alpenScene
Premiership Regelwerk
Version 1.12
Stand 12.09.2019

Versionshinweise:
1.12 – Anpassungen für Saison 4 (Challenger Series, Wechsel, Wildcards, Rele,
1.11 – Anpassungen für Saison 3 (u.a. siehe News vom 22.4.2019)
1.10 – Neu: 9.3.1 Teamcoach
1.9 – Anpassungen Mapwahl 9.10.4, Timeouts 9.12.1 + 9.12.2
1.8 – Anpassungen Amateur Saison 2 (Spieltermine, Demos, Rele, ..)
1.7 – Anpassung Punktevergabe Regel 4.1.3
1.6 – Demoupload-Pficht 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

1. Allgemeines **6**
1.1. Gültigkeit des Regelwerks 6
1.2. Was ist die alpenScene Premiership 6
1.3. Veranstalter 6
1.4. Ligaleitung 7
1.5. DSGVO 7
2. Ligadefinitionen **7**
2.1. Teilnehmer 7
2.2. Strafen und Sperren 8
2.3. Lizenzen 8
3. Preisregelung **8**
3.1. Preise 8
3.2. Sachpreise 8
3.3. Preisgeld 8
4. Ligastruktur und Modi **9**
4.1. Saison 9
4.1.1. Qualifikation 9
4.1.2. Liga: Pro Series 9
4.1.3. Liga: Challenger Series 9
4.1.4. Liga: Amateur Series 10
4.1.6. Playoffs (Pro Series) 10
4.1.6. Relegation (Pro, Challenger und Amateur Series) 10
4.2. Offseason 11
4.3. Spieltag 11
4.4. Wildcard 12
4.5. Seeding 12
4.6. Mögliche Spielmodi 12
4.6.1. Swiss – System 12
4.6.2. Double Elimination Turnier 12
4.6.3. Single Elimination Turnier 12
4.6.4. Ligamodus 12
5. Verhaltenskodex **13**
5.1. Spielernamen /Accounts 13

5.2. Teamnamen/Accounts 13
5.3. Sponsoren 13
5.4. Zeitangaben 13
5.5. Kommunikation (Discord, E-Mail, …) 13
5.6. Wetten 14
5.7. Vereinbarungen zwischen Teams (Matchfixing) 14
5.8. Spielübertragungen/ Livestreaming 14
5.9. Offlineeventregelung 15
5.9.1. Allgemein Verhalten 15
5.9.2. Zeitangaben 15
5.9.3. Spielerequipment 15
5.9.4. Warm-UP und PC-Vorbereitung 15
5.9.5. Kleiderordnung 16
5.9.6. Presse 16
5.9.7. Fotos und Videos 16
6. Voraussetzung zur Teilnahme 16
7. Spielberechtigung, Spielerwechsel und Lizenzen 16
7.1. Fremdsperre (Ligen, Publisher,…) 16
7.2. Wechselregelung in der Offseason 17
7.3. Wechselregelung in der Saison 17
7.5. Lizenzmeldung 17
7.5. Lizenzmeldung 18
7.6. Lizenzänderungen 18
7.6.1. Änderungen des Lizenzhalters zwischen den Saisonen 18
7.6.2. Änderungen des Lizenzhalters während der Saison 18
7.6.3. Lizenzverlust 18
8. Strafen und Sperren 18
8.1. Strafpunkte 18
8.2. Nicht erscheinen 18
8.3. Einsatz nicht spielberechtigter Spieler/Ringer 19
8.4. Cheating, Betrug, Fake 19
8.5. Strafpunktelimit 19
8.6. Strafpunktekatalog 19
9. Support, Fragen, Feedback, Anregungen 20

9.1. Ergebnismeldung 20
9.2. Protest 21
9.3. Demoforderung 21
9.4. Supportchannels 21
9.5. Gültigkeit von Entscheidungen 21
9.6. Sonstige Anfragen 21
9.7. Feedback und Anregungen 21
10. Spielspezifische Regeln CS:GO 5v5 22
10.1. Definitionen 22
10.2. Modus 22
10.3. Spielerzahl 22
10.4. Teamcoach 22
10.5. Anti Cheat Software 22
10.6. Server 22
10.7. Mappool 22
10.8. Mapwahl 22
10.8.1. BO1 23
10.8.2. BO3 23
10.8.3. BO5 23
10.8.4. BO2 (Ligasystem) 23
10.8.5. Voting Neustart 23
10.9. Overtime 23
10.10. Timeouts 23
10.10.1. Taktisch 23
10.10.2. Technisch 24
10.10.3. Korrekte Nutzung 24
10.11. Logo 24
10.12. Spielersettings 24
10.13. Nicht erlaubte Scripts 24
10.14. Bugusing 25
10.15. Customdateien, Treiber und andere Tools 25
10.16. Spielerwechsel 25
10.17. Spielerdrops 25
10.18. Standins 25
10.19. Spielunterbrechungen 25

10.20. Demopflicht 26

11. Rechtsweg 26

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 den Verein alpenScene- Förderung von Sub- und Jugendkultur veranstaltet wird.

Das Ziel der Liga ist es, den österreichischen E-sport zu fördern und den österreichischen Spielern eine landesspezifische Plattform für eine 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 der Verein alpenScene- Förderung von Sub- und Jugendkultur. Dieser ist unter folgenden Daten offiziell im Vereinsregister eingetragen.
Name: alpenScene- Förderung von Sub- und Jugendkultur
Homepage: https://csgo.alpenscene.at
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
Maximilian ‘Citystar’ Schiffner	Head-Admin
Stephan ‘stouff‘ Pollin	Referee
Dominik `Huby98` Hubner	Referee
Jimmy `JX`Xue	Referee

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

1.5. DSGVO

Wir verweisen hier auf die mitgeltende Unterlage zur DSGVO auf der Homepage unter: https://csgo.alpenscene.at/datenschutzerklaerung

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.

2.3. Lizenzen

Die Lizenzen werden wettbewerbsbezogen vergeben, sprich es ist nicht in jedem Wettbewerb eine Lizenz notwendig. Die Lizenz wird ebenfalls durch die Ligaleitung an einen Spieler oder ein 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. die Lizenzrückgabe wird unter dem Punkt „Lizenzverlust“ genauer beschrieben. Eine genauere Ausführung findet sich unter Punkt 7.4.

3. Preisregelung

3.1. Preise

Die Preise in der alpenScene Premiership 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 Preisgeldern erfolgt in der Regel nach 3 Monaten, spätestens jedoch nach 6 Monaten. Ein entsprechendes Bankkonto zur Überweisung muss der Ligaleitung bekanntgegeben werden. Sollte 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 Preisgeldnebentopf. Dieser wird nach Abschluss der Saison entsprechend auf die anderen Gewinner vom 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. Saison

Die alpenScene Premiership ist vorrangig in Seasons unterteilt, und sieht vor, alle Wettbewerbe in eine Season zu geben, bestehend aus Qualifikation, Relegation, Liga und Playoffs. Dennoch kann es zu Wettbewerben kommen, die außerhalb der Saison 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. Liga: Pro Series

Die alpenScene Premiership Pro Series ist immer die oberste Division eines E-Sport Titels.
Die Teilnehmer der Pro Series sind mit Lizenzen versehen. Ebenso wird hier professionelles Verhalten und Leistung erwartet.
In der Liga treffen alle Teilnehmer einmal auf jeden Gegner. Dabei handelt sich um ein BO2 am selben Spieltag mit je einer Map. Pro gewonnener Map erhält der Gewinner 3 Punkte, der Verlierer 0 Punkte. Kommt es zu einem Unentschieden auf einer Map, wird eine Overtime gespielt. Der Sieger nach Overtime erhält 2 Punkte und der Verlierer nach Overtime 1 Punkt.

4.1.3. Liga: Challenger Series

Die alpenScene Premiership Challenger Series ist die zweithöchste Division eines E-Sport Titels.
Die Teilnehmer der Challenger Series sind mit Lizenzen versehen. Ebenso wird hier professionelles Verhalten und Leistung erwartet. Die Challenger Series gilt als Sprungbrett zur Pro Series und die

besten Plätze erhalten die Chance auf einen Aufstieg.
In der Liga treffen alle Teilnehmer einmal auf jeden Gegner. Dabei handelt sich um ein BO2 am selben Spieltag mit je einer Map. Pro gewonnener Map erhält der Gewinner 3 Punkte, der Verlierer 0 Punkte. Kommt es zu einem Unentschieden auf einer Map, wird eine Overtime gespielt. Der Sieger nach Overtime erhält 2 Punkte und der Verlierer nach Overtime 1 Punkt.

4.1.4. Liga: Amateur Series

Die alpenScene Premiership Amateur Series kann in mehrere Divisionen unterteilt und in verschiedenen Modi durchgeführt werden. Dieser Modus wird vor Beginn bekanntgeben.
Die Amateur Series gilt als Sprungbrett zur Challenger Series und die besten Plätze erhalten die Chance auf einen Aufstieg in diese. In der Amateur Series wird keine spezielle Lizenz vergeben, dennoch sind die Teilnehmer an Wechselregeln gebunden.
In der Amateur Series treffen alle Teilnehmer der gleichen Division und Gruppe 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 3 Punkte, der Verlierer 0 Punkte. Kommt es zu einem Unentschieden auf einer Map, wird eine Overtime gespielt. Der Sieger nach Overtime erhält 2 Punkte und der Verlierer nach Overtime 1 Punkt.

4.1.6. Playoffs (Pro Series)

Die Playoffs finden nur in der obersten Division statt. Die Plätze 1 bis 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 5. platzierte Team nach (sollte ein weiteres Team absagen gibt es keinen Nachrücker).
Die Playoffs finden grundsätzlich im Double Elimination Turnier und Best of Three Modus statt. Das Seeding ergibt sich aus der Liga Phase. Das Overall Finale wird ebenso im Best of Three Modus gespielt und es gibt keinen Map-Vorsprung für den Teilnehmer aus dem Winner Bracket. Eine Änderung dieser Angaben wird zeitnah vor dem Event bekannt gegeben.

4.1.6. Relegation (Pro, Challenger und Amateur Series)

Die Relegation zwischen Pro und Challenger Series:
Der letzte Platz der Pro Series landet als Direktabsteiger in der Challenger Series. Platz 1 der Challenger Series ist Direktaufsteiger zur Pro Series. Die Plätze 2 bis 5 der Challenger Series und die vorletzten 2 Plätze der Pro Series, sind für die Relegation qualifiziert.

Die Relegation zwischen Challenger und Amateur Series:
Der letzte Platz der Challenger Series scheidet aus und muss sich in der nächsten Saison wieder für die Amateur Series melden. Die beiden vorletzten Plätze der Challenger Series und die Gruppensieger der Amateur Series sind für die Relegation qualifiziert.

Die Relegationen finden normalerweise online statt. Sollte ein Team die Teilnahme absagen, verfällt der Teilnahmeslot, es gibt keine Nachrücker.
Die Relegation findet im Single Elimination Turnier und Best of Three Modus statt. Das Seeding ergibt sich aus der Liga Phase. Die Teams aus der darüber liegenden Division, haben in der ersten Runde ein Freilos. Das Finale der Relegation kann, sofern die Teams es wollen, ausgespielt werden, das eruiert aber nur das Seeding für die folgende Saison
Die Relegation ist notwendig um Teilnehmer zwischen unterschiedlichen Division auf- und absteigen

zu lassen. Änderungen der Turniermodi sind in Ausnahmefällen möglich, werden aber zeitnah vor den Events angekündigt.

4.2. 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,…).

4.3. Spieltag

Ein Spieltag ist immer die Kalenderwoche des standardmäßig vorgegebenen Termins, dieser wird von der Ligaleitung vergeben.

Default Termine Pro Series:
Dienstag 19/21 Uhr, Donnerstag 19/21 Uhr, Sonntag 19 Uhr.

Default Termin Challenger Series:
Mittwoch 20 Uhr.

Default Termin Amateur Series:
Dienstag 20 Uhr.

Das Spiel kann innerhalb der Kalenderwoche und zusätzlich 2 Tage nach vorn oder 4 Tage nach hinten verschoben werden. Sprich ein Sonntagsspiel kann bis Donnerstag der Folgewoche verschoben werden, aber nicht in die Vorwoche. Ein Verschieben mehrere Tage vor dem eigentlichen Termin ist möglich, kann aber ohne Grund von Admins abgelehnt werden und ist dediziert und rechtzeitig anzufragen.
Terminabsprachen werden nur im Match Chat / Lobby akzeptiert. Absprachen in anderen Chats und Kommunikationsmitteln werden von den Admins ignoriert. Terminvorschläge müssen 48h Stunden vor Match Termin bekannt gegeben werden, ansonsten steht der Default Termin. Ein geposteter Termin ohne Antwort bis 24h vor dem Match wird vom Gegnerteam stillschweigend akzeptiert, muss aber dennoch von einem Admin in der Lobby bestätigt sein.

Terminabsprache Pro Series:
In der Pro Series müssen die Termine mit den Admins abgestimmt werden. Ein eigenständiges verschieben ist dort nicht möglich. Erlaubte Spielzeiten in Abstimmung mit den Admins (Startzeiten):
Montag-Freitag 19:00-22:00
Samstag-Sonntag 16:00-22:00

Terminabsprache Challenger Series:
Die Teams können sich den Termin in der jeweiligen Kalenderwoche (Mo-So) beliebig selbst ausmachen. Das muss allerdings rechtzeitig vor dem Standard-Termin über die FACEIT Match Chat ausgemacht werden (für Nachvollziehbarkeit bei Unstimmigkeiten).
Ausnahme: Das von der Turnierleitung als “Spiel der Woche” gestreamte Match. Hier ist eine Terminabsprache mit den Admins nötig.

Terminabsprache Amateur Series:

Die Teams können sich den Termin in der jeweiligen Kalenderwoche (Mo-So) beliebig selbst ausmachen. Das muss allerdings rechtzeitig vor dem Standard-Termin über die FACEIT Match Chat ausgemacht werden (für Nachvollziehbarkeit bei Unstimmigkeiten).

4.4. Wildcard

Jedes Team hat 1 Wildcard pro Saison, diese muss spätestens 4 Stunden vor Spielbeginn (Default oder ausgemachter Termin) bekannt gemacht werden. Wird die WC zu spät gezogen, gibt es Strafpunkt(e) laut "8.6 Strafpunktekatalog".
Nach Ziehung der Wildcard wird das Spiel von den Admins in die Wildcardwoche (Woche nach dem letzten Spieltag) verschoben und angesetzt. Die Teams können das Spiel dann auf einen beliebigen Termin davor, in abstimmung mit den Admins, verschieben.

4.5. Seeding

Das Seeding ergibt sich aus den Qualifikationen, Relegation und der auslaufenden Saison 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, wohingegen 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 Winnerbracket Runde spielt automatisch im Loserbracket weiter.
Der Verlierer im Loserbracket scheidet aus.
Im Overall Finale wird immer mindestens ein Best-Of-Three gespielt. Ab einem Best of Five erhält der Teilnehmer aus dem Winnerbracket 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 Saison

5. Verhaltenskodex

5.1. Spielernamen /Accounts

Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, die Daten und E-Mail 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 / zu forcen, dabei wird der gemeldete Nickname verwendet.

5.2. Teamnamen/Accounts

Die Kontrolle und das Anlegen des Teamaccounts 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.
Während dem Spiel sind die Spieler verpflichtet, das Logo ihres Teams im Match zuführen.

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 zur Disqualifikation führen.

5.5. Kommunikation (Discord, E-Mail, …)

Zur verlässlichen, einfachen und direkten Kommunikation der Ligaleitung mit den Teilnehmern sind von jedem Team mind. zwei Personen auf unserem Discord Server verpflichtend. Bei der Zuweisung der entsprechenden Rollen (Zugriffsrechte für die Liga-Channels) ist jeder Admin (rote Markierung) am Server sehr gerne behilflich. Link zum Server: https://discord.gg/yEQCr3B

Um Missverständnisse zu vermeiden, muss jeder Liga-Teilnehmer seinen Nick auf unserem Server anpassen: “Teamname Nickname”.

In Discord, 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. Um die Transparenz zu wahren, ist es für beteiligte Spieler oder Teams möglich, den Inhalt eines Tickets bei der Ligaleitung zu erfragen (dabei werden allerdings nur relevante Informationen bekannt gegeben) . Entscheidungen, welche in einem Ticket getroffen werden und relevant für alle Teams sind, werden im Discord bekanntgegeben.

Weiters sind für Support Fälle die bekannt gegebenen Supportwege einzuhalten. Bei allgemeinen Fragen kann in den Ligen-Channels am Discord gefragt werden, bei spezifischen Fragen ist ein Supportticket via https://csgo.alpenscene.at/support vorzuziehen.

Anfragen in sämtlichen nicht zulässigen Supportchannels oder Kontaktwegen (Whats App, SMS, Steamchat, …) werden ignoriert und mit Strafpunkten versehen.

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, die Ligaleitung über Wetten zu informieren, welche Spiele der alpenScene Premiership durchführt. Private Wetten sind nicht vorgesehen und können im Härtefall ebenso zum Ausschluss führen.

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 genaue 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 “Challenger Series” und “Amateur Series” dürfen nach Rücksprache mit dem Veranstalter auch von Dritten übertragen werden. Ausgenommen sind die Spiele der Woche, welche im Vorfeld von alpenScene bekanntgegeben werden. Das Stream von Dritten ist per Support Ticket für eine Langzeit Erlaubnis

und im Discord für ein Einzelspiel anzufragen. Beim Stream von Dritten ist immer ein Logo (dunkel, hell) von alpenScene im Stream dauerhaft einzubauen und “[alpenScene]” im Streamname zuführen.

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. Zeitangaben

An Zeitangaben zu Spielen, Events usw. hat sich jeder Teilnehmer zu halten.
Ein „nicht Erscheinen“ oder „Zuspätkommen“ kann vom Defwin bis zur Disqualifikation führen. Strafpunkte als Richtlinie finden sich dazu unter 8.6. Strafpunktekatalog.

5.9.3. Spielerequipment

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, Lenkräder) sind die Teilnehmer selbst verantwortlich. Hierbei sind In-ears für jeden Spieler verpflichtet und selbst mitzubringen.
Spieler dürfen ihre Config und mit Einverständnis eines Referees weitere zum Spielen benötigte Software (zB Maustreiber) nutzen. Die Configs und etwaig benötigte Software müssen allerdings bereits 48h vor dem Event per Support Ticket (https://csgo.alpenscene.at/support) an das Adminteam geschickt werden.
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.

5.9.4. Warm-UP und PC-Vorbereitung

Die Maximale Warm-Up bzw. PC-Vorbereitungszeit beträgt 30 min. Ab diesem Zeitpunkt steht es den Admins frei, den Start der Matches falls notwendig zu erzwingen. Zu Spät kommen führt zum automatischen Abzug der Vorbereitungszeit.

5.9.5. Kleiderordnung

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

5.9.6. Presse

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

5.9.7. Fotos und Videos

Jeder Teilnehmer eines Offline Events erklärt sich automatisch damit einverstanden, auf Fotos und Videos abgebildet und veröffentlicht zu werden. Dieser Zustimmung kann via Support Ticket bereits im Vorfeld widerrufen werden (https://csgo.alpenscene.at/support).

6. Voraussetzung zur Teilnahme

(Altersbeschränkung/ Länderregelung)

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

7. Spielberechtigung, Spielerwechsel und Lizenzen

7.1. Fremdsperre (Ligen, Publisher,…)

Fremdligasperren werden grundsätzlich nicht in die alpenScene Premiership übertragen.
Dennoch kann die Ligaleitung je nach Schweregrad entscheiden, einenSpieler dennoch zu sperren (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.

7.2. 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 müssen 60% des Vorgängerteams vorhanden bleiben). Die Teams werden nach der 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 3. Spieltag der folgenden Saison nicht in ein Team der oberen Division wechseln.

7.3. Wechselregelung in der Saison

Innerhalb der Saison hat jedes Team bis zum 5. Spieltag die Möglichkeit, 2 Spieler zu wechseln. Innerhalb der Saison darf ein Spieler nur einmal von einem Team zum anderen Wechseln. Das Ende der Wechselfrist wird den Teams im Discord und/oder per News bekannt gegeben.
Ein zusätzlicher Wechsel zu den Playoffs oder Relegation kann gestattet werden, durch Angabe eines Grundes und Zustimmung der jeweilige Teilnehmer-Teamcaptains und der im Regelwerk aufgeführten Admins/Veranstalter(hier gilt eine ⅔ Mehrheit). Hierbei ist ein Ticket zu eröffnen. Die Abstimmung wird durch das Adminteam geführt.

7.5. Lizenzmeldung

Spieler oder Teams, die an einer Saison der alpenScene Premiership Pro Series oder Challenger 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 oder an ein entsprechendes temporäres Lizenzteam. Ein Lizenzteam besteht aus 3 Personen. Davon ist eine Person der Lizenzinhaber und 2 Personen gelten als gleich berechtigte Lizenzmitinhaber. Diese Personen müssen sich zu jederzeit im Teamaccount (per Lizenzsheet zumelden). befinden und entscheiden nur einstimmig über die Übergabe der Lizenz an andere Personen oder Organisation. Über eine Übertragung der Lizenz im Streitfall der 3 Personen behält sich die Ligaleitung vor. Ebenso werden einem Lizenzteam Auflagen seitens der Ligaleitung (z.b.: bis wann eine Organisation gefunden werden muss, Teamnamenerlaubnis, ...) zugeteilt. Daher kann ein solches Lizenzteam auch abgelehnt werden. Als Ansprechpartner gegenüber der alpenScene Ligaleitung tritt im ersten Fall immer der Lizenzinhaber ein.

Es ist eine Person die den Verein, Gewerbe, Unternehmen vertritt im Lizenzsheet zu führen/melden, 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 Spielerslots allerdings um 1 reduziert.
Jedes Team kann maximal 10 Personen in der Pro/Challenger Series und 12 Personen in der Amateur Series 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. Somit sind in Pro/Challenger Series maximal 7 Spieler spielberechtigt und in der Amateur Series 9 Spieler.

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.

7.6. Lizenzänderungen

7.6.1. Änderungen des Lizenzhalters zwischen den Saisonen

Lizenzen zwischen Organisationen können jederzeit in der Offseason (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.

7.6.2. 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.

7.6.3. 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.

8. Strafen und Sperren

8.1. 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.

8.2. Nicht erscheinen

Bei „Nicht Erscheinen“ wird zusätzlich 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.

8.3. Einsatz nicht spielberechtigter Spieler/Ringer

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

8.4. 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.

8.5. Strafpunktelimit

Hat ein Team 12 oder mehr Strafpunkte erreicht, wird es disqualifiziert und aus dem aktiven Ligabetrieb ausgeschlossen.

8.6. 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
1	Zuspät Kommen bei Offline Events je 15 min je Spieler	

9. Support, Fragen, Feedback, Anregungen

9.1. Ergebnismeldung

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

9.2. 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 (https://csgo.alpenscene.at/support).
Während eines Turniers, in welchem anschließend noch ein Runde stattfindet, beträgt die Protestzeit nur 15 min.

9.3. 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.

9.4. Supportchannels

Die alpenScene Premiership bietet unterschiedliche Arten von Supportchannels an.
Bevorzugt wird in allen Fällen das dafür vorgesehene Ticketsystem auf der Homepage: https://csgo.alpenscene.at/support
Für etwaige Fragen stehen wir auf unserem Discord Server in den jeweilgen Ligen Channels zur Verfügung, siehe Punkt “5.5. Kommunikation”
Für jede Division und Spiel steht dort ein Spielerrat zur Verfügung stehen, welcher vor allem für die Intradivisionäre 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 Adresse: ts3.alpenscene.at:1337

9.5. Gültigkeit von Entscheidungen

Grundsätzlich hat jede Entscheidung Gültigkeit, welche über die angeführten Channels kommuniziert wurde. Im Falle von Unklarheiten oder Diskussion ist die Entscheidung immer über das Ticketsystem durchzuführen. Die Entscheidungen im Ticketsystem haben immer die höchste Gültigkeit. Entscheidungen außerhalb der Channels sind nicht aussagekräftig und als ungültig zu werten.

9.6. 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.

9.7. Feedback und Anregungen

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

10. Spielspezifische Regeln CS:GO 5v5

10.1. Definitionen

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

10.2. Modus

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

10.3. Spielerzahl

Gespielt wird 5 gegen 5.

10.4. Teamcoach

Coaches sind in der Saison 4 zum Start technisch nicht möglich (FACEIT). Falls sich das im Laufe der Saison ändert, werden die Teilnehmer darüber informiert.

10.5. Anti Cheat Software

Die vorgeschriebene Anti Cheat Software lautet „FaceIT AC“ und ist von jedem Spieler zu benutzen. Bei Spielerdrops auf Grund von FaceIT AC kann das Spiel maximal 2 mal technisch unterbrochen werden. Danach ist das Spiel ohne Pause weiterzuführen oder abzubrechen.

10.6. Server

Die Server der alpenScene Premiership werden auf der Plattform „Face IT“ gestellt und sind ohne Ausnahme zu benutzen.

10.7. Mappool

Der Mappool lautet:

- de_dust2
- de_inferno
- de_mirage
- de_nuke
- de_overpass
- de_vertigo
- de_train

10.8. Mapwahl

10.8.1. BO1

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

10.8.2. 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.

10.8.3. 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.

10.8.4. BO2 (Ligasystem)

In einer Liga mit Hin und Rückrunde werden 2 Maps gespielt. Hier werden die Maps direkt in FACEIT per automatischem Veto System ausgemacht. Die Mapwahl kann nur vom Teamcaptain gemacht werden, somit muss dieser bei 100% aller Matches anwesend sein.

Die Seite wird am Server per KnifeRound entschieden.

Pro Series: Um das Voting bis zum Spieltermin abgeschlossen zu haben, werden die Matches auf FACEIT 10-15 Minuten vor den Spieltermin gesetzt.

10.8.5. Voting Neustart

Ein Voting Neustart in einer Lobby ist nicht vorgesehen. Daher ist beim Voting immer auf den richtigen Ablauf laut Votingsystem zu achten. Für den Neustart des Votings muss ein Dringlicher Grund angeführt werden ansonsten wird dieser abgelehnt. Die Ligaleitung behält sich vor, das Voting vorab in der Lobby per Chat durchführen zulassen.

10.9. Overtime

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

- MR3
- Startgeld: 10.000 $

10.10. Timeouts

10.10.1. Taktisch

Jedes Team hat pro Seite 4 Timeouts zu je 30 Sekunden, 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. Der entsprechende FaceIT Befehl dazu lautet “!timeout”

10.10.2. Technisch

Das technische Timeout muss zwischen den Runden genommen werden und wird mit !pause eingeleitet. Die Pause dauert 180 Sekunden. Beim Spielerdrop ist es nicht notwendig, das Timeout anzukündigen. Der entsprechende FaceIT Befehl dazu lautet “!pause”

10.10.3. Korrekte Nutzung

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.

10.11. Logo

Jeder Spieler ist verpflichtet das Teamlogo werden seines Matches zuführen. Da bekannt ist, dass Spieler am GOTV durch eine Verzögerung von Steam kein Logo angezeigt werden kann, ist darauf zu achten das Logo rechtzeitig zu tauschen(nicht erst kurz vor dem Match). Bei der Anzeige im GOTV des fehlendes Logos kann von Strafpunkte abgesehen werden, dies ist aber bei wiederholten Fällen dennoch zu ahnden.

10.12. 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.

10.13. 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:

- 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.

10.14. Bugusing

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

10.15. 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).
Aussnahme davon ist VibranceGUI,welches auch bei Offline Turnieren erlaubt ist.

10.16. Spielerwechsel

Während einer laufenden Map ist kein Spielerwechsel möglich. Das kann nur vor jeder Map via FACEIT Spielerwahl von den Teamcaptains selbst gesetzt werden..

10.17. Spielerdrops

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. Sollte ein weiterer Spieler droppen und nicht wiederkehren, ist das Spiel als Defloss zu werten.

10.18. Standins

Standins innerhalb einer Map sind nicht vorgesehen und nicht umsetzbar.
Standins zwischen 2 Maps müssen bei der Ligaleitung beantragt werden.
Dies kann in der Matchlobby durchgeführt werden.

10.19. Spielunterbrechungen

Das Match wird im Ernstfall neu gestartet. Mit Spielunterbrechung (gemeint damit ist ein Serverabsturz) wird nicht gerechnet.
Sollte das Match auf einem offiziellen Server ausgetragen werden, dann kann das Referees auf das Laden eines Backups entscheiden um das Match fortzusetzen.

10.20. Demopflicht

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

Jeder Spieler, auch in der Amateur Series, muss die Demos bis Saisonende behalten und den Admins bei Bedarf zur Verfügung stellen.

11. Rechtsweg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!