nach Ermessen der Turnieradministration.

##### 2.1.1.2 Strafpunkt

Strafpunkte werden für größere Vergehen vergeben, wie bspw. Kommunikation mit Außenstehenden, Nichterscheinen zu Matchbeginn oder Manipulation von Matchdaten. Sollte ein Teilnehmer eine zweite Warnung erhalten, so erhält er automatisch einen Strafpunkt. Strafpunkte werden automatisch nach Ende der Saison entfernt.

##### 2.1.1.3 Temporärer Ausschluss

Ein temporärer Ausschluss wird bei schweren Verstößen verhängt, wie bspw. Bugusing. Ein temporärer Ausschluss wird auch verhängt, wenn ein Teilnehmer drei Strafpunkte besitzt. Temporäre Ausschlüsse können nach Ermessen der Turnieradministration auch gesamten Teams verhängt werden. Die Länge eines temporären Ausschlusses wird von der Turnieradministration festgelegt, kann jedoch nicht länger als das Ende einer Saison andauern.

#### **2.1.1.4 Disqualifikation**

Eine Disqualifikation passiert im Falle von schwersten Verstößen, wie bspw. Cheating oder Match-Fixing. Es können einzelne Spieler oder auch ganze Teams disqualifiziert werden. Besitzt ein Teilnehmer fünf Strafpunkte so wird er ebenfalls disqualifiziert. Eine Disqualifikation umfasst den kompletten Ausschluss aus dem vaceCup Rainbow Six Siege für mindestens bis zum Ende der Saison. Disqualifikationen können nach Ermessen der Turnieradministration auch für mehrere Saisons verhängt werden.

#### **2.1.2 Kombinieren von Strafen**

Die oben aufgelisteten Strafen sind nicht exklusiv und können je nach Ermessen der Turnieradministration auch in Kombination vergeben werden.

#### **2.1.3 Strafen für wiederholte Verstöße**

Die oben aufgelisteten Strafen werden bei erstmaligem Verstoß vergeben. Allgemein gilt, dass die Strafen bei wiederholten Verstößen je nach Ermessen der Turnieradministration härter ausfallen können.

### **2.2 Cheating**

Das Benutzen von spielmanipulierender Software ist strengstens untersagt. Die folgenden Programme zählen zu spielmanipulierender Software:

- Wallhack
- Aimbot
- Farbmanipulation (bspw. der Charaktermodelle)
- No-Recoil
- No-Flash
- Soundmanipulation

Weitere Programme können auch als spielmanipulierend gewertet werden. Die oben gezeigte Liste enthält Beispiele. Bei Entdeckung von Cheating wird der Teilnehmer sofort disqualifiziert.

#### **2.2.1 Anti-Cheat**

Jeder Teilnehmer ist verpflichtet während der vollen Dauer eines Matches MOSS (Monitor System Status) zu benutzen. Sollte dies aus bestimmten Gründen nicht möglich sein, so kann der Spieler nicht am Match teilnehmen.

### **2.3 Kommunikation mit Außenstehenden**

Während eines Matches ist die Kommunikation mit Personen, die nicht in das Match involviert sind, strengstens untersagt. Der Verstoß wird mit einem Strafpunkt bestraft.



## 2.4 Bugusing

Bei Ausnutzen eines Bugs oder Glitches während eines Matches ist es der Turnieradministration vorbehalten, zu entscheiden, ob das besagte Ausnutzen einen Effekt auf das Match hatte oder haben wird, ob die aktuelle Runde gewertet wird oder ein Rematch nötig ist. Sollte Bugusing einen Effekt auf das Match ausgeübt haben so kann der/die Spieler, welche/r den Bug oder Glitch ausgenutzt hat/haben, mit einem temporären Ausschluss für drei bis sechs Matches und bis zu einem Strafpunkt bestraft werden.

### 2.4.1 Liste mit Bugs und Glitches

Folgende Liste zeigt erlaubte und unerlaubte Bugs/Glitches. Bei jeglichen, hier nicht spezifizierten Situationen wird nach Ermessen der Turnieradministration entschieden.

#### **Unerlaubt:**

- Jegliche Position, an die man nur gelangt, in dem man durch Wände, Objekte oder Oberflächen glitcht oder an der man nicht normal gesehen oder getroffen werden kann
- Nutzung von Miras Schwarzem Spiegel zum Boosten
- In einem Fensterrahmen stehen, ohne entdeckt zu werden
- Einseitige Schusslinien
- Durch Wände, Oberflächen, Objekte schießen, welche normalerweise unzerstörbar sein sollten
- Durch Wände, Oberflächen, Objekte glitchen
- Valkyrie Kameras an Orten platzieren, an denen sie nicht zerstört werden können

#### **Erlaubt:**

- Jegliche Position, an die man ohne durch Wände, Objekte oder Oberflächen zu glitchen, gelangt
- Schildboosting
- In einem Fensterrahmen stehen und entdeckt sein
- Hibanas X-Kairos und Thermites exotherme Sprengladung können überall platziert werden
- Nutzung von Teammitgliedern zum Boosten
- Long arming
- Entschärfen durch eine zerstörbare Oberfläche
- Zerstören des gesamten Bodens eines Bombenspots, so dass das Gegnerteam den Entschärfer nicht platzieren kann
- Nutzung von Smokes ferngezündeten Gasgranaten durch Wände hindurch

## 2.5 Vertrauensbruch

Die Veröffentlichung jeglicher, unter Punkt 1.2 genannter Materialien wird mit bis zu zwei Strafpunkten bestraft.

## **2.6 Angeben von falschen Informationen**

Das Angeben von falschen Informationen wird mit einer Warnung bestraft. Unter Informationen zählen jegliche Daten im Anmeldeformular sowie von der Turnieradministration angefragte Daten.

## **2.7 Manipulation eines Matches**

### **2.7.1 Match-Fixing**

Das absichtliche Manipulieren eines Matches wird mit der sofortigen Disqualifikation des Teams bestraft. Als absichtliche Manipulation zählt unter anderem das absichtliche Herbeiführen eines bestimmten Ergebnisses (Sieg oder Niederlage).

### **2.7.2 Nichteinsenden von Matchdaten**

Das Nichteinsenden von Matchdaten auf Anfrage der Turnieradministration wird mit einem Strafpunkt bestraft.

### **2.7.3 Manipulation von Matchdaten**

Das Manipulieren von Matchdaten wird mit zwei Strafpunkten bestraft. Die folgende Liste zeigt Beispiele von Matchdaten:

- Die Zipdateien von MOSS
- Screenshots
- Aufnahmen

### **2.7.4 Verzögerung des Matchbeginns**

Das Verzögern eines Matchbeginns wird mit einer Warnung bestraft.

### **2.7.5 Nichterscheinen eines Teilnehmers**

Das Nichterscheinen zu Matchbeginn wird mit einem Strafpunkt bestraft.

### **2.7.6 Frühzeitiges Verlassen der Lobby**

Das Frühzeitige Verlassen der Lobby wird mit einer Warnung bestraft.

## **2.8 Allgemeine Strafen**

### **2.8.1 Beleidigung**

Jegliche Beleidigungen in Verbindung mit Teilnehmern des vaceCup Rainbow Six Siege werden je nach Schwere mit einer Warnung oder bis zu zwei Strafpunkten bestraft. Unter diese Kategorie fallen Beleidigungen im In-game Chat, auf dem vaceCup Discord, der Website, in Protesten, Emails oder anderen Kommunikationswegen. Je nach Fall kann auch das gesamte Team bestraft werden. In besonders schweren Fällen kann Beleidigung mit bis zu drei Wochen temporärem Ausschluss bestraft werden.

### **2.8.2 Spamming**

#### **2.8.2.1 Außerhalb des Spiels**

Das exzessive Posten von sinnlosen, belästigenden oder beleidigenden Nachrichten wird als Spamming gewertet. Das Spammen auf der Website, auf dem Discord, in Supportanfragen, Protesten, Emails oder anderen Kommunikationswegen außerhalb des Spiels wird je nach Schwere mit bis zu einem Strafpunkt bestraft.

#### **2.8.2.2 In-game**

Bei Ausnutzung des In-game Chats zum Ziel, den Gegner zu nerven oder ärgern oder um den Spielfluss in negativer Weise zu beeinflussen, wird mit einer Warnung bestraft.

## **3 Das Turnier**

### **3.1 Gruppenphase**

Die insgesamt 16 Teams spielen in der Gruppenphase aufgeteilt auf vier Gruppen mit je vier Teams im Einfachrundenformat (jedes Team spielt innerhalb ihrer Gruppen einmal gegen jedes andere Team). Die Matches werden im Best of 1 Format gespielt. Die Gruppenphase dauert 14 Spieltage. Am Ende der Gruppenphase qualifizieren sich die ersten beiden Teams aus den vier Gruppen für die Playoffs.

### **3.2 Playoffs und Finale**

Die ersten beiden Teams aus jeder Gruppe in der Gruppenphase spielen in den Playoffs in einer Single-Elimination-Bracket im Best of 3 Format.

# 4 Die Matches

Als Match wird ein Zusammenschluss von Spielen bezeichnet. In der Gruppenphase hat ein Match genau ein Spiel (auch zu vergleichen mit einer Map). In den Playoffs und im Finale hat ein Match drei Spiele.

## 4.1 Matchprotest

Ein Matchprotest ist die offizielle Kommunikationsart, wenn ein Problem besteht, welches das Matchergebnis beeinflusst.

### 4.1.1 Einreichungsfrist

Die absolute Einreichungsfrist eines Protests ist das früheste Ereignis der beiden folgenden:

- 72 Stunden nach der geplanten Startzeit des Matches
- Der Beginn des nächsten Matches von einem der beiden Teilnehmer

### 4.1.2 Inhalt des Protests

Ein Protest muss Folgendes enthalten:

- Detaillierte Information wieso der Protest eingereicht wurde
- Wie es zum Zwischenfall kam
- Wann der Zwischenfall aufgetreten ist

Ein Protest kann automatisch abgelehnt werden, wenn nicht ausreichend Informationen angegeben wurden.

### 4.1.3 Schreiber des Protests

Ein Protest kann nur von einer Person pro Team eingereicht werden. Diese kann aber muss nicht der Teamvertreter sein.

## 4.2 Matchstart

### 4.2.1 Pünktlichkeit & Check-In

Alle Matches des vaceCup Rainbow Six Siege starten standardmäßig zu den offiziell geplanten Zeiten. Bei Änderungen der Startzeiten werden alle Teilnehmer rechtzeitig informiert. Alle Teilnehmer sollten 30 Minuten vor der Startzeit ihres Matches bereit sein. Alle Teilnehmer sind dazu verpflichtet während der gesamten Dauer eines Matches in den ausgewiesenen Voicechannels auf dem vaceCup Discord zu verbleiben. Die Channel müssen spätestens 15 Minuten vor Matchbeginn betreten werden. Diese Aktion zählt als der Check-In. Sollte ein Teilnehmer merken, dass er zu spät zu Matchbeginn erscheinen wird, ist unverzüglich die Turnieradministration zu informieren.

## 4.2.2 Verzögerung des Matchbeginns

Wenn ein Teilnehmer mehr als zehn Minuten zu spät kommt, wird dies entsprechend bestraft.

## 4.2.3 Nichterscheinen eines Teilnehmers

Wenn ein Teilnehmer 30 Minuten nach der geplanten Startzeit eines Matches nicht bereit ist zu spielen, wird dies als ein Nichterscheinen gewertet und der Teilnehmer wird entsprechend bestraft. Der entsprechende Teilnehmer kann nicht mehr am Match teilnehmen und es muss ein Ersatz gefunden werden. Ist dies nicht möglich so erlangt das Team, welches eine vollständige Aufstellung vorzuweisen hat, den sofortigen Sieg.

## 4.2.4 Frühzeitiges Verlassen der Lobby

Alle Spieler sind dazu verpflichtet in der Spiellobby zu verweilen bis die finale Punktetabelle angezeigt wird. Frühzeitiges Verlassen der Lobby wird entsprechend bestraft.

## 4.3 Mappool

- Bank
- Konsulat
- Grenze
- Café Dostojewski
- Clubhaus
- Villa
- Küste

## 4.4 Map Veto Prozess

Beide Map Vetos finden am Spieltag eine Stunde vor Matchbeginn des ersten Matches statt. Jedes Map Veto dauert maximal zehn Minuten. Die Vetos findet in der Reihenfolge statt, in der die Matches gespielt werden. Beide Teams bekommen einen Link, der sie zu der Website MapBan.eu (<https://mapban.eu>) führt. In dieser Lobby läuft dann der Map Veto Prozess ab. Nach jedem Spieltag erhalten die Teams den Mappool für ihr nächstes Match.

### 4.4.1 Best of 1

Der Mappool für Best of 1 Matches enthalten fünf Maps aus dem Saisonmappool. Die ausgeschlossenen Maps sind die gespielten Maps der beiden Teams. Sollten beide Teams die selbe Map gespielt haben, so ist die zweite ausgeschlossene Map zufällig ausgewählt. Der Prozess läuft folgendermaßen ab:

- Team A bannt eine Map
- Team B bannt eine Map
- Team A bannt eine Map
- Team B bannt eine Map
- Übrige Map wird gespielt
- Team A wählt Startseite

## 4.4.2 Best of 3

Der Mappool für Best of 3 Matches enthält alle Maps aus dem Saisonmappool. Der Prozess läuft folgendermaßen ab:

- Team A bannt eine Map
- Team B bannt eine Map
- Team A wählt erste Map
- Team B wählt zweite Map
- Übrige Map wird dritte Map
- Team B wählt Startseite auf erster Map
- Team A wählt Startseite auf zweiter Map
- Team B wählt Startseite auf dritter Map

## 4.5 Pausen zwischen Matches

### 4.5.1 Gruppenphase

Zwischen Matches in der Gruppenphase beträgt die Pausenzeit eine halbe Stunde (30 Minuten).

### 4.5.2 Playoffs und Finale

Zwischen den drei Spielen eines Matches beträgt die Pausenzeit zehn Minuten. Zwischen Matches beträgt die Pausenzeit eine halbe Stunde (30 Minuten).

## 4.6 Aufbewahren von Matchdaten

Jeder Teilnehmer ist dazu verpflichtet alle Matchdaten bis mindestens zwei Wochen nach Ende des Matches aufzubewahren. Sollte in dem Match ein Protest eingereicht worden sein, so sind alle Teilnehmer dazu verpflichtet, die Matchdaten bis mindestens zwei Wochen nachdem der Protest geschlossen wurde aufzubewahren.

Beispiele von Matchdaten:

- Die Zipdateien von MOSS
- Screenshots
- Aufnahmen

# 5 Spielspezifische Regeln

## 5.1 Hosting des Spiels

Nur dem Observer/Caster ist es erlaubt, ein Spiel zu hosten. Das Spiel muss auf einem lokalen Server mit den genauen Einstellungen gehostet werden.

## 5.2 Spieleinstellungen

- Tageszeit: Tag
- HUD-Einstellungen: Profiliga

### 5.2.1 Best of 1

- Anzahl der Bans: 4
- Ban-Timer: 30
- Anzahl der Runden: 10
- Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger: 5
- Runden in Verlängerung: Aus
- Zielwechsel-Parameter: 2
- Zielwechseltyp: Gespielte Runden
- Einzigartiger Angreifer-Spawn: Ein
- Pick-Phasen-Timer: 25
- 6. Pick-Phase: Aus
- Schaden-Handicap: 100
- „Friendly Fire“-Schaden: 100
- „Friendly Fire“-Umkehr: Aus
- Verletzt: 20
- Sprinten: Ein
- Lehnen: Ein
- Todwiederholung: Aus

### 5.2.2 Best of 3

- Anzahl der Bans: 4
- Ban-Timer: 30
- Anzahl der Runden: 10
- Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger: 5
- Runden in Verlängerung: 3
- Verlängerung-Punktedifferenz: 2
- Rollenwechsel Verlängerung: 1
- Zielwechsel-Parameter: 2
- Zielwechseltyp: Gespielte Runden
- Einzigartiger Angreifer-Spawn: Ein
- Pick-Phasen-Timer: 25

- 6. Pick-Phase: Aus
- Schaden-Handicap: 100
- „Friendly Fire“-Schaden: 100
- „Friendly Fire“-Umkehr: Aus
- Verletzt: 20
- Sprinten: Ein
- Lehen: Ein
- Todwiederholung: Aus

### 5.2.3 Spielmodus: Bombe

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

## 5.3 Rehostanfrage

Jedes Team erhält pro Spiel (auch zu vergleichen mit einer Map) einen Rehost. Ein Rehost kann unter folgenden Bedingungen angefragt werden:

- Jegliche Probleme, die vor der Vorbereitungsphase auftreten (Spielprobleme, Software- oder Hardwareprobleme)
- Spieler kann sich nicht bewegen (wenn nicht absichtlich getan) - Rehost in den ersten 30 Sekunden der Aktionsphase erlaubt, wenn Spieler noch keinen Schaden erhalten haben
- Spielmechaniker funktionieren nicht wie gewollt (Schießen, Nachladen, Bewegung, Gadgets, etc.) - Rehost in den ersten 30 Sekunden der Aktionsphase erlaubt, wenn Spieler noch keinen Schaden erhalten haben
- Verbindungsabbruch eines Spielers - Rehost in den ersten 15 Sekunden der Vorbereitungsphase erlaubt
- Zuschauerproblem - Rehost in den ersten 30 Sekunden der Aktionsphase erlaubt, wenn Spieler noch keinen Schaden erhalten haben

### 5.3.1 Ablauf eines Rehosts

Sollte einer dieser Fälle eintreffen können Spieler sofort einen Rehost anfragen indem sie im In-game Chat das Wort „rehost“ gefolgt vom Grund schreiben. Die Spieler müssen solange weiterspielen, bis der Rehost von der Turnieradministration bewilligt wurde. Sobald dies geschieht, müssen alle Spieler sofort das Match verlassen.



### **5.3.2 Fortsetzen eines unterbrochenen Spiels**

Nach einem Rehost wird das Spiel dort weitergespielt, wo aufgehört wurde. Wenn eine Runde neu gespielt werden muss auf Grund eines Rehosts, dann müssen alle Spieler die gleichen Operator, Bombenorte, Spawnorte, Equipment und Gadgets auswählen.