

REGELWERK

Counter-Strike: Global Offensive

1.0	05.03.2020	TUCH Alexander	Erste Version
Ver.	Datum	Autor	Kommentar

Inhalt

1. TEILNAHMEBERECHTIGUNG.....	3
2. TEAMLEITER	3
3. RUNDENSTARTZEITEN	4
4. VORBEREITUNGSZEITEN	4
5. SEITENAUSWAHL UND MAPVOTE	5
6. TECHNISCHES VERSAGEN DER AUSTRÜSTUNG	5
7. GÜLTIGES SPIEL (GS).....	5
8. SPIELUNTERBRECHUNG	6
9. AUSSTEIGEN AUS EINEM TURNIER.....	7
10. TEAMIDENTIFIKATION	8
11. VERHALTENSREGELN IN TURNIEREN.....	9
12. STRAFEN	10
12.1. Ansteigende Strafen.....	11
12.2. Verstöße gegen die Turnierregeln - Verspätung.....	11
12.3. Verstöße gegen die Turnierregeln – Hilfe von außen	11
12.4. Verstöße gegen die Turnierregeln – Nichtbeachtung von Anweisungen.....	12
12.5. Unsportliches Verhalten	12
12.6. Zusätzliche Strafen	18

1. TEILNAHMEBERECHTIGUNG

Jeder darf an einem genehmigten Turnier teilnehmen, mit folgenden Ausnahmen:

- Personen, die aufgrund der Richtlinien von Valve Corporation ausdrücklich ausgeschlossen sind
- Personen, die aufgrund geltender Gesetze, der Regeln des Turnierorganisations oder des Hausherrn ausgeschlossen sind
- Turnierverantwortliche und Turniermitarbeiter können nicht an Veranstaltungen teilnehmen, denen sie aktiv vorstehen.
- Personen deren Zurechnungsfähigkeit von den Turnierverantwortlichen und Turniermitarbeitern angezweifelt wird.

2. TEAMLEITER

Jedes Team muss einen Teamleiter festlegen. Der Teamleiter ist das Bindeglied zwischen dem Team und den Turnierverantwortlichen und darf nicht einem anderen Team egal welcher Funktion im selben Bewerb zugehörig sein. Teamleiter haben folgende Aufgaben:

- Vertretung des Teams in der Kommunikation mit den Turnierverantwortlichen (ständige Verfügbarkeit vor Ort und Rückmeldung bei kurzer Abwesenheit)
- Vertretung des Teams in der Kommunikation mit anderen Teams
- Absegnen von Teamentscheidungen während des Turniers
- Weitergabe aller benötigten Informationen an das gesamte Team (z.B. Zeitplan)
- Die Ansichten des gesamten Teams präzise darstellen

Wenn das Turnier begonnen hat, können nur die Turnierleitung oder die Schiedsrichter den Teamleiter austauschen, was meist nur vorkommt, wenn der Teamleiter nicht länger am Turnier teilnehmen kann.

3. RUNDENSTARTZEITEN

Die Rundenstartzeit wird vom Turnierorganisator festgelegt. Es handelt sich entweder um eine feste Uhrzeit oder um das Ende der vorangegangenen Runde (im Schnitt Endzeit +10 Minuten). Zu ihrer festgelegten Startzeit müssen alle Turnierverantwortlichen und Spieler bereit sein. Es ist Aufgabe der Turnierverantwortlichen, die Startzeiten bekannt zu geben. Es ist Aufgabe des Teamleiters, dafür zu sorgen, dass das Team zur Startzeit pünktlich anwesend und bereit ist.

4. VORBEREITUNGSZEITEN

Setup-Zeiten sind die ersten zwanzig (20) Minuten vor der Startzeit (außer anders festgelegt) und die fünf bis zehn (5-10) Minuten zwischen den Spielen. Die Teams sollten diese Zeit nutzen, um zu überprüfen, ob sie optimal vorbereitet sind. In dieser Zeit müssen die Spieler folgendes tun:

- Sich im Client mit ihrem Konto einloggen
- Das Spiel starten und dem vom Turnierorganisator zur Verfügung gestellten Server beitreten
- Bei Austausch eines Spielers während des Turniers muss es unverzüglich nach Spielende oder vor Beginn des ersten Spiels der Turnierorganisation mitgeteilt werden.
- Die Verwendung eigener Hardware sowie eventuell benötigter Software muss vor Installation den Turnierverantwortlichen mitgeteilt werden (nur offline)
- Die Hardware noch einmal überprüfen und das Spiel konfigurieren
- Dem Teamleiter, dem gegnerischen Team und den Turnierorganisatoren signalisieren, dass es losgehen kann
- Missachtungen der Vorbereitungszeit wird mit einer Verwarnung bestraft das bei wiederholtem Auftreten zu einer ansteigenden Strafe führt.

5. SEITENAUSWAHL UND MAPVOTE

Der Turnierorganisator muss spätestens einen Tag vor einem Online/Offline Turnier verkünden, nach welchem Modus die Maps ausgewählt werden und nach welchem Mappool gespielt wird. Die Seitenwahl wird durch eine Messerrunde auf der als zu spielend ausgewählten Map ausgespielt.

6. TECHNISCHES VERSAGEN DER AUSRÜSTUNG

Stellt ein Spieler während der Vorbereitungszeit ein Problem mit der vom Turnierorganisator oder mit seiner eigenen bereitgestellten Ausrüstung fest, muss er unverzüglich den Schiedsrichter informieren, damit der für die Ausrüstung verantwortlicher Spieler selbst sich darum kümmern kann. Ist das Problem nach dreißig (30) Minuten noch nicht behoben, entscheidet der Turnierorganisator wie fortgeführt wird. Alle dreißig (30) Minuten muss der Turnierorganisator die betroffenen Spieler über die Situation und die ergriffenen Maßnahmen aufklären.

7. GÜLTIGES SPIEL (GS)

Bei einem Gültigen Spiel handelt es sich um ein Spiel, bei dem alle 10 Spieler dem Server beigetreten sind, dem richtigen Team beigetreten sind, alle Spieler ihre Spielbereitschaft bestätigt haben und die erste Runde durch einen Neustart des Spiels begonnen hat. Hat ein Spiel GS-Status erreicht, werden keine möglichen Neustarts mehr zugelassen und das Spiel gilt als offiziell. Nach der Ernennung zum GS sind Neustarts nur noch in Ausnahmefällen mit erneuter Auswahl und Bans erlaubt. Ein Spiel wird zum GS, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Alle 10 Spieler sind am Server und sowohl spielbereit als auch spielberechtigt
- Der Mapvote und die Seitenwahl wurden korrekt durchgeführt und die zu spielende Map wurde geladen

- Durch Neustart des Spieles wurde der Spielstand auf 0:0 gesetzt und das Spiel begonnen
- Die am Server festgelegte Freezetime ist abgelaufen

Es besteht die Möglichkeit bei technischen Problemen des Servers (z.B. Servercrash) ein Backup des Spieles zu laden. Sollte innerhalb der ersten 3 Runden des Anhand der oben definierten Bedingungen bereits als Gültiges Spiel geltendes Spiel unterbrochen werden wird der GS-Status wieder aufgehoben und das Spiel muss erneut bei 0:0 begonnen werden. Sollten mehr als diese 3 Runden gespielt worden sein muss der Veranstalter auf dem Server das Backup der letzten Freezetime vor dem Crash des Servers laden und das Spiel wird fortgesetzt.

Alle Einstellungen des Matches sind auf dem Server vorkonfiguriert. Mit der Gültigkeit des GS-Status werden auch alle Spieleinstellungen des Servers von beiden Seiten akzeptiert. Eventuell fehlerhafte Einstellungen müssen sofort bei Spielstart der Turnierorganisation gemeldet werden. Meldungen mitten im Match oder nach dem Match werden nicht mehr beachtet und das Spiel muss mit den, unter Umständen nicht dem Regelwerk entsprechenden Einstellungen, fertig gespielt werden.

8. SPIELUNTERBRECHUNG

Die Spieler müssen unverzüglich in der nächsten Freezetime pausieren, wenn ein Turnierverantwortlicher dies anordnet. Die Spieler selbst haben die Möglichkeit, wenn die Spieleinstellungen es zulassen das Spiel zu pausieren. Während der Pausen oder Unterbrechungen dürfen die Spieler nur mit offizieller Genehmigung den Matchbereich verlassen. Es gibt verschiedene Arten von Pausen:

Angeordnete Pause: Die Turnierverantwortlichen können ein Spiel jederzeit nach eigenem Ermessen unterbrechen. Dies wird meistens seitens der Turnierorganisation direkt auf dem Server veranlasst. Sobald die Angeordnete Pause zu Ende und beide Teams bereit sind wird das Spiel wieder fortgesetzt.

Taktische Pause: Jedem Team werden pro Map insgesamt 3 Pausen mit jeweils 2 (2) Minuten Pause zur taktischen Besprechung gewährt. Eine Solche ist in der vorhergehenden Runde klar als Taktische Pause zu kommunizieren und wird auf die Freezetime der nächsten Runde addiert. Danach wird automatisch das Spiel fortgesetzt.

Technische Pause: Ist nur im absoluten Notfall zu nehmen und muss in der vorhergehenden Runde klar als Technische Pause mit Angabe von Gründen und mit Absprache mit der Turnierorganisation genommen werden. Die Pause gilt so lange bis das Problem gelöst werden konnte, längstens aber 30 Minuten. Sie wird nur aus folgenden Gründen gewährt:

- Unabsichtlicher Verbindungsabbruch
- Eine Fehlfunktion der Hard- oder Software (z.B. Monitorausfälle, Probleme mit Peripheriegeräten, Fehler im Spiel selbst, ...)
- Körperliche Beeinträchtigung eines Spielers (z.B. kaputter Stuhl)

In einer Technischen Pause ist keine taktische Kommunikation erlaubt. Weder Coach noch die Spieler dürfen während dieser Kommunikationen führen, es sei denn es trägt zur Lösung des Problems bei. Sobald das Problem gelöst ist und beide Teams bereit sind wird das Spiel wieder fortgesetzt.

9. AUSSTEIGEN AUS EINEM TURNIER

Teams können jederzeit aus dem Turnier aussteigen, indem sie einen Turnierorganisator informieren. Wurde im Vorfeld eine Richtlinie für das Ausscheiden aus dem Turnier festgelegt, muss sich das Team trotzdem an die Turnierregeln halten.

Folgende Regeln gelten für das Aussteigen aus einem Turnier:

Erscheint ein Team nicht auf oder ist es zur vorgeschriebenen Vorbereitungszeit noch nicht eingeloggt und spielbereit, kann der Turnierverantwortliche das Team ausschließen, um den zeitlichen Ablauf für die anderen Wettbewerbsteilnehmer

einzuhalten. Sind beide Teams nicht anwesend, werden beide vom Bracket ausgeschlossen.

- Verlässt ein einzelner Spieler das Turnier, darf er erst nach dem Turnier und der Preisverleihung aus der Aufstellung entfernt werden. Hat ein Team nicht mehr genügend Spieler für einen bestimmten Spielmodus, müssen die Turnierverantwortlichen dieses Team aus dem Turnier nehmen.
- Möchte ein Team aussteigen, oder müssen die Turnierverantwortlichen ein Team während eines Matches aus dem Turnier nehmen, muss das Team das aktuelle Match aufgeben, bevor es offiziell aus dem Turnier austreten kann. Jedes Ausscheiden muss den anderen Wettbewerbsteilnehmern öffentlich bekannt gegeben werden.
- Das Ausscheiden aus einem Turnier verhindert nicht, dass die Turnierverantwortlichen einen Spieler bestrafen oder Strafen aufheben, die ein Spieler schon bekommen hat.
- Ein Team, das aus dem Turnier freiwillig aussteigt oder disqualifiziert wird hat keinen Anspruch auf etwaige Preise/Punkte/Rückerstattungen. Die Entscheidung auf Rückerstattung obliegt der Turnierorganisation.

10. TEAMIDENTIFIKATION

Spieler dürfen gerne ihr Team angemessen repräsentieren. Unter Teamrepräsentation werden unter anderem der Name des Teams, Shirts, Embleme, Banner usw. verstanden. Der Turnierorganisator/Turnierschiedsrichter hat das letzte Wort, was unangemessene Teamrepräsentation angeht.

Unangemessene Teamrepräsentation könnte zum Beispiel sein:

- Erwähnung nicht frei verkäuflicher Medikamente, Tabakwaren, Markennamen oder anderem kritikwürdigen Material (nach Ermessen des Organitors).
- Material, das Bezug nimmt auf Aktivitäten, die am Austragungsort des Turniers illegal sind, z.B. Lotterien oder Unternehmen, Dienstleistungen oder Produkte, die Glücksspiel fördern, unterstützen oder bewerben.

- Alles, was verunglimpfend, obszön, gotteslästerlich, vulgär, abstoßend, beleidigend oder auf andere Weise scheußlich ist, was Körperfunktionen, Krankheitssymptome beschreibt bzw. darstellt oder was eine Person mit gesundem Menschenverstand als gesellschaftlich nicht akzeptabel empfindet.
- Werbung für pornografische Websites oder Produkte.
- Alles, was markenrechtlich geschützt ist, gesetzlich geschütztes Material oder geistiges Eigentum Dritter ohne deren Einverständnis, oder was dazu führen kann, dass der Turnierorganisator und seine Partner wegen Vertragsbruch, Unterschlagung oder anderen Formen unlauteren Wettbewerbs belangt werden können.
- Etwas, das ein gegnerisches Team, einen Spieler oder eine andere Person, eine Organisation oder ein Produkt verunglimpft.

Die meisten unangemessenen Teamidentifikationen können ganz einfach korrigiert werden, indem das betreffende Team aufgefordert wird, ihre Teamidentifikation zu ändern.

Die Turnierverantwortlichen können auch kleinere Abänderungen an den Teamnamen durchführen, um Teams gleichen Namens während eines Turniers unterscheiden zu können.

Missachtung der Regeln für Teamidentifikation wird mit der Disqualifizierung.

11. VERHALTENSREGELN IN TURNIEREN

Alle Turnierteilnehmer sind verpflichtet, sich sportlich zu verhalten, denn dies fördert die gesunde Konkurrenz der Spieler untereinander. Klare Verhaltensregeln ermöglichen ein stimmiges Turniererlebnis und verhindern schon im Vorfeld Vorwürfe der Befangenheit. Turnierteilnehmer, die eine bekannte körperliche/psychische Beeinträchtigung/Verhaltensauffälligkeit haben, müssen dies unverzüglich der Turnierorganisation vor Start des Turniers bekannt gegeben werden. Dies dient zum

Schutz des betroffenen Teilnehmers, damit etwaige unangenehme Situationen umgangen werden können.

12. STRAFEN

Folgende Strafen können verhängt werden:

- **Verwarnung:** eine offizielle, dokumentierte Mitteilung an den Spieler oder das Team aufgrund eines geringfügigen Regelverstößes. Es ist wichtig, dass Verwarnungen dokumentiert werden, damit zukünftige Regelverstöße zu ansteigenden Strafen führen können.
- **Verlust der Seitenwahl:** Diese Strafe überlässt automatisch dem gegnerischen Team die Entscheidung über die Wahl der Startseite auf der nächsten zu spielenden Map. Die Messerrunde wird somit als verloren gewertet.
- **Verlust des Banns:** Diese Strafe nimmt dem schuldigen Team die Möglichkeit, eine Map aus dem Pool während des Mapvotes des nächsten Spieles zu bannen.
- **Spielniederlage:** Schwere Regelverstöße können dazu führen, dass ein Team ein aktuelles oder zukünftiges Spiel automatisch verliert.
- **Matchniederlage:** Noch schwerere Regelverstöße können dazu führen, dass ein Team das aktuelle Match aufgeben muss.
- **Disqualifikation:** Die schlimmsten Regelverstöße können zu einer Disqualifikation für das Turnier führen. Meistens betrifft die Disqualifikation das gesamte Team. Ein Team, das von einem Turnier ausgeschlossen wurde, verliert sämtliche Preise, die es nicht bereits erhalten hat, es sei denn, die Disqualifikation resultiert aus einer Reihe aufeinander aufbauender Strafen, die in dem Turnier verhängt wurden. Ein Team, das aufgrund ansteigender Strafen disqualifiziert wurde, erhält immer noch ihre Preise, basierend auf dem Endergebnis des Turniers.

In bestimmten Fällen hat der Schiedsrichter die Möglichkeit, einen einzelnen Spieler eines Teams, anstatt des ganzen Teams, zu disqualifizieren. Der Schiedsrichter hat diese Möglichkeit nur, wenn er feststellt, dass der Spieler den Regelverstoß eigenmächtig und ohne Beteiligung seines restlichen Teams durchgeführt hat.

Dies ist häufig der Fall, wenn der Regelverstoß des Spielers unter die Kategorie Unsportliches Verhalten – Schwerer Regelverstoß fällt. In dieser Situation darf das Team das Turnier weiterspielen, wenn dem Team ein Ersatzspieler zur Verfügung steht. Steht dem Team kein Ersatzspieler zur Verfügung, darf das Team nicht weiter am Turnier teilnehmen und scheidet aus.

12.1. Ansteigende Strafen

Wenn nichts anderes bestimmt wurde, bauen Strafen für den gleichen Regelverstoß wie folgt aufeinander auf: Verwarnung—Verlust der Seitenwahl—Verlust des/der Banns—Spielniederlage—Matchniederlage—Disqualifikation.

12.2. Verstöße gegen die Turnierregeln - Verspätung

Dieser Regelverstoß tritt ein, wenn das Team zu Beginn des Spiels nicht spielbereit ist. Die Teams müssen pünktlich und spielbereit sein, wenn die einzelnen Spiele beginnen. Wenn Teams sich verspäten, verzögert sich das ganze Turnier. Den Teams wird eine Gnadenfrist von drei Minuten gewährt, bevor sie eine von zwei Strafen erhalten. Erscheint ein Team mit weniger als 10 Minuten Verspätung, verlieren sie ihre Seitenwahl. Kommt das Team über 10 Minuten zu spät, wird es mit einer Matchniederlage bestraft.

12.3. Verstöße gegen die Turnierregeln – Hilfe von außen

Um Hilfe von außen handelt es sich, wenn ein Team mit Zuschauern, gegnerischen Teams oder sonst jemandem während eines Spiels kommuniziert und, nach Ermessen eines Schiedsrichters, dadurch unbeabsichtigt einen Vorteil gegenüber

dem aktuellen Gegner erlangt hat. Bei diesem Regelverstoß wird davon ausgegangen, dass der beschuldigte Spieler nicht absichtlich versucht hat, zu schummeln. Wenn absichtlich versucht wird, sich während eines Matches einen unlauteren Vorteil zu verschaffen, greift der Abschnitt Unsportliches Verhalten – Betrug. Die Strafe für Hilfe von außen ist eine Verwarnung.

12.4. Verstöße gegen die Turnierregeln – Nichtbeachtung von Anweisungen

Jeder Spieler ist verpflichtet, offizielle Anweisungen und Ankündigungen während des Turniers zu beachten. Müssen die Turnierverantwortlichen sich im Laufe des Turniers wiederholen, kann es zu Verzögerungen und ungerechtfertigten Meinungsverschiedenheiten bezüglich der Regeln kommen.

Die Strafe für die Nichtbeachtung von Anweisungen ist der Verlust der Seitenwahl. Das Nichtbeachten von Anweisungen, die direkt an das Team oder einen einzelnen Spieler gerichtet sind, stellt einen anderen Regelverstoß dar und fällt unter die Kategorie Unsportliches Verhalten – Schwerer Regelverstoß. Zu beachten ist auch das immer das Hausrecht des Veranstalters gilt.

12.5. Unsportliches Verhalten

Unsportliches Verhalten beeinträchtigt das Turnier und kann negative Auswirkungen auf die Sicherheit, den fairen Wettbewerb, den Unterhaltungswert oder die Integrität des Turniers haben.

Unsportliches Verhalten ist nicht das Gleiche wie wetteiferndes Verhalten. Ein stark wetteiferndes Team ist eventuell sehr streng bei der Einhaltung von Formalitäten oder verhält sich der Konkurrenz gegenüber hochnäsiger. Ausgeprägtes Wetteifern ist nicht automatisch unsportlich. Der Schiedsrichter des Turniers hat das letzte Wort darüber, wann ein Spieler oder ein Team die Grenze zu unsportlichem Verhalten überschreitet. Dabei können die unten beschriebenen Verstöße als Richtlinien dienen.

Man muss nicht für das Turnier angemeldet sein, um für unsportliches Verhalten bestraft zu werden.

Es gibt drei Stufen unsportlichen Verhaltens: geringfügig bedeutend und schwer. Alle Verstöße werden diesen Kategorien zugeordnet, außer sie werden gesondert aufgeführt.

12.5.1. Unsportliches Verhalten - Geringfügig

Alle Spieler haben das Recht auf eine sichere und angenehme Turniererfahrung. Sollte ein Spieler oder ein Team sich so verhalten, dass diese Rechte verletzt werden, muss den Verursachern klargemacht werden, dass sie dies zu unterlassen haben.

Geringfügig unsportliches Verhalten liegt vor, wenn ein Spieler oder ein Team den Turnierverlauf oder die anderen Spieler stört. Beispiele dafür sind unter anderem:

- Fluchen oder Obszönitäten
- Verlangen, dass ein Spieler eine Strafe erhält, obwohl der Schiedsrichter bereits deutlich gemacht hat, dass seine Entscheidung feststeht
- Die Verunreinigung der Austragungsstätte z.B. mit Abfall

Die Strafe für geringfügig unsportliches Verhalten ist eine Verwarnung.

12.5.2. Unsportliches Verhalten - Bedeutend

- Nichtbefolgen einer offiziellen Turnieranweisung, die direkt an den spezifischen Spieler oder das Team gerichtet wurde
- Direkte Beleidigung einer Person unter Verwendung von hasserfüllten Äußerungen, die eine bestimmte Gruppierung angreifen (z.B. Rasse, Religion, Geschlecht oder Behinderung)
- Aggressives oder gewalttätiges Verhalten während des Turniers, das nicht auf eine andere Person gerichtet ist

Die Turnierverantwortlichen haben das Recht zu erwarten, dass direkte Anweisungen befolgt werden, ohne dass sie Verwarnungen aussprechen müssen. Verbale Diskriminierung muss schnell geahndet werden, damit eine sichere und angenehme

Umgebung für alle Spieler und Zuschauer gewährleistet ist. Aggressives oder gewalttätiges Verhalten, selbst wenn es nicht auf eine bestimmte Person gerichtet ist, ist störend und potenziell gefährlich. Solche Verstöße müssen mit besonderer Sorgfalt behandelt werden, damit die Situation nicht eskaliert.

Die Strafe für einen bedeutenden Verstoß ist eine Spielniederlage.

12.5.3. Unsportliches Verhalten - Schwer

Schwere Verstöße aufgrund unsportlichen Verhaltens beinhalten Fälle, die zu empörend sind, um den geringfügigen oder bedeutenden Verstößen zugeordnet zu werden. Beispiele dafür sind unter anderem:

- Absichtliche Beschädigung von Gerätschaften, die vom Organisator zur Verfügung gestellt wurden.
- Verunstaltung der Austragungsstätte.
- Extreme Beleidigungen einer Person unter Verwendung von hasserfüllten Äußerungen, die eine bestimmte Gruppierung angreifen (z.B. Rasse, Religion, Geschlecht oder Behinderung)
- Exzessives spammen, auslachen, stehen bleiben, absichtliche Teamkills, Items dem Spielverlauf nicht nachvollziehend oder eindeutig zur Demütigung kaufen, um den Gegner zu verhöhnen. Auch wenn sich die gegnerischen Teams untereinander gut kennen sollten und diese Aktionen nur aus gegenseitigem Spaß verstehen, kann das von Außenstehenden falsch aufgefasst werden und somit als schlechtes Beispiel dienen. Darum fällt dieser Punkt unter **UNSPORTLICHES VERHALTEN – SCHWER**.

Die offizielle Strafe für einen schweren Verstoß ist die Disqualifikation vom Turnier. Darüber hinaus kann der Turnierorganisator den Zuwiderhandelnden bitten, den Veranstaltungsort zu verlassen, und im Extremfall die Exekutive verständigen.

12.5.4. Unsportliches Verhalten – Schwer - Absprache

Eine Absprache liegt vor, wenn jemand in einem Turnier mit gegnerischen Teams ein Komplott schmiedet oder kooperiert, um andere zu täuschen oder zu betrügen. Spieler dürfen nicht vorsätzlich den Ausgang von Spielen oder Matches festlegen. Das widerspricht dem Wettbewerbsgeist und beeinträchtigt die anderen Turnierteilnehmer.

Die Strafe für eine Absprache ist die Disqualifikation beider Teams.

12.5.5. Unsportliches Verhalten – Schwer – Bestechung und Wetten

Teams dürfen nicht aus dem Turnier aussteigen oder ein Spiel oder ein Match aufgeben, um dafür Belohnungen oder Anreize von außen zu erhalten. Anreize (Bestechungen) für die Manipulation eines Matches anzubieten oder entgegenzunehmen widerspricht dem Wettbewerbsgeist.

Spieler und Turnierverantwortliche dürfen außerdem keine Wetten auf den Ausgang von Matches abschließen. Besonders für Turnierverantwortliche stellt das einen klaren Interessenskonflikt dar.

Die Strafe für Bestechung und Wetten ist die Disqualifikation vom Turnier.

12.5.6. Unsportliches Verhalten – Schwer – Aggressives Verhalten

Aggressives Verhalten hat keinen Platz im Umfeld eines Turniers, besonders wenn es auf eine bestimmte Person gerichtet ist. Natürlich steht die Sicherheit aller Turnierteilnehmer an erster Stelle.

Beispiele für aggressives Verhalten sind unter anderem:

- Bedrohung eines Turnierverantwortlichen
- Bedrohung eines Zuschauers
- Gewalt gegen einen Turnierteilnehmer, Turnierverantwortlicher oder Zuschauer

Die Strafe für aggressives Verhalten ist die Disqualifikation. Darüber hinaus kann der Turnierorganisator den Zuwiderhandelnden bitten, den Veranstaltungsort zu verlassen, und im Extremfall die Exekutive verständigen.

12.5.7. Unsportliches Verhalten – Schwer - Diebstahl

Die Spieler sind zwar selbst dafür verantwortlich, während des Turniers auf ihre Sachen zu achten, dennoch kann man erwarten, dass kein anderer Turnierteilnehmer etwas klaut. Genauso erwarten Turnierorganisatoren, dass Materialien, die sie zur Verfügung stellen, nicht gestohlen werden. Diebstahl verstößt gegen das Gesetz, und bei einem Turnier wird es nicht toleriert, wenn die Sachen anderer Leute vorsätzlich entwendet werden.

Die Strafe für Diebstahl ist die Disqualifikation vom Turnier. Darüber hinaus kann der Turnierorganisator den Zuwiderhandelnden bitten, den Veranstaltungsort zu verlassen, und im Extremfall die Exekutive verständigen.

12.5.8. Unsportliches Verhalten – Schwer - Betrug

Die Spieler haben das Recht darauf, bei einem Turnier fair und ausgewogenen behandelt zu werden. Die Spieler, die wissentlich etwas Regelwidriges tun, um einen Vorteil zu erlangen, begehen Betrug. Ein Betrugsversuch muss nicht erfolgreich sein, um als ein Verstoß zu gelten. Beispiele dafür sind unter anderem:

- Kommunikation mit nicht im Spiel befindlichen Teilnehmern
- Ghosting oder sonstige Versuche, das eigene Match als Zuschauer zu verfolgen oder Informationen von einem Zuschauer des Matches zu erhalten
- Jeder Versuch, den Steam-Client und das Spiel zu modifizieren, einen inoffiziellen Steam-Client zu benutzen oder Software einzusetzen, die zusätzliche Informationen liefert, die normalerweise nicht vom Client des Spiels zur Verfügung gestellt werden, wie z.B.:
 - Wallhacks
 - Aimbots
 - Aim Assists
 - ESP
 - Verbotene Scripts (darunter sind Scripts zu verstehen die dem Verwender einen eindeutigen Vorteil im Spiel geben, allgemein Binds mit 2 Bewegungen oder mehr auf einer Taste. Ausgenommen davon sind Smokethrow-Binds)
- Sich als anderer Spieler im Turnier ausgeben, unter falschem Namen spielen, mit dem Konto eines anderen Spielers spielen
- Versuche, Geräte zu beschädigen oder zu verändern, um eine Pause zu verursachen, das Turnier aufzuhalten oder einen anderen Vorteil zu erhalten
- Die Nutzung bestimmter Software von Drittanbietern wird nicht als Betrug gewertet. Dazu zählen unter anderem:
 - Teamspeak, Discord, Skype und andere VoIP-Lösungen
 - Treiber und Software für Tastatur und andere Geräte

- Das Ausnutzen von eventuellen Fehlern im Spiel, um einen Vorteil zu erhalten. Dieses beinhaltet unter anderem: Fehler beim Kauf von Gegenständen, Fehler bei der Interaktion mit der Spielwelt oder bei einer anderen Funktion des Spiels nach Ermessen des Schiedsrichters.

Die Strafe für Betrug ist die Disqualifikation vom Turnier.

12.6. Zusätzliche Strafen

Der Turnierorganisator nimmt sich das Recht bei mehrfachen schweren Regelverstößen den Spieler/das Team für zukünftige Turniere zu sperren und eine Geldstrafe von > 100€ zu verordnen, dass dann an einen wohltätigen Zweck gespendet wird. Ebenfalls werden etwaige Sachbeschädigungen in Rechnung gestellt.