



# Regeln und Support der alpenScene Premiership

Hier wird ein Leitfaden erörtert, der in weiterer Folge die Regeln der Qualifikationscups für die alpenScene Premiership bildet. Die Admins behalten es sich vor, jederzeit von den genannten Regeln abzuweichen, sofern es die Situation verlangt.

- Jedes Team hat die Möglichkeit, auf genau sieben Spieler zurück zu greifen, die bei der Anmeldung angegeben werden müssen.
- Das Turnier und somit das erste Spiel startet am Sonntag gegen 13:00 Uhr. Ein Team darf maximal 15 Minuten Verspätung haben, ansonsten wird ein Default-Loss gewertet.
- Ein Spiel pro Runde wird auf dem offiziellen Twitch-Stream [twitch.tv/alpenscenetv](https://twitch.tv/alpenscenetv) gestreamt. Das heißt der Veranstalter behält sich vor die Spiele zu streamen. Auf Erlaubnis seitens von alpenScene können auch andere Streamer die Spiele streamen.
- Es besteht Demopflicht! Jeder Spieler ist dafür verantwortlich eine In-Eye Demo von seinem Spiel aufzunehmen.
- Fairplay! Alle Formen von unerlaubtem Bugusing, Cheaten oder unsportlichem Verhalten können zu einem sofortigen Ausschluss aus allen alpenScene Bewerbungen führen.
- Verbotene Skripte:
  - Nickname scripts
  - Jumpthrow
  - Bunny hop scripts
  - Stop shoot scripts (use oder awp scripts)
  - Turn scripts (180° etc.)
  - No recoil scripts
  - Burst fire scripts
  - Center view scripts
  - Rate changers (lags)
  - FPS scripts
  - Anti-flash scripts oder bindings (snd\_\*)
  - Stop sound scripts
- **Spielmodus:** BO1 Double Elimination, Finale BO3



- Die Overtime wird in MR3 10.000 Dollar abgehalten
- Jedes Team hat die Möglichkeit pro Seite ein Timeout zu nehmen mit einer maximalen Dauer von 60 Sekunden.
- **Mappool:** Der Mappool orientiert sich am offiziellen Mappool von Valve. Die Maps werden pro Runde vorgegeben, jedoch können diese in zufälliger Reihenfolge pro Cup angereicht werden. Der Mappool lautet:
  1. de\_mirage
  2. de\_train
  3. de\_overpass
  4. de\_nuke
  5. de\_inferno
  6. de\_cache
  7. de\_cbble
- Lediglich im Finale kommt es zu einem Map voting. Hier startet das Team aus dem Winner-Bracket mit einem 1:0 Vorsprung in das Best of 3-Spiel. Dabei bannt zuerst das Team aus dem Lower-Bracket eine Map, dann das Team aus dem WB, der Lower-Bracket Finalist wählt darauf eine Map:  
LB Ban → WB Ban → LB Pick → WB Ban → LB Ban → WB Pick
- Pro Cup können je nach Platzierung unterschiedlich viele Punkte erreicht werden, welche benötigt werden um sich am Ende der Cupreihe für die ASP zu qualifizieren. Der Punktespiegel lautet wie folgt:
  - Sieger: 55 Punkte
  - Im Finale ausgeschieden: 45 Punkte
  - Im Cons Finale ausgeschieden: 40 Punkte
  - LB Runde 7 ausgeschieden: 35 Punkte
  - LB Runde 6 ausgeschieden: 30 Punkte
  - LB Runde 5 ausgeschieden: 25 Punkte
  - LB Runde 4 ausgeschieden: 20 Punkte
  - LB Runde 3 ausgeschieden: 15 Punkte
  - LB Runde 2 ausgeschieden: 10 Punkte
  - LB Runde 1 ausgeschieden: 5 Punkte
- Jeder Spieler muss EasyAntiCheat aktiviert haben. Spieler ohne EAC werden automatisch vom Server entfernt.
- Wird ein Spieler eines Teams öfter als drei Mal via EAC vom Server geworfen, bekommt das gegnerische Team einen Default Win.



- Gespielt wird auf Servern, die von alpenScene zur Verfügung gestellt werden. Deswegen ist es auch von Nöten, Easy-Anti-Cheat auf jedem PC installiert zu haben.
- 60% der Spieler pro Spiel müssen österreichischer Staatsbürger sein bzw. Ihren Wohnsitz in Österreich haben.
- Jene Spieler, die bereits über "The Nationals" für die Pro Series qualifiziert sind, müssen zuerst freigegeben werden, bevor sie an den Qualifikationscups teilnehmen können.
- Es müssen über die Dauer der Cupreihe 60% des Lineups (beginnend mit der ersten Cup-Teilnahme) gleich bleiben, da ansonsten jegliche erspielten Punkte verfallen.
- Auf Fragen und Probleme wird ausschließlich über das alpenScene Ticketsystem oder während dem Cup auch im Discord-Channel reagiert.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!