



ESL Meisterschaft Regelwerk

V2023.002

Vorwort

Dieses Dokument beschreibt die Regeln, die bei der Teilnahme an einem ESL Meisterschafts-Wettbewerb jederzeit eingehalten werden sollten. Die Nichteinhaltung dieser Regeln kann wie beschrieben bestraft werden.

Es sollte daran erinnert werden, dass immer die Turnierleitung das letzte Wort hat und dass Entscheidungen, die in diesem Regelwerk nicht ausdrücklich unterstützt oder detailliert aufgeführt sind oder sogar gegen dieses Regelwerk verstoßen, in extremen Fällen getroffen werden können, um Fair Play und Sportsgeist zu wahren.

Wir von Freaks 4U Gaming und der ESL hoffen, dass Sie als Teilnehmer, Zuschauer oder Presse einen angenehmen Wettkampf haben werden und wir werden unser Bestes tun, damit es ein fairer, lustiger und spannender Wettbewerb für alle Beteiligten wird.

Mit freundlichen Grüßen

Das ESL Meisterschaft Adminteam

1. Grundlegendes.....	8
1.1. Gültigkeit.....	8
1.2. Definition ESL Meisterschaft	8
1.2.1. Definition Liga / Qualifikationsliga.....	8
1.2.2. Definition Teilnehmer.....	8
1.3. Ligaleitung	8
1.4. Datenschutzrechtliche Bestimmungen Freaks 4U Gaming GmbH.....	8
1.5. Regeländerungen.....	9
1.6. Diskretion.....	10
1.7. Geltungsbereich	10
1.8. ESIC	10
1.8.1. Cheating.....	10
1.8.2. Ergebnismanipulation	10
1.8.3. Doping, Drogen.....	11
1.8.4. Verhaltenskodex.....	11
1.8.5. Bugabuse.....	11
1.9. Strafen.....	11
1.9.1. Strafpunkte	12
1.9.2. Sperren	12
1.9.3. Disqualifikation.....	12
1.10. Altersbeschränkung	12
1.11. Wohnort	12
1.11.1. Team-Disziplin	12
1.12. Vereinbarungen zwischen Teilnehmern	12
1.13. Teilnahme an anderen ESL Wettbewerben.....	12
1.13.1. Teilnahme mehrerer Teams einer Organisation	13
1.14. Speicherung und Aufbewahrung von Match-Media.....	13
1.14.1. Screenshots für Lineups und Ergebnisse.....	13
1.15. Aufnahmen der Team-Kommunikation.....	13
1.16. Spielübertragung	13
1.16.1. Übertragungsrechte	13
1.16.2. Verzicht auf diese Rechte	14
1.16.3. Verantwortung der Spieler	14

1.16.4.	Verspätung	15
1.17.	Zeitangaben	15
1.18.	Kommunikation	15
1.18.1.	E-Mail	15
1.18.2.	Discord	15
1.19.	Sponsoren	15
1.20.	Publisher-Sperren	15
2.	Lizenzen	16
2.1.	Lizenzvergabe	16
2.2.	Vollwertige Lizenz	16
2.3.	Lizenz unter Auflagen.....	16
2.3.1.	Mehrheitslineup	16
2.4.	Teamsheet	16
2.4.1.	Löschung des Teamsheets aus Datenschutzgründen	17
2.5.	Lizenzhalter	17
2.5.1.	Änderungen des Lizenzhalters.....	17
3.	Saisonstruktur und -Formate	17
3.1.	Qualifikationsliga	17
3.1.1.	Gruppenphase	17
3.1.2.	Playoffs	17
3.1.3.	Relegation	17
3.1.4.	Punkte und Best-of-Modes	18
4.	Prämien & Preisgeld.....	18
4.1.	Saison-Prämie	18
4.2.	Preisgeld reguläre Saison.....	18
4.3.	Preisgeld Playoffs/Finals.....	18
4.4.	Preisgeld MVP	18
4.5.	Reisekosten und Unterbringung	19
4.6.	Auszahlung.....	19
4.6.1.	Einbehalt des Preisgeldes	19
4.6.2.	Zahlungsarten und Verjährung.....	19
4.7.	Preisgeldabzüge und Verteilung.....	19
5.	Accountrichtlinien	19
5.1.	Spieleraccounts	19

5.1.1.	Foto.....	19
5.1.2.	Nicknamen.....	20
5.1.3.	Premium (ESEA / ESL)	20
5.2.	Teamaccount.....	20
5.3.	Teamname	20
6.	Allgemeine Richtlinien	20
6.1.	Teams: Lineup und Roster	20
6.1.1.	Roster Limits	20
6.1.2.	Lineup Limits.....	21
6.1.3.	Spielerwechsel / Neuer Spieler.....	21
6.1.4.	Roster-Lock.....	22
6.1.5.	Notfall-Transfers.....	22
6.2.	Ausstieg aus der Saison / Abstieg.....	22
6.3.	Einsatz nicht spielberechtigter Spieler.....	22
6.4.	Ringer/Faker	23
6.5.	Spieltermine	23
6.5.1.	Wildcard	23
6.5.2.	Definition Wildcard-Ausnahmen.....	24
6.6.	No-Show	24
6.7.	Wertung bei No-Show	25
6.7.1.	No-Show in K.O.-Matches	25
7.	Richtlinien für Offline-Veranstaltungen und Online-Playoffs	25
7.1.	Verhalten	25
7.1.1.	Gegenstände im Turnierbereich	25
7.1.2.	Benehmen	25
7.1.3.	Kleidungsordnung	26
7.2.	Medien Verpflichtungen	26
7.2.1.	Interviews.....	26
7.2.2.	Media Day	26
7.2.3.	Autogrammstunde.....	26
7.3.	Hardware und Software	27
7.4.	Verspätung.....	27
7.5.	Player Guide	27

8. Spielspezifische Regeln Counter-Strike: Global Offensive	27
8.1. Version.....	27
8.2. ESEA Client & Anticheat.....	27
8.3. Mapwahl	27
8.3.1. Map Pool.....	28
8.4. Spielmodus.....	28
8.4.1. Overtime	28
8.5. Spieleranzahl	28
8.6. Server.....	28
8.7. Coaching.....	28
8.8. Pause	29
8.8.1. Taktische Pausen.....	29
8.8.2. Technische Pausen	29
8.9. Player Settings.....	29
8.9.1. Config Files	29
8.9.2. Scripts	29
8.9.3. 32 Bit	30
8.9.4. Grafikkartentreiber oder ähnliche Tools	30
8.9.5. Custom Dateien.....	30
8.9.6. Custom Character Model	30
8.9.7. Treiber.....	30
8.9.8. In-Game Item Nametag.....	31
8.10. Spielablauf.....	31
8.10.1. PoV Demos	31
8.10.2. Demos und Replays.....	31
8.10.3. Demo- und Wiedergaberechte	31
8.10.4. Spielerdrops	31
8.10.5. Spielerdrops bei Offline Events.....	31
8.10.6. Auswechslungen	31
8.10.7. Als Spieler dem falschen Team beitreten.....	32
8.10.8. Spielunterbrechungen	32
8.10.9. Nutzung Bugs und Glitches	32
8.10.10. Suizide	33

8.10.11. Neue Positionen	33
8.11. Tiebreaker	33
9. Copyright	34

1. Grundlegendes

1.1. Gültigkeit

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerks unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, bleibt davon die Wirksamkeit des Regelwerks im Übrigen unberührt. An die Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der Zielsetzung am nächsten kommen, die mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Bestimmung verfolgt wurde. Die vorstehenden Bestimmungen gelten entsprechend für den Fall, dass sich das Regelwerk als lückenhaft erweist.

1.2. Definition ESL Meisterschaft

Die ESL Meisterschaft wird als Teil der ESL von der Freaks 4U Gaming GmbH ausgerichtet.

Zur ESL Meisterschaft gehören alle Qualifikations-Turniere, eine jeweilige Qualifikationsliga, die reguläre Saison, Entscheidungsspiele, Finalrunden (Playoffs) und Relegationsmatches, die vor oder während einer Saison sowohl online als auch offline in der jeweiligen Disziplin (Spiel) ausgetragen werden.

1.2.1. Definition Liga / Qualifikationsliga

In einigen Regelpunkten wird zwischen der eigentlichen Liga der ESL Meisterschaft sowie der Qualifikationsliga unterschieden. Für die offene Qualifikationsliga gilt, sofern nicht anders angegeben, ein eigenes Regelwerk.

1.2.2. Definition Teilnehmer

Als Teilnehmer der ESL Meisterschaft gelten alle Einzelspieler, Teams, oder Mitglieder von Teams, die aktiv an der ESL Meisterschaft teilnehmen oder für einzelne Phasen der ESL Meisterschaft qualifiziert oder gesetzt sind. Mit Beitritt eines solchen Teams oder der Teilnahme an einem Match der ESL Meisterschaft, akzeptiert der Teilnehmer dieses Regelwerk.

1.3. Ligaleitung

Die Ligaleitung wird gebildet durch die Freaks 4U Gaming GmbH.

Freaks 4U Gaming GmbH

An der Spreeschanze 10

13599 Berlin

Deutschland

<https://www.freaks4u.de/contact/imprint/>

Durchgeführt wird der Spielbetrieb von Mitarbeitern der Ligaleitung, sowie ESL Referees/Admins:

Mirko Zaake	Produkt Manager Freaks 4U Gaming GmbH
Stephan Barth	Projekt Manager Freaks 4U Gaming GmbH

Jörg Jakob	Tournament Manager F4 Gaming GmbH Strategische Tournament Leitung
Jan-Philipp 'Busch' Busch	Tournament Specialist Freaks 4U Gaming Operative Tournament Betreuung
Dominik 'XD0M3' Grünberger	Referee

1.4. Datenschutzrechtliche Bestimmungen Freaks 4U Gaming GmbH

Mit der Teilnahme an der ESL Meisterschaft erkennen Spieler das Regelwerk ohne Einschränkung an und folgen den Anweisungen der Liga-Administration. Die Auslegung des Regelwerkes liegt allein im Ermessen der Liga-Administration. Entscheidungen können die nachfolgenden Regeln ersetzen, wenn diese dem Erhalt des Wettbewerbsgedankens entsprechen. Alle in diesem Regelwerk nicht aufgeführten Sonderfälle bedürfen einer individuellen Prüfung durch die Liga-Administration. Maßnahmen können von den hier genannten abweichen, werden aber in jedem Fall mit dem Grundsatz der Verhältnismäßigkeit sowie der Konformität mit dem restlichen Regelwerk verhängt. Spieler haben den Anweisungen der Liga-Administration Folge zu leisten.

Mit der Teilnahme an der ESL Meisterschaft bestätigt der Spieler das in seinem Land vorschrittliche Alter zum Spielen von Counter-Strike: Global Offensive erreicht zu haben.

Als journalistisches Medium diskutiert und berichtet 99Damage, die Freaks 4U Gaming GmbH und ihre Partner mit allen ihren Kanälen über die ESL Meisterschaft und ist damit nicht verpflichtet vorab Betroffene der Berichterstattung über ihre Betroffenenrechte zu informieren. Des Weiteren wird keine Einwilligung für journalistische Verarbeitung von personenbezogenen Daten benötigt.

Jeder Spieler, der an einem Spiel in der ESL Meisterschaft teilnimmt, erklärt sich damit einverstanden, dass Spieler- sowie Teamnamen, Teamlogos sowie Ton- und Bildaufnahmen in denen der Spieler wiedergegeben werden für Veröffentlichungen auf Webseiten der Freaks 4U Gaming GmbH deren, Social-Media-Kanälen und im Rahmen der Presse unentgeltlich genutzt werden können. Die Freaks 4U Gaming GmbH ist damit zu einer zeitlich und örtlich uneingeschränkten und unbegrenzten Nutzung, Speicherung und Verwendung des Materials berechtigt.

Der Besitz von multiplen Gamesports Network Nutzer-Accounts ist untersagt und führt zur sofortigen Disqualifikation des Spielers sowie des Teams, sofern sich beide Accounts in demselben Team-Account befinden, oder es dem Team nachweislich bewusst war, dass es sich um einen Multi-Account handelte (z.B. gleicher Clan).

Um Täuschung und Betrug in Wettbewerben, in denen es um Fairness und Integrität im E-sport oder um Geld- und Sachpreise geht, zu vermeiden, hat die Freaks 4U Gaming GmbH ein berechtigtes Interesse (DSGVO Erwägungsgrund 47) daran,

Game-Accounts zu pseudonymisieren und für bis zu fünf Jahre nach Benutzerkontenlöschung zu speichern.

1.5. Regeländerungen

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk bei Bedarf zu ändern, oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teams in der Regel per E-Mail mitgeteilt.

1.6. Diskretion

Der Inhalt von Protesten, Support-Tickets, Diskussionen oder sonstiger Korrespondenz mit den Turnier-Offiziellen und Administratoren gelten als streng vertraulich. Die Veröffentlichung von solchem Material ist ohne schriftliche Genehmigung der Turnierleitung der ESL Meisterschaft nicht gestattet.

1.7. Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt nur für die ESL Meisterschaft. Regelwerke anderer Bereiche/Wettbewerbe haben für die Meisterschaft keine Gültigkeit. Strafen aus anderen ESL Bereichen wirken sich grundsätzlich nicht auf Teilnehmer der Liga aus und umgekehrt. Bestimmte Vergehen, wie Cheating oder Beleidigungen, können jedoch produkt- und bereichsübergreifend geahndet werden. In speziellen Fällen kann die Ligaleitung im Sinne des Wettbewerbs, der Sportlichkeit und des Fair-Play Gedanken Entscheidungen treffen, die nicht vom Regelwerk abgedeckt sind.

1.8. ESIC

Die ESL und ihre Wettbewerbe sind Teil der ESIC, der Esports Integrity Commission. Alle Regularien und Richtlinien der ESIC gelten also auch für die ESL Meisterschaft. Die ESIC Programme sind auf <https://esic.gg> verfügbar. Nachfolgend die größten Vergehen und Strafen. Ein vollständiger Überblick ist der ESIC Webseite zu entnehmen. Bei schweren Vergehen erhöht sich die Strafe für Wiederholungstäter im Normalfall auf eine lebenslange Sperre.

1.8.1. Cheating

Jede Form des Cheatings ist verboten. Darunter fallen z.B. Aimbots, Maphacks, Ghosting durch Streams, etc. Der überführte Spieler wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und in aller Regel zwischen zwei Jahren und lebenslang gesperrt, abhängig von der Art des Cheating, sowie der Wichtigkeit des Wettbewerbs. Cheating im Rahmen der ESL Meisterschaft hat im Normalfall eine Sperre von mindestens 5 Jahren zur Folge. Hat ein überführter Spieler bereits mit einem Team an einem Match der ESL Meisterschaft teilgenommen, wird das Team aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht. Falls nicht, wird das Team mit 6 Minor Strafpunkten bestraft.

1.8.2. Ergebnismanipulation

Jegliches Verhalten, das den Ablauf oder den Ausgang eines Matches beeinflusst und nicht im Sinne des Erreichens des bestmöglichen Spielergebnisses ist, wird als Match Fixing gewertet und entsprechend bestraft.

1.8.2.1. Wettbetrug

Keine Spieler, Manager oder andere Angehörige von Organisationen, welche an der ESL Meisterschaft teilnehmen, dürfen in irgendeiner Weise an Wetten oder sonstigen Glücksspielen im Rahmen der ESL und dem

Gamesports Netzwerk beteiligt sein. Dies schließt auch die Zusammenarbeit mit Dritten ein, sowie das Verbreiten von Informationen, welche eine direkte oder indirekte Hilfe beim Wetten darstellen können. Jegliche Wetten / Glücksspiel gegen die eigene Organisation führt zur sofortigen Disqualifikation der Organisation und einer ESL-Sperre von mindestens einem Jahr für alle involvierten Personen. Es liegt im Ermessen der Ligaleitung jeglichen anderen Verstoß gegen diese Regel zu bestrafen.

1.8.2.2. **Wettbewerbsverzerrung**

Absprachen zur Beeinflussung des Wettbewerbs gelten als Betrug und werden mit einer ESL- und Gamesports Netzwerk-Sperre von mindestens einem Jahr für alle involvierten Personen geahndet. Das betreffende Team wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht.

1.8.2.3. **Unsportliches Verhalten**

Jeder Teilnehmer ist dazu verpflichtet in jeder Situation das bestmögliche Spielergebnis anzustreben. Fehlverhalten wird mit bis zu einem (1) Major Strafpunkt oder in besonders schweren Fällen mit einer Sperre geahndet.

1.8.3. **Doping, Drogen**

Das Spielen unter Einfluss von harten Drogen oder leistungssteigernden Mitteln (Doping) ist verboten. Verstöße werden mit Sperren zwischen 1 und 2 Jahren geahndet. Das betreffende Team wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht.

1.8.4. **Verhaltenskodex**

Alle Teilnehmer haben sich respektvoll gegenüber Vertretern der Freaks 4U Gaming GmbH, ESL, Presse, Zuschauern, Partnern und anderen Spielern zu verhalten. In ihrer Vorbildfunktion sind die Teilnehmer angehalten, den eSport, die Freaks 4U Gaming GmbH, die ESL und deren Sponsoren in der Öffentlichkeit würdig zu vertreten. Beleidigungen, Drohungen, Täuschungsversuche, Spamming und sonstige Unsportlichkeiten werden mit Strafen geahndet. Das gilt sowohl für Vergehen im Spiel als auch in Chats, Messengern, Kommentaren und anderen Medien. Die Teilnahme an Matches der ESL Meisterschaft unter Einfluss von „weichen“ Drogen wie Alkohol ist untersagt. Verstöße gegen den Verhaltenskodex können je nach Schwere des Falles zu Strafen bis hin zur Disqualifikation führen. Auch Fehlverhalten außerhalb der ESL kann mit Strafen wie Sperren belegt werden, wenn es die ESL, die Liga oder den eSport in ein schlechtes Licht rückt.

1.8.5. **Bugabuse**

Das vorsätzliche Ausnutzen jeder Art von Bugs oder nicht vorgesehenen Spielmechaniken kann je nach Schwere mit bis zu 6 Minor Strafpunkten pro Spiel geahndet werden. Des Weiteren kann von den Admins ein Default Loss im betroffenen Match vergeben werden.

1.9. **Strafen**

Strafen der ESL Meisterschaft können sowohl Sperren, Strafpunkte, als auch

Disqualifikation sein. Die Höhe der Strafe richtet sich nach der Schwere des Vergehens und kann bei wiederholten Verstößen erhöht werden.

1.9.1. **Strafpunkte**

Strafpunkte in der Liga sind in Minor- und Major-Strafpunkte unterteilt. Diese Strafpunkte bedeuten Preisgeldabzug in der jeweiligen Saison. Ein Minor-Strafpunkt entspricht einem Prozent (1%) Abzug vom Saisongewinn. Ein Major-Strafpunkt entspricht zehn Prozent (10%) Abzug vom Saisongewinn. Preisgeld, das einem Teilnehmer aufgrund von Strafpunkten abgezogen wurde, wird unter den anderen Teilnehmern gleichmäßig aufgeteilt. Teilnehmer, welche ebenfalls Abzüge aufgrund von Strafpunkten haben, sind von der Verteilung ausgeschlossen.

1.9.2. **Sperren**

Zeitliche Sperren betreffen in der Regel einzelne Spieler, können aber auch ganze Teams oder Organisationen umfassen.

1.9.3. **Disqualifikation**

Besonders schwere Vergehen (z.B. Cheating), oder übermäßiges Fehlverhalten können zur sofortigen Disqualifikation führen. Bei einer Disqualifikation verliert der Teilnehmer alle bis dahin erspielten Preisgelder der jeweiligen Saison und darf in der Folgesaison nicht an der Liga teilnehmen. In der Qualifikationsliga führen Strafpunkte ab einem theoretischen Preisgeldabzug von insgesamt 30% und mehr zu einem sofortigen Ausschluss aus der Liga.

1.10. **Altersbeschränkung**

An der ESL Meisterschaft teilnehmen darf nur, wer mindestens das 16. Lebensjahr vollendet hat.

1.11. **Wohnort**

In der ESL Meisterschaft ist grundsätzlich spielberechtigt, wer während der Saison in Deutschland, Österreich oder Schweiz wohnt und seine Spiele von dort bestreitet. Andere Länder werden im Folgenden als "Ausland" zusammengefasst. Das Spielen aus dem Ausland, beispielsweise im Urlaub, muss von der Ligaleitung genehmigt werden und ist zu diesem Zweck mindestens eine Woche im Voraus anzumelden. Meldet der Spieler den Aufenthalt zu spät oder gar nicht an, kann dies zu einer Strafe bis hin zum Verlust der Spielberechtigung führen.

1.11.1. **Team-Disziplin**

Ein Team darf in einem Match nie 50% oder mehr seiner Spieler aus dem Ausland spielen lassen.

1.12. **Vereinbarungen zwischen Teilnehmern**

Die ESL, ESL Gaming oder Freaks 4U Gaming GmbH sind nicht verantwortlich für Verträge oder Abmachungen zwischen Teilnehmern. Derartige Vereinbarungen sind Sache der betreffenden Vertragsparteien, dürfen jedoch nicht gegen Regeln, AGB oder Nutzungsbedingungen der ESL und Freaks 4U Gaming GmbH verstoßen.

1.13. **Teilnahme an anderen ESL Wettbewerben**

Wer Mitglied in einer Organisation ist, die als Lizenzhalter mit einem Team in der ESL Meisterschaft involviert ist, darf nicht gleichzeitig Mitglied in einer anderen Organisation sein, die als Lizenzhalter mit einem Team in der gleichen Disziplin in

einem professionellen ESL Wettbewerb wie (aber nicht beschränkt auf) der Meisterschaft, anderen nationalen ESL Wettbewerben, den Intel Extreme Masters, der ESL Pro League, DreamHack Masters, ESL Challenger, DreamLeague, der ESL Challenger League oder einem Qualifier zu diesen involviert ist (ESEA Advanced fällt als Qualifier zur ESL Challenger League unter diese Regelung, ESEA Main ist ausgenommen).

Die Mitgliedschaft in einem Team wird nicht allein durch den ESL Teamaccount bestimmt, sondern kann auch anhand von Teilnahmen in externen Wettbewerben, der Identifikation mit anderen Teams über das Spielerprofil, anderen öffentlichen Stellen (Stream, Socialmedia), oder Webseiten der jeweiligen Organisation festgestellt werden.

Als „Organisation“ gilt in diesem Zusammenhang auch der bloße Zusammenschluß fünf Spieler zu einem Team, selbst wenn keine Firma dahintersteht oder kein Management vorhanden ist.

1.13.1. Teilnahme mehrerer Teams einer Organisation

Eine Organisation darf auch mit Teams in der Qualifikationsliga vertreten sein. im Falle der Qualifikation zur Relegation oder des direkten Aufstieges das Team der Qualifikationsliga muss das Team an das Mehrheits-Lineup abgetreten werden. Dies trifft auch zu, sollte die Organisation der Meisterschaft einen der Abstiegsplätze belegen. Wird dies nicht in Betracht gezogen, ist eine Teilnahme an der Qualifikationsliga ausgeschlossen, so lange eine Lizenz in der Meisterschaft vorhanden ist.

1.14. Speicherung und Aufbewahrung von Match-Media

Alle Spielmedien (Screenshots / Replays / etc.) müssen von den Teilnehmern für mindestens 2 Wochen nach Spielende aufbewahrt werden. Im Falle eines Protests müssen die Aufzeichnungen von den Teilnehmern für mindestens 2 Wochen nach Beendigung des Protests aufbewahrt werden.

1.14.1. Screenshots für Lineups und Ergebnisse

In Teamspielen sind beide Teilnehmer verpflichtet, für jede gespielte Map einen Screenshot des eingesetzten Lineups und des Ergebnisses per Discord einzureichen. Sofern beides bereits auf anderem Wege vorliegt (z.B. CSGO ESEA match page), ist dies nicht erforderlich.

Wird ein erforderlicher Screenshot nicht binnen 24 Stunden nach Starttermin des Matches eingereicht, erhält das Team pro fehlenden Screenshot einen Minor Strafpunkt. Wird der Screenshot nicht binnen 72 Stunden nachgereicht, verdoppelt sich diese Zahl.

1.15. Aufnahmen der Team-Kommunikation

Bei online stattfindenden Matches in Team-Wettbewerben kann die Aufzeichnung der Team-Kommunikation angeordnet werden. Diese Aufnahmen dienen nur der Sicherheit/Integrität des Wettbewerbs, außerdem ist der Zugriff darauf auf weniger Kern-Verantwortliche beschränkt. Nach Auszahlung des Preisgelds werden diese Aufnahmen wieder gelöscht. Ohne explizite Zustimmung des betroffenen Teams ist eine Verwendung zu anderen Zwecken nicht gestattet.

1.16. Spielübertragung

1.16.1. Übertragungsrechte

Alle Übertragungsrechte der ESL Meisterschaft sind Eigentum der Freaks 4U

Gaming GmbH. Dies beinhaltet, ist aber nicht beschränkt auf: IRC-Bots, Shoutcast-Streams, Video-Streams (z.B. PoV-Streams), GOTV, Replays, Demos oder TV-Übertragungen.

1.16.2. **Verzicht auf diese Rechte**

Freaks 4U Gaming GmbH hat das Recht, die Übertragungsrechte für ein oder mehrere Matches an einen Dritten oder die Teilnehmer selbst zu vergeben. In solchen Fällen müssen die Übertragungen mit dem Head Admin vor dem Beginn des Spiels abgesprochen werden. Die notwendigen Kontaktdaten stehen unter [Punkt 1.3](#) und stellt sicher, dass alle weiteren Übertragung vor Beginn des betreffenden Matches genehmigt wurden.

1.16.3. **Verantwortung der Spieler**

Die Spieler können die Übertragung ihrer Spiele durch von der Freaks 4U Gaming GmbH autorisierte Übertragungen nicht verweigern, noch können sie entscheiden wie das Spiel übertragen wird. Die Übertragung kann nur von einem Admin abgelehnt werden. Der Spieler stimmt zu, ausreichende Vorkehrungen zu treffen, damit die Übertragung der Spiele stattfinden kann. Die Weigerung, dies zuzulassen, kann zum Ausschluss aus der Liga führen. Verstöße gegen die folgenden Unterpunkte werden mit Geldbußen belegt.

1.16.3.1. **Spielerkameras**

Verfügt ein Spieler über eine PC- oder Handykamera, kann deren Verwendung von der Freaks 4U Gaming GmbH für online-Matches angeordnet werden, um den Spieler selbst in der Übertragung zu zeigen. Unabhängig von deren Vorhandensein kann die Freaks 4U Gaming GmbH gegebenenfalls die Zusendung von zusätzlicher Hardware wie Kameras, Backdrops oder Beleuchtung und deren Verwendung, veranlassen.

Sollte ein Spieler seine Kamera nicht zur Verfügung stellen bzw. sein Bild nicht an die Produktion übertragen, kann dies mit 2 Minor Strafpunkt bestraft werden. Bei mehrmaligen Verstößen gegen diese Regel wird die Strafe verdoppelt.

1.16.3.2. **Fotos**

Alle Teilnehmer sind verpflichtet, aktuelle Fotos der Spieler in Form, Format und Qualität entsprechend den Anforderungen der Freaks 4U Gaming GmbH zur Verfügung zu stellen.

1.16.3.3. **Interviews**

Jeder Spieler verpflichtet sich, für Interviews nach einem Match zur Verfügung zu stehen. Dies betrifft ebenfalls im Account eingetragene Coaches und Manager. Der Interviewpartner muss der Ligaleitung bis spätestens 48 Stunden vor Spielbeginn mitgeteilt werden.

1.16.3.4. **Live Match Statements**

Jeder Spieler verpflichtet sich, für ein Live-Match-Statements im Rahmen der Vorberichtserstattung zum Match zur Verfügung zu stehen. Dies betrifft ebenfalls im Account eingetragene Coaches. Der Interviewpartner muss

der Ligaleitung bis spätestens 48 Stunden vor Spielbeginn mitgeteilt werden.

1.16.4. **Verspätung**

Verzögerungen im Ablauf, die durch Unpünktlichkeit oder anderweitig von einem Teilnehmer verschuldet wurden, werden mit Strafpunkten geahndet. Startet das Match mit bis zu 5 Minuten Verspätung, erhält der Verursacher 3 Minor Strafpunkte. Pro weitere 5 Minuten erhöht sich die Strafe um 1 Minor Strafpunkt.

1.17. **Zeitangaben**

Alle Zeitangaben im Regelwerk, in offiziellen E-Mails, News und Spielerrat-Beiträgen der Ligaleitung beziehen sich auf die aktuelle mitteleuropäische Sommer- oder Winterzeit CET/CEST. Andere Zeitangaben auf der Webseite (z.B. in Matches) entsprechen der Einstellung des Nutzers.

1.18. **Kommunikation**

Die Kommunikation zwischen Ligaleitung beziehungsweise Admins und Teilnehmern erfolgt in der Regel über E-Mail. Zum kurzfristigen Austausch gibt es für die Liga-Teilnehmer außerdem eine Discord Gruppe.

Sämtliche Inhalte von Tickets, E-Mails, Chats oder sonstigen Gesprächen mit Admins oder der Ligaleitung, sowie alle Inhalte der Discord-Gruppe sind streng vertraulich. Die Veröffentlichung derartiger Inhalte ist ohne ausdrückliche Genehmigung der Ligaleitung nicht gestattet und kann sowohl für die einzelne Person als auch das zugehörige Team zu Strafen führen.

1.18.1. **E-Mail**

Jeder Teilnehmer hat die im Gamesports Netzwerk Account eingetragene E-Mail Adresse stets aktuell zu halten, um wichtige Mitteilungen der Ligaleitung beziehungsweise Admins erhalten zu können.

1.18.2. **Discord**

Discord wird hauptsächlich für Absprachen mit den Liga-Teilnehmern genutzt.

Discord Server: <https://discord.gg/ESLM>

Jeder Teilnehmer hat sicherzustellen, dass am Spieltag mindestens ein Vertreter für die Ligaleitung erreichbar ist.

1.19. **Sponsoren**

Jede Art von Werbung oder Bezug zu pornografischen Inhalten, Drogenmißbrauch oder politischen Themen im Rahmen der ESL Meisterschaft ist verboten. Dies schließt Firmen, Personen und Organisationen ein, die ausschließlich oder hauptsächlich in diesem Bereich aktiv sind. Die Ligaleitung behält sich ferner das Recht vor, einzelne Sponsoren zu verbieten, sollten diese dem Produkt oder dem Betreiber schaden.

1.20. **Publisher-Sperren**

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, Spieler, die vom Entwickler oder Publisher eines Spiels gesperrt werden, auch in der ESL Meisterschaft für eine bestimmte Zeit zu sperren, abhängig von der Schwere des Vergehens. Die Sperre beginnt dabei

zeitgleich mit der Sperre des Entwicklers/Publishers, muss aber nicht genau so lange andauern.

2. Lizenzen

2.1. Lizenzvergabe

Spieler oder Teams, die an der ESL Meisterschaft teilnehmen, benötigen eine Lizenz für die Teilnahme. Diese wird von der Ligaleitung vergeben und ist bis zum Ende der jeweiligen Saison gültig. Dabei wird zwischen vollwertiger Lizenz und Lizenz unter Auflagen unterschieden. Die Ligaleitung kann einem Teilnehmer eine bereits erteilte Lizenz jederzeit wieder entziehen, sollten Auflagen nicht erfüllt, oder der Teilnehmer sich anderweitig in grobem Maße falsch verhalten haben. In Fällen in, denen zwei Drittel des Lineups die Lizenzhalterin verlassen, kann die Lizenz von der Ligaleitung überprüft und neu bewertet, d.h. dem Lizenzhalter entzogen und anderweitig vergeben werden.

2.2. Vollwertige Lizenz

Eine vollwertige Teamlizenz wird nur an eingetragene Unternehmen, Vereine oder Gewerbe vergeben (im Folgenden „Organisation“). Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, die Legitimität der jeweiligen Organisation im Einzelfall durch Einsicht in verschiedene Dokumente zu prüfen. Bei Erst- / Neuqualifikation wird stets eine Lizenz unter Auflagen erteilt, diese wird aber für derartige Organisationen in eine vollwertige Lizenz umgewandelt, sobald eine Mehrheit der (minimalen) Pflichtspiele einer Saison unter Einhaltung der Auflage absolviert wurden.

2.3. Lizenz unter Auflagen

Jede Lizenz kann an verschiedene Auflagen gebunden sein. Grundsätzlich bekommt jedes Team, das keiner Organisation angehört, eine Lizenz unter Auflagen, die auch dann noch gilt, wenn das Team sich einer Organisation anschließt. Nach einer von der Ligaleitung bestimmten Zeit (i.d.R. eine Saison oder der Großteil einer Saison) geht diese Lizenz dann in eine vollwertige Lizenz für die entsprechende Organisation über.

2.3.1. Mehrheitslineup

Eine Team-Lizenz unter Auflagen ist in der Regel an die Einhaltung des "Mehrheitslineups" gebunden. Ein Mehrheitslineup errechnet sich anhand der eingesetzten Spieler über einen bestimmten Zeitraum. Jeder Spieler sammelt pro Match einen "Einsatz-Punkt". Das Team kann ein Mehrheitslineup stellen, solange es Spieler einsetzt, die zusammen mehr als die Hälfte der gesamten Einsatz-Punkte des Teams mit ihren Einsatzpunkten aufbringen.

Beispiel: Team ESL spielte in der letzten Saison 12 Matches.
 $12 \text{ Matches} * 5 \text{ Spieler} = 60 \text{ Einsatz-Punkte}$; 31 Punkte sind also für ein Mehrheitslineup nötig.

In der nächsten Saison will Team ESL ein neues Lineup mit Spieler A, B, C und zwei neuen Spielern aufbauen. Spieler A und Spieler B absolvierten jedes Match. Spieler C spielte 4 Matches. Also kommen sie zusammen nur auf 28 Einsatz-Punkte. Zu wenig, um die Auflage des Mehrheitslineups zu erfüllen.

2.4. Teamsheet

Das Teamsheet wird jedem Team oder 1on1 Spieler von der Ligaleitung zur

Verfügung gestellt und ist bis zu einer im Einzelfall festgelegten Deadline ausgefüllt bei der Ligaleitung einzureichen. Fehlende unvollständige Sheets werden mit Strafpunkten geahndet und können zum Entzug der Lizenz führen. Änderungen an dort eingetragenen Daten müssen bei der Ligaleitung nach Ablauf der Frist explizit angemeldet werden.

2.4.1. Löschung des Teamsheets aus Datenschutzgründen

Aus Datenschutzgründen wird der Zugriff auf das Teamsheet nach Beginn der Preisgeldzahlungen auf den Head Admin und eine interne Ersatzperson reduziert. Sobald vom Lizenzhalter der Eingang des vollständigen Preisgelds bestätigt wurde, wird das Teamsheet komplett gelöscht. Bis zu diesem Zeitpunkt muss es aus rechtlichen Gründen aufbewahrt werden.

2.5. Lizenzhalter

In Team-Disziplinen ist eine vollwertige Lizenz immer an die Organisation gebunden, die von ihren juristischen, oder benannten Vertretern repräsentiert werden und in Lizenzfragen erster Ansprechpartner der Ligaleitung sind. Bei Teams ohne Organisation ist die Lizenz an ein Mehrheitslineup gebunden. Diese Teams werden von benannten Vertretern repräsentiert und sind erster Ansprechpartner der Ligaleitung in Lizenzfragen.

2.5.1. Änderungen des Lizenzhalters

Lizenzen sind grundsätzlich nicht übertragbar. Die Ligaleitung kann eine vollwertige Lizenz in eine Lizenz unter Auflagen umwandeln und umgekehrt, wenn beispielsweise ein Team sich einer Organisation anschließt oder sie verlässt. Solche Einzelfälle sind mit der Ligaleitung zu klären. Änderungen der/des Inhaber(s) oder der Rechtsform (wie beispielsweise Vorstandswahlen oder eine Fusion zweier Firmen) sind ebenfalls vorab mit der Ligaleitung zu klären, um eine Änderung der Lizenz zu ermöglichen.

3. Saisonstruktur und -formate

3.1. Qualifikationsliga

Die Qualifikationsliga läuft in der Regel parallel zur Liga und dient als Qualifikation für die jeweils folgende Saison.

3.1.1. Gruppenphase

Die Gruppenphase (oder „reguläre Saison“) besteht aus zwei Gruppen mit je sechs Teilnehmern. Das Format ist Round-Robin mit Hin- und Rückrunde, d.h. jeder Teilnehmer hat 10 Spieltage.

3.1.2. Playoffs

Der Gewinner des WB Finales qualifiziert sich für das Finale, der Verlierer dieser Partie trifft im MB Finale auf den Gewinner der MB Runde 1.

Der Gewinner des MB Finales nimmt am Cons. Finale teil, das Verliererteam kommt ins LB Finale.

Der andere Teilnehmer des LB Finales wird durch das Lower Bracket bestimmt. Die beiden Sieger des Play-In spielen untereinander das Team aus, das in der LB Runde 2 auf den Verlierer des MB Runde 1 Spiels trifft. Der Sieger dieser Partie nimmt am LB Finale teil.

Der Gewinner des LB Finales nimmt am Cons. Finale teil. Im Finale trifft anschließend der Gewinner dieser Partie auf das bereits ausgespielte Team aus dem WB Finale.

Alle Spiele werden im Best-of-Three Format durchgeführt.

Ausführlichere Erklärungen zum Playoffs/Finals Format können [hier](#) gefunden werden.

3.1.3. Relegation

Platz 3 und 4 der Lower Group müssen in einem Best of 3 ihren Platz in der Relegation Division 1-2 gegen ein Division 2 Team verteidigen.

Platz 5 und 6 der Lower Group steigen direkt in die Division 2 ab und werden durch Platz 1 und 2 der Division 2 Higher Group ersetzt.

3.1.4. Punkte und Best-of-Modes

Für einen Sieg erhält ein Teilnehmer 3 Punkte, für eine Niederlage 0. In CSGO gilt abweichend, dass Siege nach Overtime nur 2 Punkte, dafür Niederlagen nach Overtime 1 Punkt wert sind.

Disziplin \ Phase	Gruppenphase (Hin- und Rückrunde jeweils)	Playoffs	Relegation
CS:GO	2* bo1 (0,1,2,3,4 oder 6 Punkte)	bo3	bo1 (UB Ro8) bo3 (Rest)

4. Prämien & Preisgeld

In der ESL Meisterschaft werden im Jahr pro Saison 50.000 € ausgeschüttet. Diese werden wie folgt verteilt:

4.1. Saison-Prämie

Ein jedes Team erhält eine Saison-Prämie in Höhe von 1.000 €. Die Saison-Prämie wird zusammen mit dem Preisgeld ausgezahlt, ist prinzipiell aber nicht Bestandteil des Preisgeldes.

4.2. Preisgeld reguläre Saison

In der regulären Saison wird ein Preisgeld in Höhe von 24.000 € ausgeschüttet. Die Verteilung des Preisgeldes ist leistungsbezogen.

Für jeden Map-Win wird dem jeweiligen Team ein Map-Win-Bonus in Höhe von 200 € gutgeschrieben.

4.3. Preisgeld Playoffs/Finals

Während der Playoffs und Finals werden keine Map-Win-Bonus verteilt. Hier richtet sich die Höhe des Preisgeldes nach der Abschlussplatzierung. Die Verteilung erfolgt wie folgt:

Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4
---------	---------	---------	---------

6.600 €	3.300 €	2.200 €	1.100
---------	---------	---------	-------

4.4. Preisgeld MVP

Nach dem finalen Final-Match einer jeden Saison wird der Saison-MVP gekürt. Dieser erhält ein Preisgeld in Höhe von 800€.

4.5. Reisekosten und Unterbringung

Die Freaks 4U Gaming GmbH stellt die Unterbringung für Teams (5 Spieler + ggf. 1 Coach ODER Manager) die sich für offline stattfindende Matches qualifizieren. Auch die Tickets zur Anreise werden gebucht, sofern die Spieler mehrheitlich aus Deutschland, Österreich oder der Schweiz und vollständig aus Europa anreisen (analog zur Aufstellungsregel). Bei abweichenden Situationen sollte frühzeitig der Kontakt zur Ligaleitung gesucht werden, um eine für alle zufriedenstellende Lösung zu finden (z.B. Zuschuss zu Auslandsreisen oder Teilung der vermiedenen Kosten bei Nutzung eines vorhandenen Tickets).

4.6. Auszahlung

Angestrebt wird generell eine Auszahlung 90 Tage, spätestens jedoch 180 Tage nach dem Ende einer Saison. Eine Saison endet mit dem Finale. Das Preisgeld wird an einen vom Lizenzhalter genannten Empfänger gezahlt. Gibt es keinen Lizenzhalter, kann das Mehrheitslineup einen Empfänger benennen.

4.6.1. Einbehalt des Preisgeldes

Solange das Preisgeld für die ESL Meisterschaft noch nicht ausbezahlt wurde, behält sich die Freaks 4U Gaming GmbH das Recht vor, jede ausstehende Zahlung zu stornieren oder zu verschieben, wenn Beweise oder ausreichender Verdacht für Betrug oder ein unfaires Spiel entdeckt wurden.

4.6.2. Zahlungsarten und Verjährung

Das Preisgeld wird je nach Wunsch des Lizenzinhabers per Banküberweisung oder über PayPal verschickt. Werden keine ausreichenden Informationen für eine vollständige Zahlung angegeben, werden die Zahlungen nicht getätigt. Wenn ein Teilnehmer seine Gewinne nicht innerhalb von drei Jahren nach Ende des Wettbewerbs abgerufen hat, verfallen die Gewinne.

4.7. Preisgeldabzüge und Verteilung

Preisgeld, das einem Teilnehmer aufgrund von Strafpunkten abgezogen wurde, wird unter den anderen Teilnehmern gleichmäßig aufgeteilt. Teilnehmer, welche ebenfalls Preisgeldabzüge aufgrund von Strafpunkten abgezogen wurde, sind von der Verteilung ausgeschlossen.

5. Accountrichtlinien

5.1. Spieleraccounts

5.1.1. Foto

Jeder Spieler und jedes Mitglied eines Teams ist verpflichtet, Daten in seinem Teamsheet aktuell zu halten. Außerdem müssen die Teilnehmer ein aktuelles Profilbild hochladen, auf dem die Person eindeutig zu erkennen ist. Gleiches gilt für ingame Fotos (falls zutreffend, z.B. Steam) und Discord Fotos.

Verstöße können in der Liga pro angebrochenen Spieltag mit 1 Minor Strafpunkt pro Person geahndet werden.

5.1.2. Nicknamen

Die Spieler dürfen im Rahmen der ESL Meisterschaft nur ihre eigenen offiziellen Nicknamen verwenden. Dies gilt sowohl ingame als auch an allen anderen relevanten Stellen (z.B. Teamsheet, Account bei ESEA/ESL Play, Discord, ...) Jeder Spieler, der seinen Nicknamen offiziell (z.B. bei Valve für gesponserte Veranstaltungen) registriert hat, muss in der ESL Meisterschaft denselben Nicknamen verwenden.

5.1.3. Premium (ESEA / ESL)

In CS:GO wird ESEA Premium (oder Insider) benötigt und ist rechtzeitig zu kaufen und aktivieren. Fehlendes ESEA Premium macht es technisch unmöglich, an einem Spiel der Meisterschaft teilzunehmen. Die Premiumpflicht für den ESL Play Account ist abgeschafft.

5.2. Teamaccount

Für Wettbewerbe, die auf ESL Play oder ESEA stattfinden, ist ein speziell dafür erstellter Teamaccount zu verwenden. Teamaccounts dürfen saisonübergreifend verwendet werden, jedoch ausschließlich für die ESL Meisterschaft. Es muss ein aktuelles Logo hochgeladen sein. Auf ESL Play sind ausschließlich die Positionen "Manager", "Captain" und "Player" erlaubt.

5.3. Teamname

Der Teamname darf nur aus dem tatsächlichen Namen des Teams und zusätzlich einem Sponsoren-Namen bestehen. Produktbeschreibungen, mehr als ein Wort und sonstige Erweiterungen sind nicht zulässig. Jeder Team- oder Sponsorenname darf nur ein Mal innerhalb einer Disziplin auftauchen. Die Änderung oder Anpassung des Teamnamens darf nur mit Zustimmung der Ligaleitung durchgeführt werden.

Beispiele für zulässige Teamnamen:

- Team ESL
- ESL Turtles

Beispiele für ungültige Teamnamen:

- ESL powered by TE
- Turtle Entertainment ESLM

6. Allgemeine Richtlinien zum Ablauf

6.1. Teams: Lineup und Roster

Ab der Lineupdeadline gelten die Wechselregeln und jeder neue Spieler wird vom Wechselkontingent abgezogen.

6.1.1. Roster Limits

Das Roster eines Teams muss so viele (Stamm-)Spieler enthalten, wie für das Standardformat des Spiels notwendig sind (z.B. 5 für 5on5). Darüber hinaus sind maximal ein Ersatzspieler weniger als Stammspieler erlaubt (z.B. 4 für 5on5).

Maximal 3 Manager und 2 Coaches sollen/dürfen ebenfalls im Teamsheet gemeldet werden, sind aber normalerweise nicht spielberechtigt. Sollen sie eine Spielberechtigung erhalten, zählen sie zum Limit dazu und müssen die entsprechenden Anforderungen erfüllen. In diesem Falle werden sie als Ersatzspieler gewertet oder, falls sie Stammspieler sein sollen, müssen ihre vorherige Position als Manager/Coach (zumindest im Teamsheet) aufgeben.

6.1.2. Lineup Limits

Zu jedem Zeitpunkt eines Spiels müssen stets mehr Stammspieler als Ersatzspieler spielen. Sollen mehr Spieler eingesetzt werden, die den Ersatzspieler-Status haben, müssen diese zuerst zu Stammspielern gemacht werden, was wie ein Spielerwechsel zu behandeln ist (also auch einen Wechselslot kostet). Gleichzeitig, um die Roster Limits einzuhalten, muss ein vorheriger Stammspieler zum Ersatzspieler, Manager oder Coach gemacht werden oder aus dem Team entfernt werden.

6.1.3. Spielerwechsel / Neuer Spieler

Ab der Lineupdeadline sind Veränderungen am Lineup innerhalb von 48 Stunden vor Spielbeginn wie folgt zu melden:

Verlässt ein Spieler das Team, ist ein Hinweis an die Ligaleitung via Email nötig. Ein Admin wird den Spieler dann aus dem Teamsheet entfernen. Der Spieler darf schon vorher aus dem Teamaccount entfernt werden.

Soll ein neuer Spieler aufgenommen werden, ist ein Hinweis an die Ligaleitung via Email nötig. In dieser müssen ohne weitere Aufforderung die für das Teamsheet nötigen Daten angegeben werden, bis auf den Namen, Geburtsdatum und den Wohnort. Diese müssen als Scan eines Identifikationsdokuments über das Freaks 4U Gaming GmbH Lizenzierungs-Tool hochgeladen werden. Ein Admin wird den Wechsel prüfen und entweder bestätigen oder bei Problemen ablehnen. Erst nach der Bestätigung wird der Spieler ins Teamsheet eingetragen und darf in den Teamaccount hinzugefügt werden.

Ein neuer Spieler oder Coach ist nur dann einsatzberechtigt, wenn er in derselben Saison von keinem anderen Team in der ESL Meisterschaft eingesetzt wurde. Dabei bedeutet "eingesetzt" entweder "gespielt" oder "gecoach" (d.h. als Coach während eines Matches auf dem Server oder auf der Bühne/Tournament Area anwesend).

Darüber hinaus darf der Spieler in den letzten 120 Tagen nicht in mehr als einem anderen Team in einem ESL Pro Gaming Wettbewerb eingesetzt worden sein. Eine Ausnahme von dieser "120-Tage" Regel ist möglich, wenn der Teilnehmer zweifelsfrei darlegen kann, dass es sich um einen dauerhaften Wechsel handelt, allerdings niemals, wenn das dritte Teams dasselbe ist wie das erste.

Teams dürfen bis Beginn des achten Spiels maximal 2 neue Spieler und 1 neuen Coach aufnehmen. Ein weiterer Spieler darf zwischen Ende des letzten Spiels der Playoffs und Beginn der Finals aufgenommen werden.

Wechselmöglichkeiten verfallen nach der jeweiligen Frist, es können also keine

Wechsel in spätere Phasen der Saison "mitgenommen" werden.

Die gleichzeitige Teilnahme an sich überschneidenden nationalen ESL Wettbewerben in der gleichen Disziplin ist weder für Organisationen mit mehreren Teams noch für einzelne Teams oder 1on1-Spieler gestattet.

6.1.4. Roster-Lock

Nach Abschluss des Spieltag 8 tritt ein Roster-Lock in Kraft. Dies bedeutet, dass die Matches der Spieltage 9, 10, Puffer-Wochen, Relegationen und Playoffs mit den Spielern, welche bis zum dahin gemeldet wurden, auszuspielen sind. Teilnehmer, welche sich für die Finals qualifiziert haben, erhalten einen zusätzlichen Wechselslot.

6.1.5. Notfall-Transfers

Im Falle eines schwerwiegenden und kurzfristigen Notfalls (z.B. unvorhersehbare Annullierung aller Flüge oder eine schwere Krankheit oder Verletzung eines Spielers), die ein Team ohne ein vollständiges Line-up zum Spielen zurücklässt, kann die Turnierleitung entscheiden einen Spielerwechsel im Notfall unter Missachtung einiger der Regeln in [6.2.1](#) zu gestatten. [Regel 6.1](#) sowie die „120-Tage“ Regel und die Regel, nur für ein Team pro Saison zu spielen, bleiben auch für Notfalltransfers bestehen.

6.2. Ausstieg aus der Saison / Abstieg

Teilnehmer, die vor Beginn des ersten Saison-Spiels ihre Lizenz abgeben oder verlieren, werden dauerhaft durch einen Nachrücker ersetzt, sofern einer gefunden werden kann.

Teilnehmer, die ihre Lizenz zu einem späteren Zeitpunkt abgeben oder verlieren, werden nicht ersetzt. Alle Matches (offen und beendet) werden aus der Wertung gestrichen. Teilnehmer, die ihre Lizenz zu einem späteren Zeitpunkt abgeben oder verlieren sowie Absteiger, sind für den Rest der Saison und die gesamte folgende Saison für die Liga gesperrt. Die Teilnahme an der Qualifikationsliga ist erst in der folgenden Saison wieder gestattet. Unterhielt die Organisation zu irgendeinem Zeitpunkt der Saison ein zweites Team in der Qualifikationsliga, ist dieses Team nicht aufstiegsberechtigt.

Aussteiger/Disqualifizierte, die für die Playoffs oder Relegation qualifiziert waren, werden durch "Hochziehen" in der Liga für diese Phasen ersetzt. Jeder Aussteiger/Disqualifizierte verliert das gesamte Preisgeld, das bis dato gewonnen wurde oder in der Saison noch gewonnen werden könnte.

Ein Team kann nicht mit unterschiedlichen Accounts an der Meisterschaft teilnehmen. Entlässt eine Organisation sein Lineup, kann es nicht als Sponsor oder Lizenzhalter ein anderes Lineup übernehmen und dieses in der gleichen Saison weiterspielen lassen.

6.3. Einsatz nicht spielberechtigter Spieler

Bestreitet ein nicht spielberechtigter Spieler ein Match in der ESL Meisterschaft, wird dies mit einem Major Strafpunkt für den Teilnehmer geahndet. Betreffende Matches werden in der Regel als Default Loss für den Teilnehmer gewertet. In Team

Disziplinen erhält zudem der betreffende Spieler eine individuelle Sperre, die die Ligaleitung im Einzelfall festlegt, die jedoch immer mindestens ein Match beträgt.

6.4. Ringer/Faker

Bestreitet ein Spieler ein Match unter Vortäuschung einer falschen Identität, wird dies mit 1 Major Strafpunkt pro Ringer/Faker für den Teilnehmer geahndet. Betreffende Matches werden als Default Loss für den Teilnehmer gewertet. In Team Disziplinen erhalten zudem die beteiligten Spieler eine individuelle Sperre, die die Ligaleitung im Einzelfall festlegt, die jedoch immer mindestens zwei Matches beträgt.

6.5. Spieltermine

Die Spieltermine der regulären Saison werden zu Saisonbeginn vorgegeben. In besonderen Fällen können von der Ligaleitung einzelne Matches oder Spieltage ganz oder in Teilen verschoben und neu terminiert werden. Der Spieltag ist ansonsten einzuhalten. Das Verschieben von Matches durch die Teilnehmer ist nicht möglich. Die Termine der regulären Spieltage sind nachfolgend aufgelistet. Termine der Playoffs, Relegation und anderer Matches werden separat bekannt gegeben. Am Spieltag gibt es standardmäßig zwei oder drei Startzeiten, auf die sich die Spiele verteilen. Die spätere(n) Startzeit(en) ist(sind) ein ungefährender Richtwert. Die Spiele beginnen nach kurzer Pause, wenn die Übertragung des vorherigen Spiels vollständig abgeschlossen ist, unabhängig davon, ob dieser Zeitpunkt früher oder später als der geplante Termin ist. Im Zweifel ist mit einem Admin Rücksprache zu halten. Das frühzeitige Starten oder Verzögerungen des Beginns, die die Übertragung der Spiele stören, können mit Strafpunkten geahndet werden.

	CSGO
Gruppe A	Mo 19:00 Mo 19:00 Mo 21:30
Gruppe B	Do 19:00 Do 19:00 Do 21:30
letzter Spieltag	Do 20:00

6.5.1. Wildcard

Grundsätzlich existieren in der ESL Meisterschaft keine Wildcards. In Ausnahmefällen kann für die Verschiebung eines Matches eine Sonderwildcard bei der Ligaleitung beantragt werden. Ob ein solcher Fall vorliegt, entscheidet die Ligaleitung im Einzelnen, ggf. in Rücksprache mit dem Teilnehmer. Diese Anfrage kann bis 48 Stunden vor dem Match gestellt und das entsprechende Match dadurch verschoben werden. Unter besonderen Umständen kann ein Antrag auch kurzfristiger gestellt werden, hat dann allerdings Strafpunkte zur Folge. In jedem Fall behält die Ligaleitung sich das Recht vor, die Legitimität des Grundes zu prüfen. Verschobene Matches werden automatisch auf den darauffolgenden Standardtermin verschoben, können in Absprache mit dem Gegner und der Ligaleitung aber auch auf einen späteren Standardtermin, oder in besonderen Fällen auch auf einen ganz anderen Termin gelegt werden.

Die Matches des letzten Spieltags werden komplett parallel gespielt und können

von den Teilnehmern selbst nicht verlegt werden. Matches vorheriger Spieltage können nicht auf einen Termin nach dem letzten Spieltag verschoben werden.

6.5.2. Definition Wildcard-Ausnahmen

Unter Umständen kann auch ohne Zustimmung des gegnerischen Teams eine Verlegung in die Puffer-Wochen beantragt werden. Folgende Umstände können zu einer Verschiebung führen:

6.5.2.1.

Qualifier der nachfolgenden Events an dem min. 1/4 aller Teams der Division teilnehmen wollen

- ESL Tournaments
- Dreamhack Tournaments
- RMR Tournaments (sind von der 1/4 Begrenzung ausgeschlossen)
- BLAST

6.5.2.2.

Die Qualifikation zu eben einer dieser Turniere

6.5.2.3.

Die Qualifikation zu einem Turnier vor Bekanntgabe der Match-Termine (Auslosung Gruppen)

6.5.2.4.

Höhere Gewalt – wie z.B.:

- Internet-Ausfall im Bootcamp (gesamtes Team, keine Einzelspieler)
- Flug-Annullierung welche min. 2 Spieler betrifft
- Krankheit von min. 2 Spielern des Stamm-Lineups (Attest-Pflicht)
- Todesfall Familie:
 - Lebenspartner
 - Eigene Kinder
 - Elternteil
 - Großmutter/-vater

6.6. No-Show

Tritt ein Teilnehmer nicht zu einem Match an, wird es als No-Show und Niederlage gewertet. Ab einer Verspätung von 15 Minuten nach geplantem Matchstart wird das Match in der Regel als No-Show gewertet.

In einem Doppelspiel gilt ein No-Show zunächst immer für das erste der beiden Spiele. Ab einer Verspätung von 30 Minuten wird auch das zweite Spiel als No-Show gewertet.

Ein No-Show wird mit 6 Minor Strafpunkten geahndet (4 Minors, falls in einem Doppelspiel nur die erste Map als No-Show gewertet wird). Offline wird die Strafe verdoppelt.

Wiederholter No-Show (damit ist nicht die zweite Map eines Doppelspiels gemeint,

sondern der Nichtantritt zu verschiedenen Matches) führt im Regelfall zu einer Disqualifikation des Teilnehmers.

6.7. Wertung bei No-Show

Eine jede Map welche per No-Show entschieden wird wird mit 0:16 Runden gewertet.

6.7.1. No-Show in K.O.-Matches

Erfolgt ein Nichtantritt in einem Spiel in einem „K.O.“ Format (Single- oder Double-Elimination, Swiss, etc.), wird das nicht antretende Team immer so behandelt als habe es bereits eine Runde eher verloren bzw. (im Fall einer ersten Runde) als habe es in der vorherigen Phase den besten Rang unterhalb des Qualifikationsrangs belegt.

Falls möglich, wird der dortige Gegner/beste nächste als Nachrücker nominiert. Ausnahme: Wenn ein bereits weiter fortgeschrittener Turnierverlauf ein Zurücksetzen des Teams nicht mehr erlaubt, verbleibt das nicht angetretene Team in seinem ursprünglichen Match und wird weiter so behandelt, als habe es dort verloren (z.B. wenn der zuvor unterlegene Gegner bereits im Lower Bracket weitergespielt hat).

6.7.2. Strafpunkte-Staffelung bei No-Show

No-Show 1 der Saison = 6 Minor Strafpunkte

No-Show 2 der Saison = 1 Major Strafpunkt

No-Show 3 der Saison = Disqualifikation

No-Show am letzten Spieltag = Erhöhung der Strafpunkte wie folgt:

Fall 1 = 10 Minor Strafpunkte

Fall 2 = 2 Major Strafpunkte

7. Richtlinien für Offline-Veranstaltungen und Online-Playoffs

7.1. Verhalten

Den Anweisungen von Referees und Angestellten der Freaks 4U Gaming GmbH ist in jedem Fall Folge zu leisten.

7.1.1. Gegenstände im Turnierbereich

Essen im Turnierbereich ist untersagt. Getränke sind in von der Freaks 4U Gaming GmbH zugelassenen Behältnissen erlaubt, aber unter dem Tisch abzustellen, außer es wird von dem Turnierveranstalter ausdrücklich erlaubt.

In allen Turnierbereichen gilt striktes Rauch- und Dampfverbot.

Gegenstände, die nicht zum Spielen benötigt werden (wie z.B. Telefone, Kaugummis, Uhren, usw.) sind vom Tisch zu entfernen. Ausnahmen sind mit dem Einverständnis eines Referees möglich (Maskottchen, Taschentuch, usw.).

Nach dem Spiel sind alle Flaschen und sonstiger vom Teilnehmer verursachter Müll an den Plätzen zu entfernen. Verstöße werden mit Strafpunkten geahndet.

7.1.2. Benehmen

Alle anwesenden Personen haben sich sportlich und der Veranstaltung

angemessen zu verhalten. Fluchen, Beleidigungen, jede Form von aggressivem Verhalten (z.B. Schläge auf den Tisch), usw. können von einem Admin geahndet werden, bis hin zum Ausschluss von der Veranstaltung.

Die Nutzung von Telefonen oder anderer unnötiger Lärm ist zu vermeiden, um anderen Teilnehmern ein möglichst konzentriertes Spielen zu ermöglichen. Marketingaktivitäten sind ohne Genehmigung der ESL nicht gestattet.

Das absichtliche Beschädigen oder Verschmutzen von Räumen, Möblierung, Ausrüstung oder ähnlichen Gegenständen wird mit einer Strafgebühr belegt, die sich an den entstandenen Kosten (inkl. Bearbeitungskosten und potenziellen Imageschäden) orientiert.

Verhalten, das das Risiko solcher Beschädigungen oder Verschmutzungen birgt, ohne sie tatsächlich zu verursachen, kann mit bis zu 6 Minor Strafpunkten belegt werden.

7.1.3. **Kleidungsordnung**

Es wird erwartet, dass Teilnehmer ihre Matches in repräsentativer, einheitlicher Kleidung ihres Teams, mit langen Hosen und geschlossenen Schuhen bestreiten. Ein Vertreter der Ligaleitung kann einzelne Kleidungsstücke verbieten, wenn sie unerwünschte Logos, Schriften, oder Symbole zeigt. Das Tragen von Kopfbedeckung ist während des Matches nicht erlaubt.

Kann oder will ein Teilnehmer dieser Ordnung nicht entsprechen, kann die Teilnahme am Match verweigert werden, bis das Problem gelöst wurde. In jedem Fall wird dies mit Strafpunkten geahndet.

7.2. **Medien Verpflichtungen**

7.2.1. **Interviews**

Jeder Spieler verpflichtet sich, vor Ort für Interviews vor, während und nach der Show zur Verfügung zu stehen. Bei Teams betrifft dies ebenfalls im Account eingetragene Manager und Coaches.

7.2.2. **Media Day**

Wenn ein Media Day zur Produktion von Bild- und Videomaterial angesetzt ist, dann ist jeder Teilnehmer verpflichtet an diesem teilzunehmen. Sollte der Termin aufgrund der Reiseplanung des Teilnehmers (nur für offline Media Days) nicht wahrgenommen werden können, muss dies im Vorfeld angemeldet werden. Unentschuldigte Verspätungen oder Nichterscheinen werden mit Bußgeldern bis zu 1,5% des Gesamtpreisgelds (eigene Disziplin) + 5% des selbst gewonnenen Preisgeldes geahndet.

7.2.3. **Autogrammstunde**

Autogrammstunden finden auf freiwilliger Basis und nach Absprache mit den Teilnehmern statt. Sollte eine Autogrammstunde zugesagt sein, wird die

Nichtteilnahme mit Bußgeldern bis zu 0,75% des Gesamtpreisgelds (eigene Disziplin) + 2,5% des selbst gewonnenen Preisgeldes geahndet.

7.3. Hardware und Software

Grundsätzlich müssen die von der Freaks 4U Gaming GmbH zur Verfügung gestellten Monitore, PCs und Headsets für die Matches genutzt werden. Für Peripherie (im Einzelnen: Maus, Tastatur, Mauspad, In-ears, Headsets) sind die Teilnehmer selbst verantwortlich.

Spieler dürfen ihre Config und mit Einverständnis eines Referees weitere zum Spielen benötigte Software nutzen. Das Herunterladen und/oder Installieren anderer Software ist nicht erlaubt. Ausnahmen sind mit Zustimmung eines Referees möglich.

Der Einsatz von Wechselmedien (CDs, USB Sticks, usw.) ist ohne Zustimmung eines Referees nicht gestattet.

Ein Admin kann Peripherie, Software, Wechselmedien oder Einstellungen jederzeit überprüfen und verbieten.

7.4. Verspätung

Verzögerungen im Ablauf, die durch Unpünktlichkeit oder anderweitig von einem Teilnehmer verschuldet wurden, können mit Strafpunkten geahndet werden. Die Höhe hängt vom Einzelfall ab, falls die Umstände nichts Anderes nahelegen, wird die selbe Strafpunktzahl wie bei online Matches vergeben (vgl.).

7.5. Player Guide

Dieses Regelwerk kann für Offline Veranstaltungen durch ein gesondertes Regelwerk ergänzt werden.

8. Spielspezifische Regeln Counter-Strike: Global Offensive

8.1. Version

Gespielt wird Counter-Strike Global Offensive in der aktuellsten, auf Steam verfügbaren Version.

8.2. ESEA Client & Anticheat

In der Liga wird über den ESEA Client mit ESEA Anticheat gespielt. Das Spielen ohne den ESEA Client ist ohne ausdrückliche Zustimmung eines Referees nicht gestattet. Die Umgehung des Clients wird mit einem Major Strafpunkt geahndet. Zudem kann das Match wiederholt oder als Default Loss gewertet werden.

8.3. Mapwahl

In der regulären Saison wird das Map-Veto kurz vor Match-Start auf dem ESL Meisterschaft Discord im entsprechenden Match-Raum durchgeführt. Das Veto wird wie folgt durchgeführt:

Team A (erstgenanntes Team im Match-Channel) bannt 1 Map
Team B (zweitgenanntes Team im Match-Channel) bannt 1 Map
Team B bannt 1 Map
Team A bannt 1 Map

Team B pickt 1 Map
Team A pickt Seite Map 1
Team A pickt 1 Map
Team B pickt Seite Map 2
Die verbleibende Map wird nicht ausgespielt

Im Best of Three wählen die Teams wie folgt: Team A ban, Team B ban, Team A pick, Team B pick, Team A ban, Team B ban. Die übrige Map wird als dritte Map gespielt. Wer anfängt, entscheidet das Team mit dem besseren Seed bzw. ein Münzwurf.

8.3.1. **Map Pool**

Der Map Pool besteht aus folgenden Maps:

- de_ancient
- de_anubis
- de_inferno
- de_mirage
- de_nuke
- de_overpass
- de_vertigo

8.4. **Spielmodus**

Ein "Match" der regulären Saison besteht aus zwei Maps, die einzeln als Hin- und Rückrunde gewertet werden. Auf jeder Map wird ein Gewinner ermittelt, notfalls durch Overtime. Gewinnt ein Team nach Overtime, erhält es zwei Punkte und der Verlierer einen Punkt. Gewinnt ein Team nach der regulären Rundenanzahl, erhält es drei Punkte und der Verlierer null.

8.4.1. **Overtime**

Im Falle eines Unentschiedens auf einer Map, muss das Match im MR3 (maxround 3) Modus mit 12.500 Startgeld weitergespielt werden, bis ein Gewinner gefunden wurde. Im Falle einer Overtime werden die Punkte nicht 3:0 sondern 2:1 verteilt.

8.5. **Spieleranzahl**

Es dürfen lediglich 5on5 Matches gespielt werden. Ein 4on5 oder sonstige Konstellationen sind nicht möglich. Sollte ein Team keine 5 Spieler stellen können, gilt das Team als nicht angetreten.

8.6. **Server**

Die Matchserver werden durch ESEA gestellt.

8.7. **Coaching**

Bei Online-Matches sind Coaches durch das ESEA System möglich und erlaubt. Bei Offline-Matches darf sich ein Coach während des gesamten Spiels hinter seinem Team aufhalten. Der Coach kann dabei die ganze Zeit die Teamkommunikation mitverfolgen, darf jedoch lediglich während des taktischen Timeout mit den Spielern sprechen oder anderweitig interagieren. Der Coach unterliegt ansonsten während der gesamten Zeit den gleichen Regeln - insbesondere bezüglich Headset - wie die Spieler.

Ein Jeder Coach muss das Spiel als auch Ton vom TS per OBS aufnehmen

Im Anschluss zum Match muss dies per FTP auf einen unserer FTP-Server hochgeladen werden und wird hier mindestens 2 Wochen aufbewahrt
Ein jedes Team erhält hier einen eigenen FTP-Zugang, zu dem auch nur das Team Zugang hat
Die Aufnahme ist binnen 48 Stunden nach Match-Ende auf dem FTP-Account hochgeladen werden.

8.8. Pause

In Counter-Strike: Global Offensive wird zwischen der taktischen Pause und der technischen Pause unterschieden.

8.8.1. Taktische Pausen

Jedes Team verfügt über 4 taktische Pausen pro Map, welche maximal 30 Sekunden dauern dürfen. Die Pause wird durch den Chatbefehl ".tac" ausgelöst.

8.8.2. Technische Pausen

Das Spiel kann aufgrund von technischen Problemen oder sonstigen Gründen durch den Chatbefehl ".tech" pausiert werden. Sollte dies geschehen, muss sich das Team, welches die Pause genommen hat, direkt mit einem Admin in Verbindung setzen und das Problem schildern. Die Pause darf 5 Minuten grundsätzlich nicht überschreiten, es sei denn ein Admin stimmt zu.

8.9. Player Settings

8.9.1. Config Files

Alle Konfigurationsänderungen sind erlaubt, solange sie nicht einen unfairen Vorteil oder Vorteile bringen, die vergleichbar mit Cheaten sind. Ein Spieler kann für falsche Einstellungen in jeder Konfigurationsdatei bestraft werden, unabhängig davon, ob sie in Gebrauch war, oder gespeichert wurde in dem betreffenden Spiel-Ordner. Die folgenden Befehle sind verboten:

- cl_showpos 1 - der Wert muss auf 0 gesetzt werden.

Teams müssen sich an die Turnierleitung wenden, wenn sie sich über die Gültigkeit eines Befehls unsicher sind und seinen Wert. Ein Team kann bestraft werden, wenn es verbotene Befehle in seiner Konfigurationsdatei hat, unabhängig davon, ob diese benutzt wurden oder nicht.

Falsche Spielersettings werden mit zwei (2) Minor Strafpunkten per verbotenenem Wert und Spieler geahndet. Maximal werden jedoch nur sechs (6) Minor Strafpunkte pro Match an ein Team vergeben. Sollten drei oder mehr Spieler verbotene Settings haben, so erhält das Team einen Default Loss.

Die Referees können unter bestimmten Umständen einen Default Loss vergeben, auch wenn weniger als drei Spieler verbotene Settings besitzen.

8.9.2. Scripts

Alle Scripte sind illegal, außer Kauf-Scripte, Demo-Scripte, Say-Scripte oder Nickname-Scripte. Ein Team kann bestraft werden, wenn es verbotene Scripte in deren Configs hat, unabhängig davon, ob sie in Gebrauch waren.

Verbotene Scripte werden mit zwei (2) Minor Strafpunkte pro verbotenem Script und Spieler geahndet. Maximal werden jedoch nur sechs (6) Minor Strafpunkte pro Match an ein Team vergeben. Sollten drei oder mehr Spieler verbotene Scripte haben, so erhält das Team einen Default Loss.

Die Referees können unter bestimmten Umständen einen Default Loss vergeben, auch wenn weniger als drei Spieler verbotene Settings besitzen.

8.9.3. **32 Bit**

Jeder Spieler muss die Color Quality auf Highest (32 bit) einstellen. Wird Counter-Strike: Global Offensive im Window Mode gespielt, muss auch die Windows Farbtiefe 32 Bit betragen. Spielt ein Teilnehmer nicht mit 32 Bit, so wird ein Major Strafpunkt vergeben und das Team erhält einen Default Loss.

8.9.4. **Grafikkartentreiber oder ähnliche Tools**

Veränderungen an der Spielgrafik oder Textur mittels Grafikkartentreibers, anderer Tools zur Grafikkonfiguration oder Programmen dieser Art ist verboten.

Verboten sind weiterhin sämtliche Overlays, welche im Spiel die Auslastung des Systems in irgendeiner Form wiedergeben (z.B. Nvidia SLI Anzeige, Rivatuner Overlays). Sollten solche Overlays benutzt werden wird dies mit einem (1) Major Strafpunkt und einem Default Loss geahndet. Hiervon nicht betroffen sind Tools, die ausschließlich die Frames per Second (FPS) anzeigen.

8.9.5. **Custom Dateien**

Es ist den Spielern nicht erlaubt, während das offizielle Spielen irgendeine Form von benutzerdefinierten Spieldateien zu verwenden. Es dürfen nur CSGO-Skins geändert werden. Alle anderen Änderungen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die Modifikation von Sprites, HUDs, Scoreboards und Fadenkreuzen sind strengstens untersagt.

8.9.6. **Custom Character Model**

Es ist nicht erlaubt mit einem Custom Character Model, Agent bzw. Player Skin zu spielen. Jeder Spieler muss den Standard Skin verwenden.

8.9.7. **Treiber**

Die Verwendung von Gerätetreibern zur Vorinstallation / Vorprogrammierung von illegalen Makros auf den Geräten des Spielers (Tastatur, Mäuse, Soundkarten) ist verboten und kann als Cheating bestraft werden. Für Offline

Events gilt: Die Turnierverantwortlichen behalten sich das Recht vor, jedes von den Spielern verwendete Gerät zur Überprüfung anzufordern.

8.9.8. In-Game Item Nametag

Spieler dürfen keine Nametags an Ingame-Gegenständen verwenden, die gegen den Verhaltenskodex verstoßen.

8.10. Spielablauf

8.10.1. PoV Demos

Alle Teilnehmer sind dazu verpflichtet Demos aus der eigenen Perspektive aufzunehmen.

8.10.2. Demos und Replays

Alle Demos oder Replays müssen auf Anfrage der Administratoren zur Verfügung gestellt werden.

8.10.3. Demo- und Wiedergaberecht

Freaks 4U Gaming GmbH und ESL behalten sich das Recht vor, alle Demos, die in einem ESL-Arrangement aufgenommen wurden, abzuspielen und/oder auf die 99Damage oder ESL-Websites hochzuladen.

8.10.4. Spielerdrops

Sollte ein Spieler vor dem ersten Kill der ersten oder zweiten Halbzeit dropen, so wird die Hälfte neu gestartet. Im Fall eines Spielerdrops nach dem ersten Kill in der ersten oder zweiten Halbzeit muss die Pausenfunktion genutzt werden. Sofern der gedropte Spieler nicht zum Ende der Runde wieder auf dem Server und in seinem Team ist, muss am Ende der Runde oder zu Beginn der nächsten Runde eine Pause eingelegt werden. Das Team, aus dem der Spieler gedropped ist, ist für die Pause verantwortlich. Es muss mindestens 5 Minuten auf den gedropten Spieler gewartet werden. Kommt der gedropte Spieler nicht wieder und kann das Team keinen Ersatzspieler stellen, wird das Match als Default Loss gewertet.

8.10.5. Spielerdrops bei Offline Events

Sollten mehrere Spieler bei einem Offline Event vom Server dropen, so liegt es im Ermessen der Referees ob die Runde gewertet werden kann oder ob das Match bzw. die Runde mit Hilfe der Backup Dateien neu gestartet werden muss.

8.10.6. Auswechslungen

Auswechslungen sind generell während einem Match erlaubt. Möchte ein Teilnehmer einen Spieler austauschen, so muss der Ersatzspieler bereits Ingame sein und bereit um auf den Matchserver zu connecten. Die Auswechslung muss kurz angekündigt werden, danach muss während der Freezetime das Spiel kurz pausiert werden und der entsprechende Spieler vom

Server disconnecten. Der Ersatzspieler hat dann unverzüglich den Server zu betreten, damit das Match zügig fortgesetzt werden kann.

8.10.7. Als Spieler dem falschen Team beitreten

Es ist verboten, dem falschen Team auf dem Server beizutreten und kann mit einem (1) Minor Strafpunkt bestraft werden.

8.10.8. Spielunterbrechungen

Sollte ein Spiel während der ersten drei Runden unterbrochen werden, so wird die Halbzeit neugestartet. Wenn das Spiel nach diesen drei Runden unterbrochen wird, zählen alle bis zu dieser Unterbrechung gespielten Runden. Bei einem Fortführen des Matches wird nach folgendem Ablauf verfahren:

Das Startgeld wird für die noch zu spielende Restzeit auf 5000 gesetzt.

Die restlichen noch nicht gespielten Runden müssen ausgespielt werden.

Sollten nach dieser Maphälfte noch weitere Runden zu spielen sein, muss das Startgeld wieder auf den regulären Wert 800 zurückgesetzt werden.

Sollte das Match auf einem offiziellen ESL Server ausgetragen werden, dann kann die Administration auf das Laden eines Backups entscheiden, um das Match fortzusetzen.

8.10.9. Nutzung Bugs und Glitches

Die absichtliche Verwendung von Bugs, Glitches oder Fehlern im Spiel ist verboten. Es liegt im Ermessen des Admins, ob die Verwendung der genannten Bugs einen Einfluss auf das Spiel hatten oder nicht, und ob er Runden oder das Spiel an das gegnerische Team vergibt oder ein Rematch veranlasst. Die Verwendung der folgenden Bugs ist strengstens verboten, sollte ein Bug verwendet werden, der hier nicht aufgeführt ist, liegt es im Ermessen des Admins, ob eine Bestrafung notwendig ist oder nicht.

- Das Bewegen durch abgeschnittene Bereiche, in denen die Bewegung durch das Design der Karte nicht beabsichtigt ist, ist strengstens verboten (alle Wände, Decken, Böden usw.).

- Die Bombe darf nicht an einem Ort platziert werden, an dem sie nicht entschärft werden kann. Das Platzieren der Bombe auf solche Weise, dass niemand den Piepton hören kann, oder das Platzier Geräusch ist verboten.

- Das Stehen auf Teamkollegen ist generell erlaubt, es ist nur dann verboten, wenn solche Aktionen die Spieler über, unter und/oder durch einen festen Gegenstand (z.B. Wand, Kiste, Decke) zu schauen, das nicht erlaubt sein sollte nach dem Kartendesign.

- Pixelwalking ist verboten. Ein Spieler gilt als Pixelwalking, wenn er auf unsichtbaren Pixeln auf der Karte sitzt oder steht, die keinen sichtbaren Rand haben. Es wird empfohlen, mit der Turnierleitung zu klären, ob bestimmte Bugs oder Glitches als illegal angesehen werden oder nicht.

Die folgenden Bugs sind ausdrücklich erlaubt:

- Entschärfung der Bombe durch Wände und Gegenstände etc.
- Sogenanntes "Surfen" auf Röhren

Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, auch rückwirkend weitere Bugs in die Liste der ausdrücklich erlaubten Bugs **aufzunehmen**.

8.10.10. Suizide

Der absichtliche Selbstmord durch den "/kill" command oder auch das absichtliche Herbeiführen des eigenen Todes (z.B. Vertigo jump) ist nicht erlaubt und kann mit Strafpunkten geahndet werden.

8.10.11. Neue Positionen

Wenn ein Spieler oder ein Team eine neue Position verwenden möchte, die nicht allgemein bekannt ist, wird dringend empfohlen, die Turnierleitung zu kontaktieren, um zu prüfen, ob diese Position erlaubt ist, bevor sie in einem offiziellen Spiel verwendet wird. Spieler und Teams müssen bedenken, dass die Überprüfung neuer Positionen Zeit braucht und sie sich daher innerhalb eines angemessenen Zeitrahmens vor einem offiziellen Spiel mit den Turnierverantwortlichen in Verbindung setzen müssen.

8.11. Tiebreaker

Punktgleichheit wird nach den unten angegebenen Punkten aufgelöst. Wenn nach irgendeinem der Punkte 1-5 die Anzahl der gleichstehenden Teilnehmer reduziert oder in mehrere Gruppen von gleichstehenden Teilnehmern aufgesplittet wurde, werden die weiterhin gleichstehenden Teilnehmer erneut beginnend mit Punkt 1 verglichen. Beachte: Overtime Ergebnisse werden für die Runden-Berechnung stets als 16:15 Ergebnis gewertet, auch wenn die auf der Webseite aus technischen Gründen nicht so angezeigt wird.

- Punkte im direkten Vergleich der gleichstehenden Teilnehmer (z.B. Win (3) + OT Loss (1) = 4 Punkte > OT Win (2) + Loss (0) = 2 Punkte)
- Runden-Differenz im direkten Vergleich der gleichstehenden Teilnehmer (z.B. 23:21 > 23:22)
- Anzahl der gewonnenen Runden im direkten Vergleich der gleichstehenden Teilnehmer (z.B. 24:22 > 23:21)
- Runden-Differenz insgesamt (z.B. 39:31 > 40:33)
- Anzahl der gewonnenen Runden insgesamt (z.B. 40:32 > 39:31)

Sollten an dieser Stelle noch ungelöste Gleichstände verbleiben, kann die Ligaleitung entweder Tiebreaker Matches oder Overtimes ansetzen oder per Los entscheiden.

Copyright

Der gesamte Inhalt dieses Dokuments ist Eigentum der ESL Gaming GmbH oder wird mit Genehmigung des entsprechenden Eigentümers der Rechte genutzt. Nicht autorisierte Verteilung, Vervielfältigung, Änderung oder andere Nutzung des Inhalts dieses Dokuments, dies schließt ohne Beschränkung jegliche Bildrechte, Zeichnungen, Text, Abbildungen oder Photographien ein, ist eine Verletzung der Copyright- und der Markenrechte und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Kein Teil dieses Dokuments darf, außer für den persönlichen Gebrauch, ohne vorherige schriftliche Genehmigung der ESL Gaming GmbH in irgendeiner Form reproduziert oder in einer Datenbank oder einem Abrufsystem gespeichert werden.

Alle Inhalte dieses Dokuments sind nach bestem Wissen richtig und vollständig. ESL Gaming GmbH übernimmt keine Gewähr für Fehler oder Auslassungen. ESL Gaming GmbH behält sich das Recht vor, Inhalte auf den Webseiten <http://www.eslgaming.com> und <http://www.eslmeisterschaft.de> jederzeit und ohne Vorankündigung und Benachrichtigung zu ändern.