

alpenScene
Premiership Regelwerk
Version 1.5.1
Stand 23.04.2018

Versionshinweise:

1.6 – Demoupload-Pflicht Regel 9.18

1.5.1 – Textkorrekturen

1.5 – Anpassungen für die Saison 2

1.4 – Anpassung: Regel 4.1.2 laut News vom 13. August 2017

1.3 – Änderung: Regel 4.1.3 + 7.6 + 9.7.

1.2 – Neu: Regel 7.5

1.1 – Neu: Regel 1.2.1

1.0 – *Initialversion*

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines	5
1.1. Gültigkeit des Regelwerks	5
1.2. Was ist die alpenScene Premiership	5
1.2.1. Sonderregelung	5
1.3. Veranstalter	5
1.4. Ligaleitung	6
2. Ligadefinitionen	7
2.1. Teilnehmer	7
2.2. Strafen und Sperren	7
2.3. Lizenzen	7
3. Preisregelung	7
3.1. Preise	7
3.2. Sachpreise	7
3.3. Preisgeld	8
4. Ligastruktur und Modi	8
4.1. Season	8
4.1.1. Qualifikation	9
4.1.2. Relegation	9
4.1.3. Liga	9
4.1.4. Playoffs	9
4.2. Pro Series	9
4.3. Amateur Series	10
4.4. Offseason	10
4.5. Seeding	10
4.6. Mögliche Spielmodi	10
4.6.1. Swiss – System	10
4.6.2. Double Elimination Turnier	10
4.6.3. Single Elimination Turnier	10
4.6.4. Ligamodus	11
5. Verhaltenskodex	11
5.1. Spielernamen /Accounts	11
5.2. Teamnamen/Accounts	11
5.3. Sponsoren	11
5.4. Zeitangaben	11

5.5. Kommunikation (E-Mail, Instant Messenger,...)	12
5.6. Wetten	12
5.7. Vereinbarungen zwischen Teams (Matchfixing)	12
5.8. Spielübertragungen/ Livestreaming	12
5.9. Offlineeventregelung	12
5.9.1. Allgemein Verhalten	12
5.9.2. Spielequipment	13
5.9.3. Kleiderordnung	13
5.9.4. Presse	13
5.10. Voraussetzung zur Teilnahme (Altersbeschränkung/Länderregelung)	13
6. Spielberechtigung, Spielerwechsel und Lizenzen	13
6.1. Fremdsperre (Ligen, Publisher,...)	13
6.2. Wechselregelung in der Offseason	14
6.3. Wechselregelung in der Season	14
6.4. Lizenz	14
6.5. Lizenzmeldung	15
6.6. Lizenzänderungen	15
6.6.1. Änderungen des Lizenzhalters zwischen den Saisonen	15
6.6.2. Änderungen des Lizenzhalters während der Saison	15
6.7. Lizenzverlust	15
7. Strafen und Sperren	15
7.1. Strafpunkte	15
7.2. Nicht erscheinen	15
7.3. Einsatz nicht spielberechtigter Spieler/Ringer	16
7.4. Cheating, Betrug, Fake	16
7.5. Strafpunktlimit	16
7.6. Strafpunkt katalog	16
8. Support, Fragen, Feedback, Anregungen	17
8.1. Ergebnismeldung	17
8.2. Protest	17
8.3. Demoforderung	17
8.4. Supportchannels	18
8.4.1. Gültigkeit von Entscheidungen	18
8.4.2. Sonstige Anfragen	18
8.4.3. Feedback und Anregungen	18
9. Spielspezifische Regeln CS:GO 5v5	18

9.1. Definitionen	18
9.2. Modus	18
9.3. Spielerzahl.....	18
9.4. Anti Cheat Software.....	19
9.5. Server.....	19
9.6. Mappool.....	19
9.7. Mapwahl	19
9.7.1. BO1	19
9.7.2. BO3	19
9.7.3. BO5	19
9.7.4. Sonstiges.....	20
9.8. Overtime.....	20
9.9. Timeouts.....	20
9.9.1. Taktisch	20
9.9.2. Technisch	20
9.10. Spielersettings	20
9.11. Nicht erlaubte Scripts.....	21
9.12. Bugusing	21
9.13. Customdateien, Treiber und andere Tools	21
9.14. Spielerwechsel	21
9.15. Spielerdrops	22
9.16. Spielunterbrechungen.....	22
9.17. Demos, Screenshots, usw.	22

1. Allgemeines

1.1. Gültigkeit des Regelwerks

Dieses Regelwerk wurde von und für die alpenScene Premiership erstellt. Es ist allgemein für den Verlauf und die Durchführung der alpenScene Premiership gültig. Das Regelwerk bleibt auch durch etwaige Änderungen, welche die Gültigkeit einzelner Regeln verändert oder ungültig macht, in seiner Vollständigkeit gültig. Etwaige Änderungen am Regelwerk bleiben der Ligaleitung vorbehalten und werden öffentlich den Teilnehmern bekannt gegeben.

1.2. Was ist die alpenScene Premiership

Die alpenScene Premiership ist eine Liga, welche durch die alpenScene- Förderung von Sub- und Jugendkultur veranstaltet wird.

Das Ziel der Liga ist es den Österreichischen eSport zu fördern und den österreichischen Spielern eine Landesspezifische Plattform für einen fairen Wettbewerb zu bieten. Zur alpenScene Premiership gehören auch alle Turniere, Ligen, Veranstaltungen, welche unter diesem Namen sowohl offline als auch online durchgeführt werden.

1.3. Veranstalter

Der Veranstalter ist die alpenScene- Förderung von Sub- und Jugendkultur

Dieser ist unter folgenden Daten offiziell im Vereinsregister eingetragen.

Name: alpenScene- Förderung von Sub- und Jugendkultur

Homepage:

E-Mail: info@alpenscene.at

ZVR:1847878976

1.4. Ligaleitung

Die Ligaleitung beinhaltet den Veranstalter, Head-Admins und Referees.

Florian 'threnos' Zsifkovics	Veranstalter
Mario 'Daedalus' Neuhold	Veranstalter
Alexander 'alex' Tuch	Head-Admin
Maximilian 'Citystar' Schiffner	Head-Admin
Marcel 'ceL' Derndorfer	Referee
Markus 'synestros' Kavelar	Referee
Stephan 'stouff' Pollin	Referee

Den Anweisungen der Ligaleitung ist in jedem Fall Folge zu leisten.

2. Ligadefinitionen

2.1. Teilnehmer

Ein Teilnehmer der Liga ist sowohl ein Einzelspieler als auch ein Team, dies ist vom spezifischen Spiel abhängig. Ein Teilnehmer ist jener, welcher an einem Turnier, Liga oder Veranstaltung als Spieler teilnimmt. Jeder Teilnehmer akzeptiert dadurch das Regelwerk.

2.2. Strafen und Sperren

Strafen und Sperren werden durch die Ligaleitung vergeben, diese sind in jedem Fall bindend und können nur durch die Ligaleitung wieder entfernt werden. Die Höhe der Strafe bzw. die Länge der Sperre wird je nach Schwere des Vergehens geahndet und vergeben. Definierte Strafen finden sich im Strafpunktecatalog.

2.3. Lizenzen

Die Lizenzen werden Wettbewerbs bezogen vergeben, sprich es ist nicht in jedem Wettbewerb eine Lizenz notwendig. Die Lizenz wird ebenfalls durch die Ligaleitung an einen Spieler oder Team vergeben. Dies ist ein bindender Vertrag zwischen Ligaleitung und dem Lizenzhalter, welcher aber nach Angabe von Gründen von beiden Seiten aufgelöst werden kann. Der Lizenzverlust bzw. Lizenzrückgabe wird unter dem Punkt „Lizenzverlust“ genauer beschrieben.

3. Preisregelung

3.1. Preise

Es gibt Preise in der alpenScene Premiership und werden zeitgerecht bekannt gegeben. Die Preise können sowohl Sachpreise als auch Preisgeld enthalten.

3.2. Sachpreise

Sachpreise können nicht in Geld umgetauscht werden und werden fix einer Platzierung zugewiesen. Das Tauschen der Sachpreise zwischen Platzierungen ist nicht möglich. Der Versand von Sachpreisen wird von alpenScene durchgeführt und die Kosten werden innerhalb Österreichs von alpenScene getragen. Außerhalb Österreichs sind die Versandkosten vom Empfänger zu tragen. Sachpreise können während des Wettbewerbs nicht gestrichen werden.

3.3. Preisgeld

Das Preisgeld wird vor Beginn des Wettbewerbs bekannt gegeben und ebenso der Verteilungsschlüssel zum Preisgeld.

Das Preisgeld während des Wettbewerbs kann nicht gesenkt, sondern nur erhöht werden. Der Standardverteilungsschlüssel für die oberste Liga lautet:

1. Platz 50%
2. Platz 30%
3. Platz 15%
4. Platz 5%

Die Auszahlung von Preisgeld erfolgt in der Regel nach 3 Monaten, spätestens jedoch nach 6 Monaten. Ein entsprechendes Bankkonto zur Überweisung muss der Ligaleitung bekanntgegeben werden. Sollten innerhalb eines Jahres nach Ende des Wettbewerbs kein Bankkonto bekannt gegeben werden, verfällt der Anspruch auf das Preisgeld.

Das Preisgeld wird im Falle eines Teamwettbewerbs nur an ein Bankkonto überwiesen, die Aufteilung des Preisgelds innerhalb eines Teams obliegt dem Team selbst.

Im Falle eines Ausschlusses verfällt der Anspruch auf jegliches Preisgeld, ebenso behält sich die Ligaleitung vor bis zum Zeitpunkt der Auszahlung, nach Fall von Betrugs oder Cheating, das Preisgeld komplett einzubehalten.

Im Wettbewerb erhaltene Strafpunkte (je Strafpunkt 4%) führen ebenfalls zum Abzug von Preisgeld und wandern in einen sogenannten Preisgeldnebenopf. Dieser wird nach Abschluss der Saison entsprechend auf die anderen Gewinner von Preisgeld aufgeteilt.

Beispiel: Sollte ein Team einen Abzug von 15% des Preisgelds erhalten, bekommen die anderen 3 Teams je ein Drittel (5%) des Preisgeldes.

4. Ligastruktur und Modi

4.1. Season

Die alpenScene Premiership ist vorrangig in Seasons unterteilt, und sieht vor alle Wettbewerbe in eine Season zugeben, bestehend aus Qualifikation, Relegation, Liga und Playoffs. Dennoch kann es zu Wettbewerben kommen, die außerhalb der Season durchgeführt werden (z.B. Ein Turnier zu einem Addon Release, neue Maps, ...).

4.1.1. Qualifikation

Die Qualifikation wird durchgeführt um die Liga mit neuen Teilnehmern zu füllen und entsprechenden zu seeden. Diese kann in Form eines Turniers durchgeführt werden, ebenso ist es möglich diese nur per Bewerbung durchzuführen.

4.1.2. Relegation

Die Relegation ist notwendig um Teilnehmer zwischen unterschiedlichen Division auf und absteigen zu lassen.

- 6 Teams spielen um 2 Slots für die ASP Pro Series.
- Platz 9 und 10 aus der Pro Series und die Top 4 Teams der Amateur Series.
- Online Cup mit Single Elimination im BO3 Modus
- Änderungen vorbehalten

4.1.3. Liga (Pro Series)

In der Liga treffen alle Teilnehmer der gleichen Division einmal auf jeden Gegner. Dabei handelt sich um ein Hin- und Rückspiel am selben Spieltag mit je einer Map. Pro gewonnener Map erhält der Gewinner 1 Punkt. Kommt es zu einem Unentschieden auf einer Map, wird eine Overtime gespielt.

Ein Spieltag ist immer eine Woche. Der standardmäßig vorgegebene Termin ist immer am Ende des Spieltages.

Spiele können nur nach Zustimmung der Ligaleitung innerhalb derselben Woche verschoben werden.

Mit Ausnahme der Wildcard. Jedes Team in der Pro Series hat 2 Wildcards pro Season und kann somit zwei Spiele verschieben. Das per Wildcard verschobene Spiel, kann entweder an einem ausgemachten Spieltag durchgeführt werden oder findet in der Woche nach dem letzten Spieltag statt.

4.1.4. Playoffs

Die Playoffs finden nur in der obersten Division statt. Die Plätze 1.-4. Nach der Liga Phase sind für die Playoffs qualifiziert. Die Playoffs finden normalerweise Offline statt. Sollte ein Team die Teilnahme absagen, rutscht automatisch das nächst platzierte Team nach. Die Playoffs finden im Double Elimination Turnier und Best of Three Modus statt. Das Seeding ergibt sich aus der Liga Phase. Das Overall Finale wird dann im Best of Five Modus gespielt jedoch mit einer Map Vorsprung für den Teilnehmer aus dem Winner Bracket.

4.2. Pro Series

Die alpenScene Premiership Pro Series ist immer die oberste Division eines Spiels.

Die Teilnehmer der Pro Series sind immer mit Lizenzen versehen.

Ebenso wird hier professionelles Verhalten und Leistung erwartet.

4.3. Amateur Series

Die alpenScene Premiership Amateur Series kann in mehreren Divisionen unterteilt werden. Und in verschiedene Modi durchgeführt werden. Dieser Modus wird vor Beginn bekanntgeben.

Die Amateur Series gilt als Sprungbrett zur Pro Series und die vordersten 5 Plätze erhalten die Chance auf einen Aufstieg in diese. In der Amateur Series werden keine spezielle Lizenz vergeben, dennoch sind die Teilnehmer an Wechselregeln gebunden.

4.4. Offseason

Die Offseason findet zwischen Seasons statt. Hier gelten andere Wechselregelungen. Ebenso werden hier neue Teilnehmer für die Amateur Series ermittelt. Sowie Vorbereitung für die Nächste Season getroffen (Bekanntgabe der Preise, Modusänderungen, Regelanpassungen,...)

4.5. Seeding

Das Seeding ergibt sich aus den Qualifikationen, Relegation und der auslaufenden Season und wird vor Beginn eines Wettbewerbs bekannt gegeben. Als Beispiel trifft das Team auf Platz 1 im Playoff als erstes immer auf das Team auf Platz 4, sowie Platz 2 auf Platz 3.

4.6. Mögliche Spielmodi

4.6.1. Swiss – System

Im Swiss-System wird immer Best-Of-One gespielt. Jede Runde werden neue Gegner ausgelost welche denselben Win-Loss Record haben. Alle Teilnehmer die 3 Spiele gewinnen sind in der nächsten Runde, wohin alle Teilnehmer die 3 Spiele verlieren ausscheiden.

4.6.2. Double Elimination Turnier

Im Double Elimination Modus wird ein klassischer Turnierbaum mit Winner und Loserbracket ausgespielt. Die Anzahl der Maps pro Runde werden von der Ligaleitung vor Beginn bekanntgegeben.

Der Verlierer einer Winnerbracketrunde spielt automatisch im Loserbracket weiter.

Der Verlierer im Loserbracket scheidet aus.

Im Overall Finale wird immer mindestens ein Best-Of-Three gespielt, der Teilnehmer aus dem Winnerbracket erhält eine Map Vorsprung.

4.6.3. Single Elimination Turnier

Im Single Elimination Modus wird ein klassischer Turnierbaum mit einem Winnerbracket ausgespielt.

Der Verlierer einer Runde scheidet automatisch aus. Die Anzahl der Maps pro Runde werden von der Ligaleitung vor Beginn bekanntgegeben.

4.6.4. Ligamodus

Siehe 4.1.3 Liga (Pro Series)

5. Verhaltenskodex

5.1. Spielernamen /Accounts

Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, die Daten und Email Adresse in seinem Profil aktuell zu halten bzw. die Ligaleitung über Änderungen zu informieren. Verstöße werden pro Person und Spieltag geahndet. Ebenso ist es nicht erlaubt anstößige, obszöne oder Spielernamen mit illegalem Inhalt zu verwenden. Die Ligaleitung behält sich vor die Spielernamen am Server festzulegen/zuforcen, dabei wird der gemeldete Nickname verwendet.

5.2. Teamnamen/Accounts

Für die Teilnahme an der alpenScene Premiership ist der von der Ligaleitung angelegte Teamaccount zu verwenden. Die Kontrolle dieses Accounts obliegt dem Lizenzhalter, beziehungsweise dem stellvertretenden Verantwortlichen des Teams. Es muss ein aktuelles Logo hochgeladen werden. Verstöße werden pro Team und Spieltag geahndet. Der Teamname darf nur aus dem tatsächlichen Namen des Teams und zusätzlich einem Sponsoren-Namen bestehen. Das Logo muss von den Spielern auf dem Server verwendet werden und ist vorzugsweise das Logo der Organisation. Produktbeschreibungen, mehr als ein Wort und sonstige Erweiterungen sind nicht zulässig. Ebenso ist es nicht erlaubt anstößige, obszöne oder Teamnamen mit illegalem Inhalt zu verwenden.

5.3. Sponsoren

Die Sponsoren dürfen in Logos im Spiel, bei Nicknames und Teamnamen angeführt werden. Allerdings immer nur einer pro Logo/Name. Sponsoren, welche in illegalen oder pornographischen Bereichen arbeiten sind nicht zulässig. Ebenso ist keine Einzelperson als Sponsor erlaubt. Sofern die Namen der Spieler vom Server gesetzt werden, entfernt die Ligaleitung diese aus den Nick und Teamnamen.

5.4. Zeitangaben

An Zeitangaben zu Spielen, Events usw. hat sich jeder Teilnehmer zu halten. Ein „nicht Erscheinen“ oder „Zuspätkommen“ kann vom Defwin bis zu Disqualifikation führen.

5.5. Kommunikation (E-Mail, Instant Messenger,...)

In E-Mails, Instant Messenger usw.(welche in Bezug zur Liga stehen) wird von allen Teilnehmern erwartet, respektvoll miteinander umzugehen. Ebenso wird von allen Teilnehmer erwartet sich in der Öffentlichkeit ordnungsgemäß zu verhalten.

Des Weiteren ist es den Teilnehmern absolut verboten, jegliche Kommunikation aus Support Tickets außerhalb vom eigenen Team zu verbreiten. Bei einem Verstoß erhält der jeweilige Teilnehmer zuerst eine Verwarnung, danach folgt der Ausschluss.

5.6. Wetten

Wetten auf Spiele der Alpenscene Premiership ist grundsätzlich erlaubt. Allerdings ist es nicht erlaubt auf eigene Spiele zu wetten. Sogenanntes Matchfixing in Bezug auf Wetten führt automatisch zum Ausschluss. Ein Wettportal ist grundsätzlich verpflichtet der Ligaleitung über Wetten zu informieren, welche Spiele der Alpenscene Premiership durchführt.

5.7. Vereinbarungen zwischen Teams (Matchfixing)

Sollte die Ligaleitung feststellen, dass es zwischen 2 Teilnehmern zu einer Absprache und absichtlicher Ergebnis Manipulation geführt hat, werden beides Teams automatisch ausgeschlossen.

5.8. Spielübertragungen/ Livestreaming

Bei Spielübertragungen über Streams, TV, Liveticker, Radio usw. ist besonders auf ein adäquates Verhalten im Spiel zu achten, sowie genau Einhaltung der vorgegebenen Zeit. Bis 15 Min vor dem Match wird im Normalfall bekannt gegeben, welche Spiele übertragen werden. Ebenso ist es möglich auf Grund eines technischen Problems bei der Übertragung ein Spiel zu pausieren, dies muss von der Ligaleitung angeordnet werden (Ausnahme davon ist der offizielle alpenScene Premiership Stream, dieser kann selbstständig ein Spiel pausieren). Alle Partien der "Pro Series" werden ausschließlich auf den alpenScene-Kanälen und ihrem Partner übertragen. Spiele der "Amateur Series" dürfen nach Rücksprache mit dem Veranstalter auch von Dritten übertragen werden.

5.9. Offlineeventregelung

Den Anweisungen von Referees und Veranstaltern ist in jedem Fall Folge zu leisten.

5.9.1. Allgemein Verhalten

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 Referee geahndet werden, bis hin zum Ausschluss von der Veranstaltung.

Essen im Turnierbereich ist untersagt. Getränke sind erlaubt, aber unter dem Tisch verschlossen (in einer Flasche, verschließbaren Becher,...) abzustellen. 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.

5.9.2. Spielequipment

Grundsätzlich müssen die von der alpenScene zur Verfügung gestellten Monitore, PCs und Headsets für die Matches genutzt werden. Für Peripherie (im Einzelnen: Maus, Tastatur, Mauspad, In-ears , Gamepads) 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.

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

5.9.3. Kleiderordnung

Es wird erwartet, dass Teilnehmer ihre Matches in repräsentativer, einheitlicher Kleidung ihres Teams bestreiten.

5.9.4. Presse

Jeder Teilnehmer (auch Manager und Coaches) verpflichtet sich, vor Ort für Interviews vor, während und nach der Show zur Verfügung zu stehen, dies gilt für alle offiziellen genehmigten Pressepersonen seitens Veranstalter.

5.10. Voraussetzung zur Teilnahme (Altersbeschränkung/Länderregelung)

Ein Teilnehmer an einem Einzelspielerwettbewerb muss österreichischer Staatsbürger (Hauptwohnsitz) sein, ebenso muss der das Alter laut USK Vorschlagsalter je Spiel erreicht haben. Ausnahme zum USK kann die Ligaleitung erteilen und wird pro Saison vergeben. Hier ist eine Bestätigung der Eltern notwendig.

Für Teilnehmer eines Teamwettbewerbs gilt die 60% Regel pro Spiel für die Herkunft aus Österreich (Hauptwohnsitz). Für das Alter gilt auch hier die USK Empfehlung.

Jeder Teilnehmer muss im Besitz der Vollversion des jeweiligen Spieles sein und über eine eigenen Spiel- bzw. Publisheraccount verfügen. Ausnahme zum USK kann die Ligaleitung erteilen und wird pro Saison vergeben. Hier ist eine Bestätigung der Eltern notwendig.

6. Spielberechtigung, Spielerwechsel und Lizenzen

6.1. Fremdsperre (Ligen, Publisher,...)

Fremdligasperren werden grundsätzlich nicht in die AlpenScene Premiership übertragen.

Dennoch kann die Ligaleitung je nach Schweregrad entscheiden den Spieler dennoch zusperrern (Cheating, Matchfixing, Unsportlichkeit, ...), dabei muss über jeden Fall separat intern abgestimmt werden.

Publisher Sperren auf dem Account des Spielers werden automatisch übernommen, ein Wechsel auf einen neuen Account ist nicht zulässig.

6.2. Wechselregelung in der Offseason

Zwischen Saisonen einer Liga ist ein Wechsel bei allen Teams uneingeschränkt möglich, außer für Lizenznehmer (hier ist vorher die Lizenz entsprechend zu übertragen) und für Teilnehmer, die in die nächsthöhere Division aufgestiegen sind (hier gilt die Season Regelung bis zum 5. Spieltag der Liga). Die Teams werden nach Saison automatisch zum Wechsel freigegeben. Teams, welche sich für die Playoffs oder Relegation qualifiziert haben, sind bis nach Ausführung, dieser gesperrt. Spieler, die an der Relegation teilgenommen haben, dürfen bis zum 5. Spieltag der folge Saison nicht in ein Team der oberen Division wechseln.

6.3. Wechselregelung in der Season

Innerhalb der Saison hat jedes Team die Möglichkeit 2 Spieler zu wechseln. Für Teilnahme an Relegation oder Playoffs ist ein weiterer Wechsel möglich. Innerhalb der Saison darf ein Spieler nur einmal von einem Team zum anderen Wechseln, dabei ist er allerdings für einen Spieltag gesperrt. Sollte der Spieltag per Wildcard verschoben werden, ist der Spieler für diesen Spieltag (Wildcard verschoben) gesperrt und nicht den darauffolgenden.

6.4. Lizenz

Spieler oder Teams, die an einer Saison der alpenScene Premiership Pro Series teilnehmen, benötigen eine Lizenz für die Teilnahme. Diese wird von der Ligaleitung vergeben und ist bis zum Ende der jeweiligen Saison gültig. Die Ligaleitung kann einem Teilnehmer eine bereits erteilte Lizenz jederzeit wieder entziehen, sollten Auflagen nicht erfüllt, oder der Teilnehmer sich anderweitig in großem Maße falsch verhalten haben. Im Einzelwettbewerb ist die Lizenz immer direkt an den Spieler gebunden, diese Lizenz kann auch nicht an andere Personen übertragen werden.

Eine Teamlizenz wird nur an Unternehmen, Vereine, Gewerbe vergeben.

Es ist eine Person die den Verein, Gewerbe, Unternehmen vertritt im Account zu führen, dieser wird als Lizenzhalter geführt und ist grundsätzlich nicht spielberechtigt. Diese Person kann nach Freigabe durch die Ligaleitung eine Spielberechtigung je Saison erhalten. Dabei wird die Anzahl der Spielerslot allerdings um 1 reduziert.

Als Ansprechpartner gegenüber der alpenScene Ligaleitung tritt im ersten Fall immer der Lizenzhalter ein. Über eine Übertragung der Lizenz im Streitfall behält sich die Ligaleitung vor.

Jedes Team kann maximal 10 Personen in der Pro Division und 12 Personen in den Amateur Divisionen halten. Davon sind 3 Personen der Lizenzhalter, der Teammanager und der Teamcoach, welche nicht spielberechtigt sind. Ein Teamcoach kann spielberechtigt werden unter Abzug eines Spielers im Account.

6.5. Lizenzmeldung

Die Lizenzmeldung(Formular) wird jedem Team von der Ligaleitung zur Verfügung gestellt und ist bis zu einer im Einzelfall festgelegten Deadline ausgefüllt bei der Ligaleitung einzureichen. Fehlende Lizenzsheets können zum Entzug der Lizenz führen. Weiters können von der Ligaleitung Auflagen zum Lizenzerhalt gestellt werden.

6.6. Lizenzänderungen

6.6.1. Änderungen des Lizenzhalters zwischen den Saisonen

Lizenzen zwischen Organisationen können jederzeit zwischen den Saisonen, unter Angabe von Gründen und Zustimmung der entsprechenden Personen übertragen werden. Dies ist über Ticketsystem bei der Ligaleitung zu beantragen. Ein Verkauf der Lizenz ist nicht zulässig. Im Falle der Feststellung eines Verkaufs behaltet sich die Ligaleitung vor die Lizenz zu entziehen.

6.6.2. Änderungen des Lizenzhalters während der Saison

Lizenzen sind grundsätzlich während der Saison nicht übertragbar. Die Ligaleitung kann eine Lizenz an andere Lizenzhalter im Härtefall dennoch übertragen. Wenn beispielsweise ein Team sich einer Organisation anschließt, oder sie verlässt, kann die Lizenz an die Organisation gebunden werden bzw. an das Lizenzteam übertragen werden. Solche Einzelfälle sind mit der Ligaleitung zu klären.

6.7. Lizenzverlust

Die Lizenz kann jederzeit im Härtefall unter Angaben von Gründen von der Ligaleitung entzogen werden und führt so zum Ausschluss aus dem aktuellen Wettbewerb. Die Lizenz kann auch jederzeit seitens Lizenzhalter zurückgegeben werden, hier ist aber die Teilnahme am noch laufenden Wettbewerb gewünscht.

7. Strafen und Sperren

7.1. Strafpunkte

In allen Wettbewerben können Strafpunkte nach Vergehen(siehe Katalog) vergeben werden. Hierbei haben alle Strafpunkte gleiche Wertigkeit, es gibt nur Unterschiede in der Anzahl je Vergehen.

7.2. Nicht erscheinen

Bei „Nicht Erscheinen“ wird zusätzlichen zu den Strafpunkten das Spiel als Defwin für den Gegner gewertet.

„Nicht erscheinen“ gilt ab 15 min nach dem Matchtermin. Bei Teamspielen müssen sich 100% zum Zeitpunkt im Spiel (am Server) befinden. Ausnahme davon sind technische Probleme, diese sind sofort der Ligaleitung zu melden.

7.3. Einsatz nicht spielberechtigter Spieler/Ringer

Beim Einsatz von nicht spielberechtigten Spielern wird das Spiel sofort für den Gegner als Defwin gewertet.

7.4. Cheating, Betrug, Fake

Im Falle von Cheating oder Betrug wird das Team sofort aus der Liga ausgeschlossen, alle offenen Spiele werden als Defwin gewertet. Im Falle eines Nachweises des Cheatings oder Betrugs im Nachhinein, kann gewonnenes Preisgeld einbehalten werden.

7.5. Strafpunktlimit

Hat ein Team 15 oder mehr Strafpunkte erreicht, wird es disqualifiziert und aus dem aktiven Ligabetrieb ausgeschlossen.

7.6. Strafpunktekatalog

Anzahl	Vergehen	Typ
1	Nicht korrekt ausgefüllter Account	Lizenz
1-10	Diverse Vergehen die nicht im Strafpunktekatalog sind	Allgemein
2-5	Nicht erscheinen	Spiel
2-5	Nicht erlaubte Einstellungen	Spiel
5	Einsatz nicht spielberechtigter Spieler/Ringer	Spiel

1-3	fehlende Demo (je Map muss eine Demo aufgenommen werden)	Spiel
5	Bugusing	Spiel
2	Pro Falsches Timeout	Spiel
1	Falscher Nickname(1) (abweichend mit bekanntgebener Nickname) je Spieler	Spiel
2-5	Falsches Spielersetting	Spiel
1	Fehlendes Teamlogo(1) je Team	Pro Spiel

8. Support, Fragen, Feedback, Anregungen

8.1. Ergebnismeldung

Das Ergebnis ist nach jedem Spiel unverzüglich der Ligaleitung mitzuteilen oder sofern möglich in dem entsprechend Portal einzugeben. Sollte es sich um eine automatisches System handeln, ist der Teilnehmer angehalten die Ergebnismeldung zu kontrollieren und bei Falschmeldung ebenfalls der Ligaleitung zu melden.

8.2. Protest

Die Protestzeit nach einem Spiel beträgt 6 Stunden. Und muss im dafür vorgesehenen System beantragt werden. Das System hierfür ist aktuell ein Support Ticket. Während eines Turniers, in welchem anschließend noch ein Runde stattfindet beträgt die Protestzeit nur 15 min.

8.3. Demoforderung

Es wird von jedem Match die GOTV Demo zur Verfügung gestellt. Wer einen Cheat-Verdacht gegen einen Spieler hat, muss anhand der GOTV Demo(s) einen TimeTable erstellen und ihn per Support Ticket an die Admins weitergeben. Erachten die Admins anhand des TimeTables weitere InEye Demos vom jeweiligen Spieler für nötig, werden sie ihn direkt kontaktieren und die Demo fordern.

8.4. Supportchannels

Die Alpenscene Premiership bietet unterschiedliche Arten von Supportchannels an. Bevorzugt wird in allen Fällen das dafür vorgesehene Ticketsystem auf der Homepage: Für etwaige Fragen steht ein Discordchannel, der vor allem während laufenden Spielen besetzt ist, zur Verfügung. Discordlink: [W8F9Rx4](#)
Für jede Division und Spiel wird ebenso eine Spielerrart im Discord zur Verfügung stehen, welche vor allem für die Intradivision Kommunikation genutzt wird.
Zu manchen Zeiten steht auch ein Admin oder Referee im Teamspeak zur Verfügung, dieser hat aber die Möglichkeit den Support auf andere Channels zu verschieben, außer er befindet sich im jeweiligen dafür vorgesehen Channel. Teamspeak IP: 138.201.175.24:1337

8.4.1. Gültigkeit von Entscheidungen

Grundsätzlich hat jede Entscheidung Gültigkeit, welche über die angeführten Channels kommuniziert werden. Im Falle von Unklarheiten oder Diskussion ist die Entscheidung immer über das Ticketsystem durchzuführen. Die Entscheidung im Ticketsystem haben immer die höchste Gültigkeit.

8.4.2. Sonstige Anfragen

Alle Anfragen die nicht mit der Liga in Bezug stehen können gerne an info@alpenscene.at oder in den angeführten Supportchannels gestellt werden.

8.4.3. Feedback und Anregungen

Auch Feedback und Anregungen können in den Supportchannels gestellt werden, vorzugsweise bitten wir euch diese an threnos@alpenscene.at zuschicken.

9. Spielspezifische Regeln CS:GO 5v5

9.1. Definitionen

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

9.2. Modus

Die Maps werden im MR15 Modus mit 800 Startgeld gespielt. Die Seitenwahl wird durch Kniferound bestimmt.

9.3. Spielerzahl

Gespielt wird 5 gegen 5.

9.4. Spieltag

Der Spieltag in Counter-Strike Global Offensive ist immer eine Kalenderwoche. Es kann nur an den folgenden Wochentagen und Zeiten gespielt werden:

Erlaubte Spielzeiten(Startzeiten):

Montag 19:00-22:00

Dienstag 19:00-22:00

Freitag 19:00-22:00

Jedes Team erhält 2 Wildcards, diese müssen 4 Stunden vor Spielbeginn (Default Termin) gezogen werden. Die Vershobenen Wildcard Spiele können im Laufe der Saison an den Standardzeiten gespielt werden. Ansonsten müssen sie in den 2 Wildcardwochen gespielt werden(die 2 darauffolgenden Woche nach dem letzten Spieltag).

9.5. Anti Cheat Software

Die vorgeschriebene Anti Cheat Software lautet „Easy™ eSports“ und ist von jedem Spieler zu benutzen (https://store.steampowered.com/app/282660/Easy_eSports/).

Bei Spielerdrops auf Grund von Easy™ eSports kann das Spiel maximal 2 mal technisch unterbrochen werden. Danach ist das Spiel ohne Pause weiterzuführen oder abzubrechen.

9.6. Server

Die Server werden von der Alpenscene Premiership gestellt und sind ohne Ausnahme zu benutzen.

9.7. Mappool

Der Mappool lautet:

- de_cache
- de_dust2
- de_inferno
- de_mirage
- de_nuke
- de_overpass
- de_train

9.8. Mapwahl

9.8.1. BO1

Im Falle eines BO1 wird abwechselnd solange gebannt bis eine Map übrig bleibt. Beginnend mit dem niedrigeren Seed (bessere Platzierung).

9.8.2. BO3

Im Falle eines BO3 bannt zuerst der niedrigere Seed anschließend bannt der höhere Seed zwei Maps. Dann bannt der niedrigere Seed eine Map. Anschließend pickt der höhere Seed eine Map, dann pickt der niedrigere Seed eine Map. Die 3. Maps ergibt sich automatisch.

9.8.3. BO5

Im Falle eines BO5 bannt zuerst der niedrigere Seed anschließend bannt der höhere Seed ein Map und pickt anschließend eine Map. Dann pickt der niedrigere Seed 2 Maps. Anschließend pickt der höhere Seed eine Map. Die 5. Map ergibt sich automatisch.

9.8.4. Sonstiges

In einer Liga mit Hin und Rückrunde werden 2 Maps gespielt. Hier wird wie folgt die Map gewählt.

Zuerst bannt der niedrigere Seed anschließend bannt der höhere Seed zwei Maps. Dann bannt der niedrigere Seed eine Map. Anschließend pickt der höhere Seed eine Map, dann pickt der niedrigere Seed eine Map.

Die Ligaleitung kann bei Turnieren im BO1 die Map vorgeben, dies wird vor Beginn ebenfalls bekannt gegeben.

Im Falle eines Swiss-Modus mit BO1 lautet die Mapwahl wie folgt.

Es wird abwechselnd solange gebannt bis 3 Maps übrig bleiben. Beginnend mit dem niedrigeren Seed (bessere Platzierung). Anschließend entscheidet das Los.

9.9. Overtime

Im Falle eines Spiels, welches nicht unentschieden ausgehen kann wird mit folgendem Werten eine Overtime durchgeführt:

- MR3
- Startgeld: 10.000 \$

9.10. Timeouts

9.10.1. Taktisch

Jedes Team hat pro Seite 2 Timeouts, diese müssen per Chat „TAC TO“ vor Beginn der nächsten Runde bekannt gegeben werden. Das Timeout findet zwischen den Runden statt

und ist vom Timeout nehmenden Team selbst durchzuführen. Das Taktische Timeout kann maximal für 90 Sekunden genommen werden.

9.10.2. Technisch

Das Technische Timeout muss zwischen den Runden genommen werden und muss ebenso per Chat angekündigt werden („TEC TO“). Beim Spielerdrop ist es nicht notwendig das Timeout anzukündigen. Sollte der Spieler bei einem Drop nicht zurückkehren nach 5 min kann das Team sofern mehr als 5 Runden gespielt sind das Spiel zu 4 beenden oder einen Ersatzspieler ins Spiel bringen. Bei allen anderen Technischen Timeouts ist der Grund im Chat ebenso zu veröffentlichen und der betroffene Spieler. Bei nicht korrekter Nutzung der Technischen Timeouts können Strafpunkte vergeben werden bzw. sogar zu einem Defwin für den Gegner führen. Technische Timeouts, welche durch die Ligaleitung genommen werden können maximal 15 min dauern ansonsten wird das Spiel abgebrochen und zu einem anderen Termin durchgeführt.

9.11. Spielersettings

Die aufgeführten Spielersettings (also z.B. Config-Werte) müssen eingehalten werden. 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 spielentscheidend unfairen Vorteil, vergleichbar mit der Wirkung eines Cheats, zur Folge haben. Veränderungen am Spiel mit Hilfe 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 wurden.

9.12. Nicht erlaubte Scripts

Die Benutzung von jeglichen Scripten ist untersagt. Ausnahme bilden Kauf-Scripte, Demo-Scripte, Say-Scripte.

Hier ein paar Beispiele für verbotene Scripte:

- Jumpthrow
- Stop shoot scripts (Use or AWP scripts)
- Center view scripts
- Turn scripts (180° or similar)
- No recoil scripts
- Burst fire scripts
- Rate changers (Lag scripts)
- FPS scripts
- Anti-flash scripts or binding (snd_* bindings)
- Bunny hop scripts
- Stop sound scripts
- Nickname-Scripte

Geahndet werden nicht erlaubte Scripts aus allen Konfigurationsdateien, unabhängig davon ob diese im Counter-Strike: Global Offensive Ordner sind oder überhaupt geladen wurden.

9.13. Bugusing

Bugusing ist in jedem Fall untersagt, dazu gehört als Beispiel Pixelwalking, Jumpbug,...

9.14. Customdateien, Treiber und andere 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).

9.15. Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel kann jederzeit zwischen den Runden durchgeführt werden, dieser Spielerwechsel ist im Chat anzuführen. Ein Ausgewechselter Spieler kann nicht wieder ins Spiel eingewechselt werden, außer in der Halbzeit beim Seitenwechsel. Der Wechselspieler muss vor Wechselbekanntgabe bereits im Spiel sein und bereit sein zu connecten.

9.16. Spielerdrops

Sollte ein Spieler vor dem ersten Kill der ersten oder zweiten Halbzeit droppen, so wird die Hälfte neu gestartet. Hier ist wenn gewünscht beim betroffenen Team ein Timeout durchzuführen.

Sollte der Spieler bei einem Drop nicht zurückkehren nach 5 min kann das Team sofern mehr als 5 Runden gespielt sind das Spiel zu 4 beenden oder einen Ersatzspieler ins Spiel bringen. Sollte ein weiterer Spieler droppen und nicht wiederkehren ist das Spiel als Defloss zu werten.

9.17. 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 Server ausgetragen werden, dann kann das Referees auf das Laden eines Backups entscheiden um das Match fortzusetzen.

9.18. Demoupload Pflicht

Folgende Dateien sind bei jedem Spiel aufzuzeichnen und müssen wie folgt benannt werden:

Demos (jeweils eine Demo pro Spieler und Map):

ASP-Spieltag[1-9]-[Teamname]-[Spielername]-[Map]

Beispiel:

ASP-Spieltag1-TeamAlpenScene-Daedalus-dust2

Demos sind von jedem Spieler innerhalb 24h nach dem Spiel auf der zu Verfügung gestellten Plattform hochzuladen. Nur die Turnierleitung hat auf die hochgeladenen Demos Zugriff.

10. Rechtsweg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!