



# Regelwerk LUXMASTERS 2018

Stand: 11.05.2018



## §1 Grundlegendes

### §1.1 Gültigkeit

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerks unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, liegt die Entscheidung ganz allein bei der Turnierleitung, die hier durch E-Sports Luxembourg ASBL vorgenommen wird. Diese Bestimmungen gelten entsprechend für den Fall, dass sich das Regelwerk als lückenhaft erweist.

### §1.2 Teilnehmer

Als Teilnehmer der Luxmasters gelten alle Einzelspieler, Teams oder Mitglieder von Teams, die für Matches der Luxmasters teilnahmeberechtigt sind. Mit der Teilnahme an einem Match akzeptiert der Teilnehmer dieses Regelwerk.

### §1.3 Turnierleitung

Die Turnierleitung wird bestimmt durch den E-Sports Luxembourg ASBL Vorstand.

*E-Sports Luxembourg ASBL*

*6, rte d'Echternach*

*L-6212 Consdorf (Luxembourg)*

*<http://www.e-sports.lu>*

Durchgeführt wird der Spielbetrieb von der Turnierleitung, sowie zusätzlichen Freiwilligen.

### §1.4 Regeländerungen

Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk bei Bedarf zu ändern oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den jeweiligen Teilnehmern bekanntgegeben und gelten vom Zeitpunkt der Bekanntgabe an.

### §1.5 Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt nur für die Luxmasters. Regelwerke anderer Wettbewerbe haben für die Luxmasters keine Gültigkeit. Strafen aus den vorherigen von der E-Sports Luxembourg ASBL ausgerichteten Wettbewerben wirken sich auf die Luxmasters aus, wie Cheating, Regelbruch oder Beleidigungen. In speziellen Fällen kann die Turnierleitung im Sinne des Wettbewerbs, der Sportlichkeit und des Fairplay-Gedanken Entscheidungen treffen, die nicht vom Regelwerk abgedeckt sind.



### §1.6 Verhaltenskodex

Alle Teilnehmer haben sich respektvoll gegenüber Vertretern der E-Sports Luxembourg ASBL, der Presse, Zuschauern, Partnern und anderen Spielern zu verhalten. In ihrer Vorbildfunktion sind die Teilnehmer dazu angehalten, den E-Sport, die ASBL 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, Messengerdiensten, Kommentaren und anderen Medien. Die Teilnahme an Matches der Luxmasters unter Drogen- oder Alkoholeinfluss ist untersagt. Verstöße gegen den Verhaltenskodex können je nach Schwere des Vergehens zu Strafen bis hin zur Disqualifikation führen.

### §1.7 Strafen

Strafen der Luxmasters können sowohl Sperren, Strafpunkte, Bans, als auch Disqualifikation sein. Die Strafe richtet sich nach der Schwere des Vergehens und kann bei wiederholten Verstößen erhöht werden.

#### §1.7.1 Sperren/Bans

Sperren können für einen festen Zeitraum, eine bestimmte Phase sowie einzelne Matches ausgesprochen werden. Sperren können einzelne Spieler, aber auch ganze Teams betreffen.

#### §1.7.2 Disqualifikation

Besonders schwere Vergehen (z.B. Cheating, Bug-using), oder übermäßiges Fehlverhalten können zur sofortigen Disqualifikation führen. Bei einer Disqualifikation verliert der Teilnehmer alle bis dahin erspielten Punkte.

### §1.8 Altersbeschränkung

An der Luxmasters teilnehmen darf nur, wer zu Beginn der Gruppenphase mindestens das 16. Lebensjahr vollendet hat.

### §1.9 Wetten

Einem Teilnehmer ist es nicht gestattet, auf Matches und Resultate der Luxmasters zu wetten, oder sich in sonst einer Weise an Wetten, die die Luxmasters betreffen, zu beteiligen. Die Turnierleitung behält sich vor, über das Ausmaß der Strafe zu bestimmen.

### §1.10 Zeitangaben

Alle Zeitangaben im Regelwerk, in offiziellen E-Mails und News beziehen sich auf die aktuelle mitteleuropäische Sommer- oder Winterzeit CET/CEST.



### §1.11 Kommunikation

Die Kommunikation zwischen der Turnierleitung und den Teilnehmern erfolgt in der Regel über Facebook Messenger. Darüber hinaus gibt es einen Discord Server. Bei besonderen Anliegen kann man die Turnierleitung auch über die Mailadresse *admins@e-sports.lu* erreichen.

#### §1.11.1 Facebook Gruppe(n)

Jedes Team kann bis zu zwei Stellvertreter benennen, die für die Dauer des Turniers oder bis zum Ausscheiden des Teams Zugang zu der (den) Facebook Gruppe(n) bekommen. Scheidet ein Stellvertreter aus dem Team aus, muss die Turnierleitung darüber informiert werden.

### §1.12 Sponsoren

Jede Art von Werbung mit Bezug zu pornografischen Inhalten im Rahmen der Luxmasters ist verboten. Dies schließt Firmen, Personen und Organisationen ein, die in diesem Bereich aktiv sind.

### §1.13 Publisher-Sperren (VAC-BAN)

Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, Spieler, die vom Entwickler oder Publisher eines Spiels gesperrt worden sind, auch in den Luxmasters für eine bestimmte Zeit zu sperren, abhängig von der Schwere des Vergehens. Die Sperre beginnt dabei zeitgleich mit der Sperre des Entwicklers oder Publishers.

## **§2 Struktur**

### §2.1 Aufbau der Onlinephase

Das Turnierformat der Luxmasters wird von der Turnierleitung nach der Anmeldephase bestimmt und bekanntgegeben.

### §2.2 Aufbau der Offlinephase

Das explizite Offline-Regelwerk wird vor dem Start der Offlinephase von der Turnierleitung an die Teams und Spieler weitergegeben.

### §2.3 Anmeldung

Die Anmeldung der Teams erfolgt über die Website des Turniers ([www.luxmasters.lu](http://www.luxmasters.lu)). Für die Anmeldung benötigt jeder Spieler seine eigene Steam-ID.



## §2.4 Veto-System

Das Veto-System verläuft folgendermaßen:

- Gruppenphase: Abwechselnd darf jedes Team eine Map bannen, bis die letzte zu spielende Map übrig bleibt.
- Playoffs (Bo3): Team A - Ban; Team B - Ban; Team A - Pick; Team B - Pick; Team A - Ban; Team B - Ban.

## §2.5 Gamesettings

Die Gamesettings lauten wie folgt:

- Freezetime: 15 sec
- Roundtime: 1min 55 sec
- Maxrounds: 30
- Startmoney: 800 Dollar
- Overtime: MR 3
- Overtime Money: 10.000 Dollar
- Sidechoice: with Kniferound

## §2.6 Mappool

Der Mappool richtet sich nach der vom Publisher zu Beginn des Turniers eingestellten Map-Rotation in dem Spielmodus "Wettkampf" (Active Duty Group).

## §2.7 Spielersettings

Folgende *Settings* dürfen nicht verwendet bzw. verändert werden:

- mat\_hdr\_level* (startparameter)
- mat\_hdr\_enable* (startparameter)
- mat\_hdr\_enabled* (startparameter).

Alle anderen Variablen in den Konfigurationsdateien dürfen verändert werden, solange sie keinen deutlich spielentscheidenden unfairen Vorteil, vergleichbar mit der Wirkung eines *Cheats*, bewirken. Veränderungen am Spiel mithilfe eines externen Grafiktreibers oder ähnliche Tools sind verboten. Geahndet werden falsche Settings aus allen Konfigurationsdateien, unabhängig davon, ob diese im Counter-Strike: Global Offensive Ordner sind oder überhaupt geladen worden sind. Sollten Vergehen festgestellt werden, ahndet die Turnierleitung diese nach freiem Ermessen.



### §2.7.1 Unerlaubte Scripts

Die folgenden Scripts sind untersagt:

- Stop-Shotscripts (Use- oder AWP-Scripts)
- Centerviewscripts
- Bustfirescripts
- Bunnyhop-Scripts
- Ratechanger (Lagscripts)
- FPS-Scripts Stopsoundscripts
- Use'n Walk-Scripts
- Bindings Anti-Flash-Scripts oder Anti-Flash-Binds
- NoRecoil-Scripts/Bindings
- Jumpthrow-Scripts

### §2.7.2 Scripts allgemein

Neben den in 2.7.1 erwähnten Scripts sind Scripts generell nicht erlaubt. Eine Ausnahme bilden Scripts für das Einkaufen von Ausrüstung und Waffen.

### §2.7.3 Spieleinblendungen

Folgende Einblendungen sind erlaubt:

- cl\_showpos 1
- cl\_showfps 1
- net\_graph 1-4

Weitere Einblendungen sind grundsätzlich untersagt. Jegliche Arten von "and\_"-Bindings sind verboten.

### §2.7.4 Grafikkartentreiber oder ähnliche Tools

Veränderungen an der Spielgrafik oder Textur mittels Grafikkartentreiber, anderer Tools zur Grafikkonfiguration oder Programmen dieser Art ist verboten. Verboten sind zudem sämtliche Overlays, welche im Spiel die Auslastung des Systems in irgendeiner Form wiedergeben (z.B. Nvidia SLI Anzeige, Rivatuner Overlays).

### §2.7.5 Customdateien

Außer Steamskins und HUDs sind keinerlei Custom Dateien erlaubt. Unter Steamskins fallen nur Änderungen am Steamlayout oder an der Konsole. Jede Änderungen von Models, Crosshairs oder sonstigen Dateien ist verboten.



### §2.8 Matchtime/Matchweeks

Ein Turnierspiel muss nicht zum angegebenen Tag bzw. zur angegebenen Uhrzeit gespielt werden. Teams können frei entscheiden, wann in der jeweiligen Spielwoche gespielt wird.

Können sich beide Teams bis zum angesetzten Defaulttermin am Ende der Spielwoche nicht auf einen Termin einigen, wird zum Defaulttermin der jeweiligen Gruppe gespielt. Beide Teams müssen sich jedoch in den Chats aktiv darum bemühen, einen alternativen Termin zu finden. Die Absprache, einen abweichenden Termin zu finden, gilt nicht als Terminverschiebung.

Ein Terminvorschlag, welcher zwei Tage (48h) lang nicht von dem anderen Team abgelehnt wird, gilt als einvernehmlich angenommen.

Ein Terminvorschlag muss Tag/Datum und Uhrzeit beinhalten.

Pro Match sollen bestenfalls drei Terminvorschläge unterbreitet werden. Die 48-Stunden-Regel gilt hierbei für den erstgenannten der drei Termine.

Das Posten von weiteren Terminvorschlägen ersetzt die ursprünglichen Terminvorschläge.

### §2.9 Postponing Matches

Ein Spiel erst in der darauffolgenden Woche auszuspielen, ist für die erste Spielwoche sowie die vorletzte Spielwoche ohne Zustimmung der Turnierleitung zulässig, sofern beide Teams damit einverstanden sind. Matches der letzten Spielwoche sind **zwingend** in der entsprechenden Spielwoche auszutragen.

Mit dem Einverständnis beider Teams können Spiele aus späteren Spielwochen auch schon vorgezogen und demnach früher gespielt werden.

## **§3 Allgemeine Richtlinien zum Ablauf**

### §3.1 Wohnort und Nationalität

Bei den Luxmasters ist grundsätzlich spielberechtigt, wer während des Turniers in Luxemburg wohnt oder die Luxemburgische Staatsangehörigkeit besitzt. Andere Wohnorte werden im Folgenden als "Ausland" zusammengefasst. Das Spielen aus dem Ausland, beispielsweise im



Urlaub, muss von der Turnierleitung genehmigt werden. Meldet der Spieler den Aufenthalt zu spät oder gar nicht an, kann dies zu einer Strafe führen.

### §3.2 Geschlecht der Spieler

Jeder Spieler eines Teams ist unabhängig seines Geschlechts zu behandeln und wird bei den Luxmasters zugelassen.

### §3.3 Cheating/Betrug

Jede Form des Cheatings ist verboten. Darunter fallen z.B. Aimbots, Maphacks, Ghosting durch Streams, aber auch Matchabsprachen etc.. Cheat-Sperren gelten im gesamten Turnier. Der überführte Spieler wird aus dem laufenden Turnier ausgeschlossen. Hat ein überführter Spieler bereits mit einem Team an einem Match teilgenommen, wird das Team aus dem laufenden Turnier ausgeschlossen.

### §3.4 Bugusing

Der vorsätzliche Missbrauch jeder Art von Bugs wird nicht gestattet. In besonders schweren Fällen kann dies sogar zur Disqualifikation führen. Sollten zudem Bugs genutzt werden, die hier nicht aufgeführt sind, entscheidet die Turnierleitung, ob eine Strafe verhängt wird. Die Turnierleitung kann die Liste der erlaubten und verbotenen Bugs jederzeit ändern. Der Missbrauch folgender Bugs ist explizit untersagt.

- Vor dem Match: Ladebedingte Bugs (z.B. fehlende Kisten, Leitern und Ähnliches) sind vor Beginn des Spiels auf der jeweiligen Karte zu prüfen und sind, falls aufgetreten, durch ein Neuladen der Karte zu beseitigen. Falls sie vor Beginn des Spiels übersehen oder nicht geprüft worden sind, erklärt man sich automatisch bereit, mit den Gegebenheiten zu spielen. Ein Anspruch auf Protest besteht dann nicht.
  
- Während des Matches: Es ist verboten, sich durch Wände, Böden und Decken (auch Leveldecken) durchzuhebeln oder Ähnliches. Darunter fällt entsprechend auch Skywalking und Pixelwalking. Bomben so zu legen, dass sie nicht mehr erreicht werden können, ist verboten. Stellen, die mithilfe eines Teammates erreichbar sind, gehören nicht dazu. Zum Klettern gilt folgende Faustregel: Das Klettern mithilfe von Teammates ist generell erlaubt. Verboten sind jedoch Positionen, an denen Texturen, Wände oder Böden verschwinden, wenn man bestimmte Bewegungen macht (z.B. einen Sprung). Flashbugs auszunutzen ist verboten.
  
- Das Werfen von Granaten unter Wänden hindurch ist verboten. Anmerkung: Das Werfen über Dächer und Wände ist erlaubt.



### §3.5 Disconnect/Timeouts

Sofern der *gedroppte* Spieler nicht zu Beginn der nächsten Runde wieder auf dem Server und in seinem Team ist, kann per "!pause"/".pause" Befehl das Spiel maximal 15 Minuten lang pausiert werden.

### §3.6 Auswechslungen

Auswechslungen sind generell während eines Matches erlaubt. Möchte ein Team einen Spieler auswechseln, so muss der Ersatzspieler angekündigt werden. Die Auswechslung muss erst angekündigt, danach muss während der Freezetime das Spiel pausiert werden und der entsprechende Spieler muss anschließend vom Server disconnecten. Der Ersatzspieler hat dann unverzüglich den Server zu betreten, damit das Match zügig fortgesetzt werden kann.

### §3.7 Demos aufnehmen

Jeder Spieler hat zu Beginn einer Map eine Demoaufnahme zu starten. Eine Aufnahme wird mit dem Befehl "record" in der Konsole gestartet. (Beispiel: record Team1-vs-Team2)

## **§4 Richtlinien für die Offlinephase**

### §4.1 Verhalten

Den Anweisungen von Referees und der Turnierleitung ist in jedem Fall Folge zu leisten. Essen im Turnierbereich (Stage und Regiebereich) ist untersagt. Getränke sind erlaubt, insofern diese sich in verschließbaren Gefäßen befinden. Gegenstände, die nicht zum Spielen benötigt werden (wie z.B. Telefone, Kaugummis, Uhren, usw.) sind vom Tisch zu entfernen. Hierfür wird eine Kiste zur Verfügung gestellt, die die Referees aufbewahren. Ausnahmen sind mit dem Einverständnis eines Referees möglich (wie z.B. Maskottchen, Taschentuch, usw.). Nach dem Spiel ist jeglicher vom Teilnehmer verursachter Abfall eigenverantwortlich zu entfernen. Fluchen, Beleidigungen, jede Form von aggressivem Verhalten (wie z.B. Schläge auf den Tisch) können von einem Referee geahndet werden und schlimmstenfalls zum Ausschluss von der Veranstaltung führen.

### §4.2 Interviews

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

### §4.3 Kleidungsordnung





Es wird erwartet, dass Teilnehmer ihre Matches in repräsentativer und einheitlicher Kleidung ihres Teams bestreiten. Ein Vertreter der Turnierleitung kann einzelne Kleidungsstücke verbieten, wenn sie unerwünschte Logos, Schriften oder Symbole zeigen.

#### §4.4 Hardware und Software

Die Spieler spielen in der Regel die Matches an ihren für den Anlass mitgebrachten PCs. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, für einzelne Matches oder das gesamte Turnier eigene Systeme zur Verfügung zu stellen, an denen die Matches ausgetragen werden müssen.

**Neben normalen Kopfhörern für die Offlinephase sind In-Ear-Kopfhörer PFLICHT! Die Turnierleitung wird ggf. gegen eine geringe Gebühr (ca 5€) In-Ear-Kopfhörer sowie Reinigungstücher bereitstellen.**

## §5 Sonstiges

### §5.1 Counter-Strike: Global Offensive Version

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

Have fun & good luck!

