

---

# **gamersNET Liga**

## Regelwerk 2008

---

Zürich, den 5. August 2008

<b>GAMERSNET LIGA .....</b>	<b>1</b>
<b>REGELWERK 2008 .....</b>	<b>1</b>
<b>1 GENERELLES.....</b>	<b>6</b>
1.1    Gültigkeit & Verbindlichkeit.....	6
1.2    Verhalten.....	6
1.2.1    Teamhaftung.....	6
1.3    Spielversion.....	6
1.4    Übertragungen .....	6
1.5    Proteste.....	6
1.6    Disziplinarverfahren.....	7
<b>2 SPIELERLAUBNIS.....</b>	<b>8</b>
2.1    Spieler.....	8
2.1.1    Kontaktmöglichkeiten .....	8
2.1.2    Spiele ID .....	8
2.1.3    Profilbild .....	8
2.1.4    Ruf .....	8
2.1.5    Spielberechtigung .....	8
2.2    Teams.....	9
2.2.1    Inhalt Teamprofil .....	9
2.2.2    Ausländische Spieler.....	9
2.2.3    Teamspieler .....	9
2.2.4    Accountübernahmen .....	9
<b>3 COVERAGE .....</b>	<b>10</b>
3.1    Allgemein .....	10
3.2    Statements.....	10
3.3    Serverdaten.....	10
3.4    Sonstiges .....	10
<b>4 COUNTER-STRIKE.....</b>	<b>11</b>
4.1    Spielversion.....	11
4.2    Spielmodus .....	11
4.3    Mappool .....	11
4.4    Einstellungen.....	11

4.4.1	Server .....	11
4.4.2	Client.....	12
4.4.3	Anti Cheat Tools.....	12
4.4.4	Flashbugmaps.....	13
4.4.5	32bit Pflicht .....	13
<b>4.5</b>	<b>Spielstart .....</b>	<b>13</b>
<b>4.6</b>	<b>Ausländerkontingent.....</b>	<b>13</b>
<b>4.7</b>	<b>Timeout.....</b>	<b>13</b>
<b>4.8</b>	<b>Probleme.....</b>	<b>13</b>
4.8.1	Spielunterbrechungen .....	13
4.8.2	RCON Verantwortung .....	13
4.8.3	Serverabsturz.....	14
4.8.4	Spielerwechsel.....	14
<b>4.9</b>	<b>Nicht erlaubte Handlungen .....</b>	<b>14</b>
4.9.1	Ringen / Faken.....	14
4.9.2	Spieländerungen .....	14
4.9.3	Granaten Spamming .....	14
4.9.4	Bomb Planting.....	14
4.9.5	Suizid .....	14
4.9.6	Bugusing .....	15
4.9.7	Mapspezifische Bugs .....	15
<b>4.10</b>	<b>Spielaufzeichnungen.....</b>	<b>17</b>
4.10.1	Demopflicht.....	17
4.10.2	Screenshotpflicht.....	17
<b>4.11</b>	<b>Nach dem Spiel.....</b>	<b>17</b>
4.11.1	Eintragen des Ergebnisses.....	17
4.11.2	Ergebnisfälschung.....	17
4.11.3	Hochladen Spieleaufzeichnungen .....	17
4.11.4	Pflichtdateien.....	17
4.11.5	Demoupload.....	18
<b>5</b>	<b>COUNTER-STRIKE: SOURCE.....</b>	<b>19</b>
5.1	Spielversion.....	19
5.2	Spielmodus .....	19
5.3	Mappool .....	19
5.4	Einstellungen.....	19
5.4.1	Server .....	19
5.4.2	Client.....	19
5.4.3	Anti Cheat Tools.....	19
<b>5.5</b>	<b>Spielstart .....</b>	<b>19</b>
<b>5.6</b>	<b>Ausländerkontingent.....</b>	<b>20</b>
<b>5.7</b>	<b>Timeout.....</b>	<b>20</b>
<b>5.8</b>	<b>Probleme.....</b>	<b>20</b>
5.8.1	Spielunterbrechungen .....	20
5.8.2	RCON Verantwortung .....	20
5.8.3	Serverabsturz.....	20

5.8.4	Spielerwechsel.....	20
<b>5.9</b>	<b>Nicht erlaubte Handlungen .....</b>	<b>21</b>
5.9.1	Ringen / Faken.....	21
5.9.2	Spieländerungen .....	21
5.9.3	Bomb Planting.....	21
5.9.4	Suizid .....	21
5.9.5	Bugusing.....	21
5.9.6	Mapspezifische Bugs .....	21
<b>5.10</b>	<b>Spielaufzeichnungen .....</b>	<b>21</b>
5.10.1	Demopflicht.....	21
5.10.2	Screenshotpflicht.....	22
<b>5.11</b>	<b>Nach dem Spiel.....</b>	<b>22</b>
5.11.1	Eintragen des Ergebnisses.....	22
5.11.2	Ergebnisfälschung.....	22
5.11.3	Hochladen Spieleaufzeichnungen .....	22
5.11.4	Pflichtdateien.....	22
5.11.5	Demoupload.....	23
<b>6</b>	<b>FIFA.....</b>	<b>24</b>
6.1	Spielversion.....	24
6.1.1	Spielversion während Saison .....	24
6.2	Spielmodus .....	24
6.3	IRC BOT .....	24
6.4	Spieleinstellungen .....	24
6.4.1	Host/Client Bestimmungen.....	24
6.4.2	Serversettings .....	24
6.5	Spielstart .....	25
6.6	Probleme.....	25
6.6.1	Spielunterbrechungen .....	25
6.6.2	Verbindungsabbruch .....	25
6.6.3	Fortsetzung .....	26
6.6.4	Ende der Restspielzeit .....	26
6.6.5	Platzverweise .....	26
6.6.6	Spielabbruch .....	26
6.6.7	Verschiebung / Nachholspiele .....	26
<b>6.7</b>	<b>Nichterlaubte Handlungen .....</b>	<b>26</b>
6.7.1	Nichterlaubte Programme .....	26
6.7.2	Ringen/Faken.....	26
6.7.3	Nichterlaubte Spieländerungen .....	27
6.7.4	Bug Using / Verbotene Spielzüge.....	27
<b>6.8</b>	<b>Spielaufzeichnungen .....</b>	<b>27</b>
6.8.1	Matchmedia Upload .....	27
6.8.2	Ergebnis.....	28
6.8.3	Screenshotpflicht.....	28
<b>6.9</b>	<b>Nichterscheinen des Gegners .....</b>	<b>28</b>
<b>7</b>	<b>DISZIPLINARWESEN .....</b>	<b>29</b>

7.1	Nichterscheinen des Gegners .....	29
7.2	Protestverfahren.....	29
7.3	Strafen .....	29
7.4	Strafpunkte.....	29
7.4.1	Minor Strafpunkte.....	29
7.4.2	Major Strafpunkte.....	29
7.4.3	Maximale Strafpunkte.....	29
7.4.4	Verfall der Strafpunkte.....	30
7.5	Strafregister.....	30
<b>DOKUMENTENLENKUNG .....</b>		<b>31</b>
<b>REFERENZIERTE DOKUMENTE.....</b>		<b>31</b>

# 1 Generelles

## 1.1 Gültigkeit & Verbindlichkeit

Dieses Regelwerk stellt die Regeln der gamersNET Liga dar und tritt per sofort in Kraft. Die definierten Regeln sind für sämtliche Ligateilnehmer verbindlich. Mit der Teilnahme in der Liga bestätigt der Teilnehmer, die Regeln gelesen, verstanden und akzeptiert zu haben.

Sollte das Regelwerk aus irgendwelchen Gründen verändert oder ergänzt werden, ist der Teilnehmer automatisch an die neueste Version des Regelwerkes gebunden. Der Teilnehmer akzeptiert das Regelwerk mit dem Verbleib in der Liga. Grössere Anpassungen am Regelwerk, werden via News und/oder E-Mail angekündigt. Die gamersNET Ligaleitung rät den Teilnehmern sich regelmässig die Regeln zu lesen um über kleinere Änderungen stets informiert zu sein.

Die gamersNET Ligaleitung darf Regeln mit rückwirkendem Charakter erlassen. Solche Anpassungen dienen jedoch primär der Lückenschliessung des Regelwerkes.

## 1.2 Verhalten

Der gamersNET Liga ist Fairness und Respekt im elektronischen Sport sehr wichtig. Jeder Teilnehmer hat sich fair und respektvoll gegenüber seinen Konkurrenten zu verhalten. Bei Missachtung ist mit Bestrafung in Form von Strafpunkten oder gar Ausschluss und einer Sperre für die Liga zu rechnen.

### 1.2.1 Teamhaftung

Jedes Team haftet für jeden einzelnen Spieler. Fehlverhalten eines Spielers, kann also auch direkte oder indirekte Bestrafungen für das Team nach sich ziehen. Es ist im Sinne des Teams, dass sich einzelne Spieler korrekt verhalten.

## 1.3 Spielversion

Sofern nicht anders festgelegt wird immer die neueste Version eines Spieles gespielt. Ausnahmen werden via News oder direkt in den Disziplinenregeln publiziert.

## 1.4 Übertragungen

Die Rechte für sämtliche Übertragungsmöglichkeiten von Begegnungen innerhalb der Liga liegen bei gamersNET. Weitere Informationen zu den Übertragungen sind dem Punkt „Coverage“ zu entnehmen. Als Übertragung zählen beispielsweise „HLTV, Livebots, SourceTV etc.“

## 1.5 Proteste

Proteste aufgrund von Spielen oder Verhalten eines Ligateilnehmers dürfen ausschliesslich via die dafür vorgesehenen Matchfelder erfolgen.

Es ist den Teilnehmern untersagt Protestinhalte zu veröffentlichen beziehungsweise an andere Personen weiterzureichen. Ausnahmen müssen von der Ligaleitung bewilligt werden.

## **1.6 Disziplinarverfahren**

Liegen starke Verstöße gegen die Grundsätze des elektronischen Sportes vor (z.B. Cheaten, Drohungen, Bestechungen etc.) wird die gamersNET Liga mit anderen Ligabetreibern, dem Schweizer E-Sport Verband SESF und LAN Party Organisatoren entsprechende Massnahmen ausarbeiten um dem Spieler sämtliche Wettkampfmöglichkeiten zu unterbinden, bis seine Schuld (z.B. Sperre) getilgt ist. gamersNET darf in diesem Falle auch persönliche Daten dieser Person den obengenannten Parteien zur Verfügung stellen um die nötigen Konsequenzen einzuleiten.

## **2 Spielerlaubnis**

Damit die gamersNET Ligaleitung die Spielerlaubnis für einen Teilnehmer erteilt müssen folgende spielunspezifische Punkte erfüllt werden. Zusätzliche spielspezifische Punkte werden in den Disziplinenregeln erläutert.

### **2.1 Spieler**

#### **2.1.1 Kontaktmöglichkeiten**

Jeder Spieler muss über ein gamersNET Profil verfügen, das über möglichst viele Informationen verfügt. Es muss möglich sein, den Spieler kontaktieren zu können, idealerweise werden mehrere Kanäle (IRC; MSN, ICQ, Skype etc.) angegeben um dies zu gewährleisten.

Besonders via Private Message und im IRC muss der Spieler am Spieltag erreichbar sein.

#### **2.1.2 Spiele ID**

Es muss eine aktuelle Spiele ID eingetragen werden. Muss die Spiele ID während der Saison gewechselt werden muss eine nachvollziehbare Begründung vorliegen. Besteht der Verdacht, dass die Spiele ID aufgrund einer Sperre in einer Drittliga (Cheating o.Ä.) gewechselt wurde, darf dieser Wechsel abgelehnt werden.

Pro Account gibt es pro Spiel nur eine einzige gültige Spiele ID und diese darf nur von einem Spieler in der Liga verwendet werden.

#### **2.1.3 Profilbild**

Jeder Ligaspieler der Skillklasse 1 und der Relegationsteilnehmer muss über ein Profilbild verfügen, auf dem er klar erkennbar ist. Bilder mit Sonnenbrille, Masken oder ähnlichen Gegenständen, sowie grafischen Anpassungen (verschwommen, erhellt etc.) sind nicht erlaubt.

#### **2.1.4 Ruf**

Wird der Ruf eines Ligateilnehmers aufgrund von Vorfällen auf dem gamersNET Portal, anderen anerkannten E-Sport Portalen oder E-Sport Veranstaltungen in Frage gestellt (Mobbing, Drohungen, Schlägereien, Alkoholexzessen, Beleidigungen, Cheating etc.) darf die gamersNET Ligaleitung den Teilnehmer nicht zur Liga zulassen oder diesen ggf. Sperren.

#### **2.1.5 Spielberechtigung**

Teilnehmer von Einzelspielerligen sind sofort nach Bestätigung ihres Ligabeitritts durch einen Admin spielberechtigt.

## **2.2 Teams**

### **2.2.1 Inhalt Teamprofil**

- Eingetragener & gültiger IRC Channel
- Eingetragene & funktionierende eigene Homepage (Nur für SK1 Teams)
- Eingetragenes Clanlogo
- Mindestens 6 Spieler mit Ligaspieler Status
- Maximal 10 Spieler mit Ligaspieler Status
- Ein Spieler darf maximal in einem Team derselben aktiv sein
- Der Clan darf nicht gesperrt sein

IRC Channel sowie auch die Homepage müssen auch nach der Aufnahme in die Liga funktionieren. Es ist nicht erlaubt „fake pages“ zu erstellen um sie kurz darauf wieder abzuschalten. Die Erreichbarkeit eines Teams muss gewährleistet sein.

### **2.2.2 Ausländische Spieler**

Ausländische Spieler sind erlaubt sofern das definierte Kontingent nicht überschritten wird und diese trotzdem ohne zusätzlichen Aufwand für die gamersNET Liga an Events teilnehmen können.

Sollte es einem Team aufgrund der Tatsache, dass ausländische Spieler im Team sind nicht möglich sein einen sauberen Ligabetrieb zu garantieren, darf dieser Spieler oder das komplette Team von einem Admin aus der Liga entfernt werden.

### **2.2.3 Teamspieler**

Für ein Team ist nur spielberechtigt, wer im Teamaccount eingetragen und als Ligaspieler markiert ist. Alle anderen Mitglieder sind nicht spielberechtigt und zählen als Ringer.

Nach Aktivierung eines Spielers als Ligaspieler muss dieser 8 Tage warten, bis er spielberechtigt ist. Diese Regel gilt nicht für die ersten 8 Tage in Ligen, in denen sich ein Team zum allerersten Mal angemeldet hat. Diese Ausnahme wird im Teamprofil explizit aufgeführt!

Falls ein Spieler noch gesperrt ist und der Gegner den Einsatz des Spielers in den Kommentaren zum Match ausdrücklich gestattet, ist der Spieler spielberechtigt. Dies ist aber nur für Spieler möglich, die als Ligaspieler eingetragen sind.

### **2.2.4 Accountübernahmen**

Accountübernahmen sind nicht erlaubt. Eine Accountübernahme bedeutet, dass ein mehrheitlich anderes Team unter meist anderem Namen ein bereits in der gNET Liga spielendes Team ersetzt.

## **3 Coverage**

### **3.1 Allgemein**

Die Berichterstattung sowie die Übertragung der Ligaspiele auf der gamersNET Plattform sind wichtigste Aspekte für den Erfolg der Liga. Somit sind alle Ligateilnehmer dazu aufgefordert die Coverage mit folgenden Punkten zu unterstützen:

### **3.2 Statements**

Zu jeder Partie wird von jedem Ligateilnehmer ein Statement abgegeben. Dies enthält seine Meinung zur Ausgangslage für das entsprechende Match. Dies kann Elemente wie Vorbereitungszeit, aktuelle Form des Spielers und Gegners, bereits gespielte Aufeinandertreffen und was sich seither verändert hat enthalten.

Die Statements müssen von allen Ligateilnehmern ernst genommen werden. Die Ligaleitung bestraft absichtlich schlecht geschriebene Statements.

Ausnahme bildet hierbei die unterste Skillklasse, in dieser darf auf Statements verzichtet werden.

### **3.3 Serverdaten**

Dem Coverageteam müssen sämtliche zur Übertragung benötigten Serverdaten zugänglich gemacht werden (idealerweise in den geschützten Feldern eines Matches). Hat der Ligaadmin oder die Ligaleitung entschieden das Match zu übertragen, darf das Spiel nicht gestartet werden, solange die Übertragung nicht gewährleistet ist.

### **3.4 Sonstiges**

Für Spiele, bei denen die gamersNET Ligaleitung keine Übertragung angekündigt hat, dürfen die Ligateilnehmer selbstständig eine Übertragung organisieren. Eine selbstständige Übertragung muss jedoch dem Ligaadmin mitgeteilt werden, damit dieser die Übertragung ankünden kann.

## 4 Counter-Strike

### 4.1 Spielversion

Gespielt wird stets mit der aktuellsten Version des Spiels.

### 4.2 Spielmodus

Ein Match besteht aus einer gespielten Map im Modus MaxRounds 15. Die Map ist dabei vorgegeben und kann auch im gegenseitigen Einverständnis nicht geändert werden. Es wird immer 5on5 gespielt, eine andere Anzahl von Spielern ist hierbei auch in gegenseitigem Einverständnis nicht erlaubt.

### 4.3 Mappool

Im Mappool sind folgende Maps:

```
de_cbble
de_dust2
de_nuke
de_inferno
de_train
de_tuscan
```

### 4.4 Einstellungen

#### 4.4.1 Server

Folgende Werte sind auf den Servern einzustellen:

```
sv_accelerate "5"
sv_aim "0"
sv_airaccelerate "10"
sv_airmove "1"
sv_allowdownload "1"
sv_allowupload "1"
sv_alltalk "0"
sv_clienttrace "1"
sv_friction "4"
sv_gravity "800"
sv_maxrate "20000"
sv_minrate "10000"
sv_cheats "0"
sv_maxupdaterate "100"
sv_minupdaterate "60"
sv_maxspeed "320"
sv_proxies "1"
sv_send_logos "0"
sv_send_ressources "1"
sv_stepsize "18"
sv_timeout "65"
sv_voiceenable "0"
```

```
sv_wateraccelerate "10"  
sv_wateramp "0"  
sv_waterfriction "1"
```

```
allow_spectators "0"  
decalfrequency "60"  
edgefriction "2"  
log on  
pausable "1"  
host_framerate "0"
```

```
mp_autokick "0"  
mp_autoteambalance "0"  
mp_buytime "0.25"  
mp_c4timer "35"  
mp_chattime "5"  
mp_consistency "1"  
mp_decals "300"  
mp_fadetoblack "0"  
mp_falldamage "1"  
mp_flashlight "1"  
mp_footsteps "1"  
mp_forcechasecam "2"  
mp_freezetime "12"  
mp_friendlyfire "1"  
mp_forcecamera "2"  
mp_kickpercent "1"  
mp_limitteams "0"  
mp_logdetail "3"  
mp_logecho "0"  
mp_logfile "1"  
mp_logmessages "1"  
mp_mapvoteratio "1"  
mp_maxrounds "0"  
mp_roundtime "1.75"  
mp_startmoney "800"  
mp_timelimit "0"  
mp_tkpunish "0"  
mp_winlimit "0"
```

Diese sind vor dem Match jedoch zu überprüfen. Mit dem Start des Matches erklären sich beide Teams dazu bereit, mit den eingestellten Settings zu spielen.

#### **4.4.2 Client**

Config-Änderungen oder Scripts, die einen eindeutigen Vorteil verschaffen, sind verboten.

#### **4.4.3 Anti Cheat Tools**

Auf jedem Server muss VAC2 installiert und aktiviert sein.

#### **4.4.4 Flashbugmaps**

Die Teams sind verpflichtet, auf ihrem Server die Maps mit behobenem Flashbug einzusetzen. Diese werden hier zum Download angeboten und müssen nur auf dem Server installiert werden.

Auf Wunsch eines Teams muss vor dem Spiel getestet werden, ob die Maps vorhanden sind. Nach Beginn eines Spieles sind keine Proteste wegen Flashbugs, die auf nicht-Flashbugmaps auftreten, mehr möglich.

#### **4.4.5 32bit Pflicht**

Jeder Spieler muss in den Counter-Strike Optionen im Menüpunkt Video die Color Quality auf Highest (32 bit) einstellen. Ebenfalls muss jeder Spieler einen Smokescreen zu Beginn des Spieles machen, worauf das Scoreboard und "Net\_graph 3" zu sehen ist. Dieser Smokescreen muss während 24 Stunden aufbewahrt werden, so dass er im Falle eines Protestes hochgeladen werden kann.

### **4.5 Spielstart**

Der Spielbeginn muss für beide Teams klar ersichtlich sein. Es müssen somit beide Teams zuerst ihre Bereitschaft bekannt geben, bevor das Match durch mindestens 3 Restart Rounds eingeleitet wird.

Dies gilt ebenfalls für Spielbeginne nach Map- und Teamwechselln.

### **4.6 Ausländerkontingent**

Pro Spiel müssen mehr als 50% eingesetzten Spieler in der Schweiz Wohnhaft sein oder über einen Schweizer Pass verfügen. (zum Beispiel: 3 von 5 Spieler müssen Schweizer sein)

### **4.7 Timeout**

Während online Spielen dürfen keine Timeouts genommen werden. Diese sind lediglich an Events wie den Finals erlaubt.

### **4.8 Probleme**

#### **4.8.1 Spielunterbrechungen**

Hat einer der Spieler während des Spiels ein Problem (Absturz, unspielbare vorübergehende Lags etc.) darf eine Spielunterbrechung eingelegt werden. Jedes Team hat pro Spiel einen Anspruch auf maximal 10 Minuten Pause. Der Grund der Spielunterbrechung muss ausserdem klar kommuniziert werden. Spielunterbrechungen dürfen nicht aus taktischen Gründen (Besprechung, brechen des Rhythmus des Gegners etc.) genommen werden.

#### **4.8.2 RCON Verantwortung**

Dasjenige Team, welches über Rcon auf dem Spielserver verfügt, ist dafür verantwortlich, dass das Match ohne serverseitige Zwischenfälle wie u.a. Kicks, Mapchanges während der regulären Spielzeit, Settingänderungen etc., abläuft.

### **4.8.3 Serverabsturz**

Stürzt der Server ab und es wurden auf der aktuellen Hälfte erst 5 oder weniger Runden gespielt, wird die gesamte Hälfte neu gestartet. Falls der Server später abstürzt, wird nach einem Neustart mit mp\_startmoney 6000 weitergemacht und nur noch die restlichen Runden gespielt.

### **4.8.4 Spielerwechsel**

Der Spielerwechsel während des Spiels ist prinzipiell nicht erlaubt. Ausnahmen bilden hierbei technische Probleme, das einen Spieler zum Aufgeben zwingt. Es ist nicht erlaubt einen Spieler aus taktischen Gründen auszuwechseln (zum Beispiel weil dieser im Angriff schwach und in der Verteidigung gut ist).

## **4.9 Nicht erlaubte Handlungen**

### **4.9.1 Ringen / Faken**

Es ist in keiner Liga erlaubt, einen anderen Spieler zu faken oder ein für ein fremdes Team zu ringen.

### **4.9.2 Spieländerungen**

Config-Änderungen, Scripts und Custom-Models, die einen eindeutigen Vorteil (verschieben der Hitboxen, Erstellen von Whitewalls, Aufhebung der Streuung etc.) verschaffen, sind verboten. Auch hier entscheidet ein Admin im Zweifelsfall.

Klare Ausnahmen bilden hier Netsettings und Buyscripts sowie alle Einstellungen, welche sich über das eingebaute Menü verstellen lassen.

### **4.9.3 Granaten Spamming**

Jeder Spieler darf pro Runde höchstens eine HE-Granate, zwei Flashbangs und eine Rauchgranate kaufen.

### **4.9.4 Bomb Planting**

Es ist untersagt eine Bombe so zu pflanzen, dass diese nicht mehr entschärft werden kann oder das Ticken der Bombe nicht mehr hörbar ist.

### **4.9.5 Suizid**

Das absichtliche Selbsttöten, um beispielsweise Gegnern Geld oder Waffen zu verwehren oder um die Rundenzeit zu verkürzen ist untersagt.

### 4.9.6 Bugusing

Das Ausnutzen sämtlicher Bugs, welche dem Spielprinzip widersprechen, ist verboten.

Beispiele:

- Das Boosten (Leiter bauen mit Spielern) ist erlaubt, so lange dadurch für einen Spieler keine Wände / Texturen / Böden verschwinden.  
(z.B. auf de\_aztec auf den oberen Rand / de\_dust2 auf den Vorsprüngen beim BP A)
- Das Boosten durch Decken etc. hindurch ist verboten.
- Die Benutzung des Schildes ist verboten! Verkauft man sich, so muss der Gegenstand unverzüglich an der Base weggeworfen werden.
- Das Ausnutzen des Smoke-Bugs durch das Starten und Stoppen einer Demoaufnahme während eine Smoke-Granate liegt, ist verboten.
- Das Ausnutzen von Flashbugs ist verboten.
- Das Ausnutzen des MSN-Bugs, welche es ermöglicht durch Wände zu sehen ist verboten
- Das Ausnutzen des Direct3D-Bugs, welche es möglich macht durch Wände zu sehen ist verboten
- Das Ausnutzen des Bugs, dass man mehrere Waffen bei sich haben kann ist verboten!
- So plantan, dass es den Terroristen ermöglicht, in der nächsten Runde mehr Geld zu erhalten, ist verboten.

Spezialfälle:

- Das Werfen von Granaten über Mauern (z.B. auf de\_dust2, BP B oder de\_inferno) ist erlaubt.
- Die Bombe so zu plantan, dass sie nur durch Boosten zu erreichen ist, ist ebenfalls erlaubt.

### 4.9.7 Mapspezifische Bugs

Blaue Flächen:

Auf diesen Flächen darf sich nur ein Spieler befinden

Grüne Flächen:

Diese Flächen dürfen genutzt werden, wobei man nicht über die Texturen schauen darf.

Rote Flächen:

Diese Flächen dürfen nicht betreten werden.

de\_cbble:

Alles zugelassen

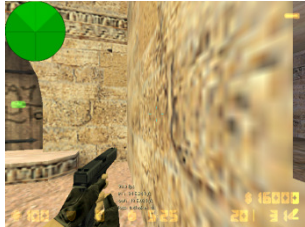
de\_dust2:



Der neuauftretene Dust2 Bug darf natürlich auch nicht verwendet werden! Falls jemand den Verdacht hat, dass ein anderer Spieler den folgenden Bug benützt und sich damit einen Vorteil erschaffen hat, kann er per normalem Protest die Demo fordern, welche das Benützen des Bugs beweisen kann. Ein Protest beim Admin muss aber unter Angabe der Runde,

in der der Bug benützt wurde, eingereicht werden. Die Strafe kommt dann ganz auf das Ausmass des Vorteils, der durch das Bugusing entstanden ist drauf an.

## [Movie zum Bug](#)



Auch von dieser Seite ist er nicht erlaubt!

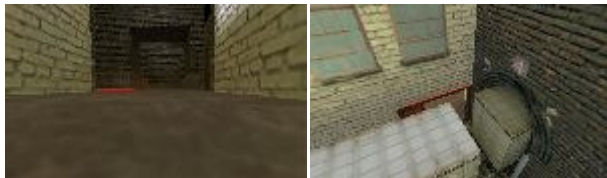
## de\_nuke



## de\_inferno:



## de\_train:



## **4.10 Spielaufzeichnungen**

### **4.10.1 Demopflicht**

Jeder Spieler muss von beiden Hälften eines Spiels Demos aufnehmen. Das heisst, es braucht eine vollständige Demo von der Attacker- und der Defender-Phase. Die Demos müssen da-nach auf der Festplatte bis 14 Tage nach dem War aufbewahrt werden. HLTV Demos werden nicht berücksichtigt, sondern werden bei einer Forderung ignoriert!

Es dürfen nach dem Spiel pro Team maximal 4 Demos gefordert werden, die innert 24 Stunden als MatchMedia hochgeladen werden müssen. Die Forderung muss innert 150 Minuten nach Spieltermin geschehen, ansonsten ist die Forderung nicht mehr verbindlich.

### **4.10.2 Screenshotpflicht**

Jedes Team muss am Ende der Spielhälfte Screenshots vom Scoreboard machen und aufbewahren.

Das Team welches den Server administriert muss einen Screenshot der Konsole nach Eingabe des Befehls "rcon status" anfertigen. Das rcon Passwort muss dazu bereits eingegeben sein, es wird jedoch empfohlen, den Screenshot so zu machen, dass das rcon passwort selbst nicht in der Konsole sichtbar ist.

## **4.11 Nach dem Spiel**

### **4.11.1 Eintragen des Ergebnisses**

Beide Teilnehmer sind dafür verantwortlich, das Ergebnis im Ligasystem einzutragen. Dafür hat man genau 24 Stunden Zeit. Ist nach 24 Stunden kein Ergebnis eingetragen, erhalten beide Teams entsprechend Strafpunkte.

Falls nach zwei Tagen ein Ergebnis eingetragen, aber nicht bestätigt ist, wird es automatisch bestätigt.

### **4.11.2 Ergebnisfälschung**

Das fälschen des Ergebnisses ist unter keinen Umständen erlaubt!

Wenn ein Gegner nicht antritt oder zu wenig Spieler stellen kann, so ist dies mit einem eröffneten Protest zu melden.

### **4.11.3 Hochladen Spielaufzeichnungen**

Die unten aufgelisteten Spielaufzeichnungen müssen nach einem Spiel als Matchmedia hochgeladen werden. Fehlen die Dateien nach 24 Stunden, wird dieses Vergehen mit Strafpunkten bestraft.

### **4.11.4 Pflichtdateien**

Nach dem Ende eines Spiels muss eines der Teams seine Screenshots vom Scoreboard am Ende der Maphälfte hochladen. Falls die Screenshots nach 24h nicht vorhanden sind, erhalten beide Teams (unabhängig von getroffenen Abmachungen) pro Screenshot einen Strafpunkt. Somit sind beide Teams verantwortlich, dass die entsprechenden Screenshots hochgeladen werden.

Das Team welches den Server administriert ist zusätzlich verpflichtet den "rcon status" Screenshot hochzuladen. Dabei gelten die selben Fristen wie für die Scoreboard-Screenshots.

#### **4.11.5 Demoupload**

Falls innerhalb von 150 Minuten nach Spielzeit eine Demoforderung gestellt wurde, ist man verpflichtet, die Demo innerhalb von 24 Stunden hochzuladen.

HLTV Demos sind nicht zulässig.

## 5 Counter-Strike: Source

### 5.1 Spielversion

Gespielt wird stets mit der aktuellsten Version des Spiels.

### 5.2 Spielmodus

Ein Match besteht aus einer gespielten Map im Modus MaxRounds 15. Die Map ist dabei vorgegeben und kann auch im gegenseitigen Einverständnis nicht geändert werden. Es wird immer 5on5 gespielt, eine andere Anzahl von Spielern ist hierbei auch in gegenseitigem Einverständnis nicht erlaubt.

### 5.3 Mappool

Im Mappool sind folgende Maps:

de\_dust2  
de\_nuke  
de\_inferno  
de\_train  
de\_tuscan

### 5.4 Einstellungen

#### 5.4.1 Server

Folgende Werte sind auf den Servern einzustellen:

<download link folgt>

Diese sind vor dem Match jedoch zu überprüfen. Mit dem Start des Matches erklären sich beide Teams dazu bereit, mit den eingestellten Settings zu spielen.

#### 5.4.2 Client

Config-Änderungen oder Scripts, die einen eindeutigen Vorteil verschaffen, sind verboten. Anti-Flash Scripts o.Ä. werden mit Cheating gleichgesetzt.

#### 5.4.3 Anti Cheat Tools

Auf jedem Server muss VAC2 installiert und aktiviert sein. Das Plugin zBlock ist pflicht.

### 5.5 Spielstart

Der Spielbeginn muss für beide Teams klar ersichtlich sein. Es müssen somit beide Teams zuerst ihre Bereitschaft bekannt geben, bevor das Match durch mindestens 3 Restart Rounds eingeleitet wird.

Dies gilt ebenfalls für Spielbeginne nach Map- und Teamwechselln.

## 5.6 Ausländerkontingent

Pro Spiel müssen mehr als 50% eingesetzten Spieler in der Schweiz Wohnhaft sein oder über einen Schweizer Pass verfügen. (zum Beispiel: 3 von 5 Spieler müssen Schweizer sein)

## 5.7 Timeout

Während online Spielen dürfen keine Timeouts genommen werden. Diese sind lediglich an Events wie den Finals erlaubt.

## 5.8 Probleme

### 5.8.1 Spielunterbrechungen

Hat einer der Spieler während des Spiels ein Problem (Absturz, unspielbare vorübergehende Lags etc.) darf eine Spielunterbrechung eingelegt werden. Jedes Team hat pro Spiel einen Anspruch auf maximal 10 Minuten Pause. Der Grund der Spielunterbrechung muss ausserdem klar kommuniziert werden. Spielunterbrechungen dürfen nicht aus taktischen Gründen (Besprechung, brechen des Rhythmus des Gegners etc.) genommen werden.

### 5.8.2 RCON Verantwortung

Dasjenige Team, welches über Rcon auf dem Spielserver verfügt, ist dafür verantwortlich, dass das Match ohne serverseitige Zwischenfälle wie u.a. Kicks, Mapchanges während der regulären Spielzeit, Settingänderungen etc., abläuft.

### 5.8.3 Serverabsturz

Stürzt der Server ab und es wurden auf der aktuellen Hälfte erst 5 oder weniger Runden gespielt, wird die gesamte Hälfte neu gestartet. Falls der Server später abstürzt, wird nach einem Neustart mit mp\_startmoney 6000 weitergemacht und nur noch die restlichen Runden gespielt.

Nach einer Spielunterbrechung wird das Spiel, ungeachtet der laufenden Runde in dem der Crash stattgefunden hat, folgendermassen weitergeführt:

Das Startgeld (mp\_startmoney) wird auf 2000 gestellt. Danach erfolgen die 3 Restarts als Zeichen, dass das Spiel beginnt. Nach den 3 Restarts muss sich das Team welches die letzte Runde verloren hat bevor der Server abgestürzt ist selbst umbringen (kill in die Console eingeben). Diese Runde wird NICHT gezählt. Danach wird normal weitergespielt.

### 5.8.4 Spielerwechsel

Der Spielerwechsel während des Spiels ist prinzipiell nicht erlaubt. Ausnahmen bilden hierbei technische Probleme, das einen Spieler zum Aufgeben zwingt. Es ist nicht erlaubt einen Spieler aus taktischen Gründen auszuwechseln (zum Beispiel weil dieser im Angriff schwach und in der Verteidigung gut ist).

## 5.9 Nicht erlaubte Handlungen

### 5.9.1 Ringen / Faken

Es ist in keiner Liga erlaubt, einen anderen Spieler zu faken oder ein für ein fremdes Team zu ringen.

### 5.9.2 Spieländerungen

Es ist verboten irgendeinen Bestandteil vom Spiel zu verändern (Sounds, HUD, Models, etc). Jegliche Art von overlays (TS Overlay, ASCII Fadenkreuze, Red-Dot, etc) sind verboten.

### 5.9.3 Bomb Planting

Es ist verboten auf der Map de\_inferno die Bombe in den Brunnen zu legen.

### 5.9.4 Suizid

Das absichtliche Selbststößen, um beispielsweise Gegnern Geld oder Waffen zu verwehren oder um die Rundenzeit zu verkürzen ist untersagt.

### 5.9.5 Bugusing

Das Ausnutzen sämtlicher Bugs, welche dem Spielprinzip widersprechen, ist verboten.

- Es ist ausdrücklich erlaubt die Bombe durch Wände oder Gegenstände zu defusen.
- Der "duck"-bug ist erlaubt.
- Es ist verboten alle Arten von Mapbugs auszunutzen, wie Spalten in Texturen, laufen auf der Skybox, etc.
- Es ist erlaubt, die liegende Bombe zu bewegen. Jedoch ist zu beachten, dass die Bombe für den Gegner stets erreichbar bleiben muss. Sollte die Bombe nicht mehr erreichbar sein, so gilt dieses als Bugusing

Im Zweifelsfall entscheidet der Admin ob es sich dabei um einen Bug handelt.

### 5.9.6 Mapspezifische Bugs

Dieser Punkt orientiert sich an den Regeln der ESL:

[http://www.esl.eu/alpen/css/rules#rule\\_9509](http://www.esl.eu/alpen/css/rules#rule_9509)

## 5.10 Spielaufzeichnungen

### 5.10.1 Demopflicht

Jeder Spieler muss von beiden Hälften eines Spiels Demos aufnehmen. Das heisst, es braucht eine vollständige Demo von der Attacker- und der Defender-Phase. Die Demos

müssen da-nach auf der Festplatte bis 14 Tage nach dem War aufbewahrt werden. Source TV Demos werden nicht berücksichtigt, sondern werden bei einer Forderung ignoriert!

Es dürfen nach dem Spiel pro Team maximal 4 Demos gefordert werden, die innert 24 Stunden als MatchMedia hochgeladen werden müssen. Die Forderung muss innert 150 Minuten nach Spieltermin geschehen, ansonsten ist die Forderung nicht mehr verbindlich.

### **5.10.2 Screenshotpflicht**

Jedes Team muss am Ende der Spielhälfte Screenshots vom Scoreboard machen und aufbewahren.

Das Team welches den Server administriert muss einen Screenshot der Konsole nach Eingabe des Befehls "rcon status" anfertigen. Das rcon Passwort muss dazu bereits eingegeben sein, es wird jedoch empfohlen, den Screenshot so zu machen, dass das rcon passwort selbst nicht in der Konsole sichtbar ist.

## **5.11 Nach dem Spiel**

### **5.11.1 Eintragen des Ergebnisses**

Beide Teilnehmer sind dafür verantwortlich, das Ergebnis im Ligasystem einzutragen. Dafür hat man genau 24 Stunden Zeit. Ist nach 24 Stunden kein Ergebnis eingetragen, erhalten beide Teams entsprechend Strafpunkte.

Falls nach zwei Tagen ein Ergebnis eingetragen, aber nicht bestätigt ist, wird es automatisch bestätigt.

### **5.11.2 Ergebnisfälschung**

Das fälschen des Ergebnisses ist unter keinen Umständen erlaubt!

Wenn ein Gegner nicht antritt oder zu wenig Spieler stellen kann, so ist dies mit einem eröffneten Protest zu melden.

### **5.11.3 Hochladen Spielaufzeichnungen**

Die unten aufgelisteten Spielaufzeichnungen müssen nach einem Spiel als Matchmedia hochgeladen werden. Fehlen die Dateien nach 24 Stunden, wird dieses Vergehen mit Strafpunkten bestraft.

### **5.11.4 Pflichtdateien**

Nach dem Ende eines Spiels muss eines der Teams seine Screenshots vom Scoreboard am Ende der Matchhälfte hochladen. Falls die Screenshots nach 24h nicht vorhanden sind, erhalten beide Teams (unabhängig von getroffenen Abmachungen) pro Screenshot einen Strafpunkt. Somit sind beide Teams verantwortlich, dass die entsprechenden Screenshots hochgeladen werden.

Das Team welches den Server administriert ist zusätzlich verpflichtet den "rcon status" Screenshot hochzuladen. Dabei gelten die selben Fristen wie für die Scoreboard-Screenshots.

### **5.11.5 Demoupload**

Falls innerhalb von 150 Minuten nach Spielzeit eine Demoforderung gestellt wurde, ist man verpflichtet, die Demo innerhalb von 24 Stunden hochzuladen.

SourceTV Demos sind nicht zulässig.

## **6 FIFA**

### **6.1 Spielversion**

Gespielt wird stets mit der aktuellsten Version des Spiels.

#### **6.1.1 Spielversion während Saison**

Die Spielversion wird während einer laufenden Saison nicht gewechselt. Es werden alle Spiele mit der gleichen Version gespielt, die beim Start festgelegt wurde. Falls die Mehrheit der Teilnehmer einen Wechsel auf die neueste Version wünscht, kann es eine Abstimmung geben. Diese wird durch den zuständigen Admin festgelegt und fair geregelt.

### **6.2 Spielmodus**

Ein Spiel wird im Modus "einer gegen einen" (1on1) gespielt. Alle Einstellungen, sowie die Dauer der Halbzeiten findet ihr unter Punkt 5.4.2.

### **6.3 IRC BOT**

Ein IRC Bot ist nicht zwingend! Falls ein Spieler einen Bot hostet, muss er aber angeben, in welchem IRC Channel dieser zu finden sein wird.

### **6.4 Spieleinstellungen**

#### **6.4.1 Host/Client Bestimmungen**

Jeder Spieler ist in einer Partie einmal Spielöffner (Host), sowie einmal Spielteilnehmer (Client).

Der Spieler an erster Stelle hostet das erste Spiel. Jeder Spieler muss hosten können. Auch Leute die mit einem Router eine Verbindung zum Internet herstellen, können mit der richtigen Konfiguration ohne Probleme ein Spiel eröffnen. Muss allenfalls vor dem Match geprüft werden.

Es werden nur Spiele über DIP (direct ip)-Verbindung geduldet. Zusatztools wie Hamachi, oder Spiele über den Matchmaker-Service von EA werden nicht akzeptiert.

#### **6.4.2 Serversettings**

Spielablauf:

Halbzeitlänge: 6 Minuten

Schwierigkeit: Legende

Spieltempo: normal

Verletzungen: Aus

Abseits: Ein

Karten: Ein

Anzahl der Einwechselspieler: 5

Szenario

Auf Spiel anwenden: Nein

**Visuell:**

Hier sind alle Einstellungen frei wählbar.

**Audio:**

Hier sind alle Einstellungen frei wählbar.

**Szenario:**

Auf Spiel anwenden: Nein

**System:**

Auflösung: max. 1024x768x32

Detailstufe: frei wählbar

Schiedsrichter: Aus

Schiedsrichterassistenten: Aus

**Anstoss:**

Freie Teamwahl

Stadion: Stadion: frei wählbar

Wetter: Sonnig oder Nacht

Die Settings sind vor dem Match zu überprüfen. Mit dem Start des Matches erklären sich beide Teams dazu bereit, mit den eingestellten Settings zu spielen.

## 6.5 Spielstart

Der Spielbeginn muss für beide Spieler klar ersichtlich sein. Es müssen somit beide Spieler zuerst ihre Bereitschaft bekanntgeben, bevor das Match gestartet wird.

## 6.6 Probleme

### 6.6.1 Spielunterbrechungen

Jeder Spieler hat nach einem gespielten Match einen Anspruch auf insgesamt 5 Minuten Pause. Das Begehren muss dem Gegner mitgeteilt werden.

### 6.6.2 Verbindungsabbruch

Direkt nach einem Verbindungsabbruch müssen sich beide Spieler im schon vor dem Spiel ausgemachten Treffpunkt, IRC, MSN, u.a. treffen, um die Restspielzeit zu vereinbaren. Die Nachspielzeit wird folgendermassen berechnet:

Gesamtspielzeit [90min] plus Nachspielzeit [3min] minus gespielte Zeit bis zum Abbruch  
gleich Restspielzeit

Beispiel: mit Abbruch in der 28 Minute

$$90' + 3' - 28' = 65' \text{ Restspielzeit}$$

Wenn einer der Spieler nach dem Abbruch nicht mehr erreicht werden kann, kann das Spiel als "Verlassen des Spieles vor dem Ende" gewertet werden, bzw. ein absichtliches Beenden der Verbindung angenommen werden.

### **6.6.3 Fortsetzung**

Das Spiel wird an der Stelle fortgesetzt, an der es abgebrochen ist. Ebenso erhält derjenige Spieler den Ball, der ihn auch zum Zeitpunkt des Spielabbruchs hatte. Um spätere Unstimmigkeiten zu vermeiden, wird empfohlen den Ballbesitz zum Zeitpunkt des Spielabbruchs mittels Screen festzuhalten.

### **6.6.4 Ende der Restspielzeit**

Die vereinbarte Restspielzeit ist verbindlich. Beide Spieler haben nach dem Ende der Restspielzeit das Spiel unverzüglich zu verlassen. Der Spielstand vor dem Verbindungsabbruch und von der Restspielzeit wird addiert und als Endergebnis gemeldet.

### **6.6.5 Platzverweise**

Hat ein Spieler vor dem Verbindungsabbruch einen oder mehrere Platzverweise erhalten, so muss er zu Spielbeginn die Anzahl der Platzverweise mit Hilfe des Gegners simulieren und wieder herstellen. Erst dann beginnt die vereinbarte Restspielzeit.

### **6.6.6 Spielabbruch**

Die Teilnehmer müssen jede Partie zu Ende spielen.

Der Spieler, der das Spiel abbricht oder aufgibt hat verloren. Zu dem aktuellen Spielstand beim Verlassen werden dem Spieler der geblieben ist noch 3 Tore gutgeschrieben (Dazu rechnen des 3:0 Siegs)

Das frühzeitige Verlassen eines Spieles wird vom Admin gehandelt!

### **6.6.7 Verschiebung / Nachholspiele**

Falls der Match ohne einsetzen einer Wildcard verschoben werden muss, bekommt der beantragende Spieler 2 Strafpunkte "Nichterscheinen zum Match". Es werden keine def.wins verteilt. Das Spiel muss schnellst möglich nachgeholt werden und spätestens bis in 7 Tagen. In Sonderfällen kann eine Verlängerung beim Admin beantragt werden.

## **6.7 Nichterlaubte Handlungen**

### **6.7.1 Nichterlaubte Programme**

Das Ausführen von Programmen, welche einem gegenüber dem Gegner Vorteile verschaffen, ist strengstens verboten! Im Zweifelsfall entscheidet ein Admin.

Nur das Ausführen des FIFA06 Multitools zum Aktivieren der Einstellungen und zum Starten des Fifa-Bots für den IRC ist erlaubt

### **6.7.2 Ringen/Faken**

Es ist in keiner Liga erlaubt, einen anderen Spieler zu faken oder ein für ein fremdes Team zu ringen.

### **6.7.3 Nichterlaubte Spieländerungen**

Auch Config-Änderungen und Scripts, die einen eindeutigen Vorteil verschaffen, sind verboten. Auch hier entscheidet ein Admin im Zweifelsfall.

### **6.7.4 Bug Using / Verbotene Spielzüge**

Folgende Bugs und auch Spielzüge sind verboten:

Trotz Verbots dieser Spielzüge, ist es nicht gestattet, das Spiel vorzeitig zu verlassen, wenn der Gegner einen dieser Spielzüge anwendet. Der Protest dazu muss hinterher durch Vorlage einer Demo eingereicht werden.

Wird einem Spieler ein unerlaubter Spielzug nachgewiesen, erhält dieser drei Strafpunkte. Sollte das Tor spielentscheidend gewesen sein, wird das Match im Ermessen der Admins gelöscht oder das Tor kann wieder abgezogen werden.

Eckenregelung

Die Ecken dürfen nicht direkt auf die Latte gespielt werden. Zudem ist es verboten, die Ecke direkt reinzudrehen.

Anstoßbug

Beim Anstoß muss der Ball in die eigene Hälfte gespielt werden. Ein direkter Schuss vom Mittekreis beim Anstoß ist verboten.

Tore aus der eigenen Hälfte

Tore dürfen nur aus der gegnerischen Hälfte erzielt werden. Torschüsse aus der eigenen Hälfte sind verboten.

Einwurfbug

Es ist verboten, einen Einwurf in den 16m Raum zu werfen.

## **6.8 Spielaufzeichnungen**

### **6.8.1 Matchmedia Upload**

Nach dem Spiel ist ein Screenshot vom Endergebnis anzufertigen. Auf diesem muss das genaue Ergebnis und die beiden Namen der Spieler aus dem Matchmaker sichtbar sein. Der Screenshot muss von einem der beiden Spieler in den Matchdetails hochgeladen werden.

Sollten beide Spieler keinen Screenshot hochgeladen haben, erhalten beide Spieler dafür einen Strafpunkt. Falls das Spiel vor Spielende abgebrochen ist, schreibt dies bitte in die Matchcomments.

### **6.8.2 Ergebnis**

Es zählt immer das Ergebnis, welches nach 90 Minuten (+ Nachspielzeit) erreicht wurde. Bei einem Unentschieden ist auch dieses einzutragen. Eine gespielte Verlängerung bzw. das Elfmeterschiessen zählen nicht als Tore.

Es zählen nur die Tore, die in FIFA auch als solches anerkannt wurden. Andersrum genauso, sollte ein Tor im FIFA gezählt werden, das eurer Meinung nach keines war, so wird dieses trotzdem gezählt. Ausschlaggebend ist das, was am Ende auf der Ergebnisanzeige in FIFA 06 zu sehen ist.

Jeder Spieler muss nach dem Match einen Screenshot vom Ergebnis machen für Beweiszwecke. Dieser Screenshot muss als Matchmedia bei der gespielten Begegnung hinzugefügt werden.

Jeder Spieler muss nach dem Match einen Screenshot vom Ergebnis machen für Beweiszwecke. Dieser Screenshot muss als Matchmedia bei der gespielten Begegnung hinzugefügt werden.

### **6.8.3 Screenshotpflicht**

Jeder Spieler muss nach einem Spiel das Ergebnis und evtl. Regelverstöße mittels Screens belegen können.

## **6.9 Nichterscheinen des Gegners**

Ist der Gegner am ausgewählten Spieltermin nicht anwesend, muss mindestens 20 Minuten lang gewartet und probiert werden, den Gegner zu erreichen. Danach ist ein Protest mit Kontaktlogs auszufüllen.

## **7 Disziplinarwesen**

### **7.1 Nichterscheinen des Gegners**

Ist der Gegner am ausgewählten Spieltermin nicht anwesend, muss mindestens 20 Minuten lang gewartet und versucht werden, den Gegner zu erreichen. Danach ist ein Protest mit Kontaktlogs auszufüllen.

### **7.2 Protestverfahren**

Falls ein Teilnehmer vermutet, dass es an einem seiner Matches zu Regelverstößen oder anderen Problemen kam, kann er nach Ende des Spiels innerhalb von 24 Stunden einen Protest eröffnen. Um die Entscheidungsfindung zu erleichtern, sollten möglichst alle verfügbaren Beweise als Matchmedia hochgeladen werden sowie in einem sauberen Text die Regelverstöße aufgeführt werden. Der Gegner hat daraufhin mindestens 24 Stunden Zeit, seinen Standpunkt zu äussern, bevor ein Admin über den Protest, das Resultat und allfällige Strafen entscheidet.

### **7.3 Strafen**

Bei Zuwiderhandlungen gegen die Regeln können Admins aufgrund des untenstehenden Strafregisters handeln. Wird eine Strafe nicht im Strafregister geführt, entscheidet der Ligadmin oder die Ligaleitung was in diesem Fall zu tun ist. Lücken werden mit dem nächsten Regelupdate geschlossen. Es gibt jedoch keine Präzedenzfälle, die weiteren Tätern die gleiche Handhabung und Bestrafung garantieren.

### **7.4 Strafpunkte**

In einer Einzelspielerliga gehen alle Strafpunkte direkt an den betroffenen Spielern. In einer Teamliga gehen die Strafpunkte grundsätzlich sowohl an das Team als auch an den Spieler, wobei sich je nach Fall die Anzahl der Strafpunkte unterscheiden kann. Strafpunkte mehrerer Ligen werden zusammengezählt und nicht getrennt aufgeführt.

#### **7.4.1 Minor Strafpunkte**

Ein Minor Strafpunkt wird bei kleineren Verstößen angewendet, die den Ligabetrieb erschweren (Unsportlichkeit, fehlende Statements etc.).

3 Minor Strafpunkte werden automatisch in 1 Major Strafpunkt umgemünzt.

#### **7.4.2 Major Strafpunkte**

Ein Major Strafpunkt wird bei grösseren Vergehen angewendet, die gegen die Grundsätze des fairen elektronischen Sportes oder gegen die Philosophie der gamersNET Liga verstossen.

#### **7.4.3 Maximale Strafpunkte**

Jeder Ligateilnehmer darf maximal 3 Major Strafpunkte erhalten haben. Direkt nach Erreichen der 3 Major Strafpunkte Grenze wird der Ligateilnehmer aus der Liga entfernt.

#### **7.4.4 Verfall der Strafpunkte**

Unabhängig von der Höhe der Strafpunkte verfallen diese erst am Ende der Saison.

### **7.5 Strafregister**

## Dokumentenlenkung

Version	Datum	Autor	Änderung
1.0.1	5.8.2008	Mario Stettler	Erstversion

## Referenzierte Dokumente

Version	Datum	Autor	Name