



REGELWERK „TMA MASTERS 2017“

Call of Duty: Infinite Warfare – SnD 6on6

Version 1.2 | Stand: März 2017

Übergeordnet zu diesem Regelwerk, ist das allgemeine Regelwerk und das Gentlemans Agreement anzuerkennen. Wir weisen darauf hin, dass mit einer Anmeldung zu unseren Turnieren auf www.TMA-eContests.de dieses und andere Regelwerk automatisch akzeptiert werden.

Angaben zu Protesten, Punktesysteme und Host-Recht sind aus dem allgemeinen Regelwerk zu entnehmen. Solltest es trotzdem noch offene Fragen geben, steht auch unser FAQ zur Verfügung!

Bei Vorkommnissen, die nicht durch dieses Regelwerk abgedeckt werden, behält sich TMA-eSport bzw- TMA-eContests vor, eine entsprechende Regelung zu ergänzen und sofort in Kraft zu setzen.

1. Spielversion

Gespielt wird Call of Duty: Infinite Warfare auf der Playstation 4 in der aktuellsten Version. DLC Inhalte (Maps und Waffen) gehören, wenn nicht anders erläutert nicht dazu. Es wird im Modus "Suchen und Zerstören" gespielt.

2. Rausfliegen/Disconnected während des Matches

Sollte ein Spieler während des Matches rausfliegen, muss die Runde in Unterzahl zu Ende gespielt werden. Nach Runden-Ende muss der Host das Spiel beenden. Dabei muss ein Screen des Ergebnisses gemacht werden. Sollte der Spieler am Anfang einer Runde rausfliegen, bevor etwas Spielentscheidendes (z.B. erster Kill/Tod) passiert ist, ist die Runde sofort zu beenden. Der Spieler hat bei beiden Varianten dann die Chance wieder beizutreten.

3. Cheats, Bugs, Glitches & Modifikationen

Zusatzprogramme, die verändernd ins Spiel Geschehen eingreifen, sind verboten und werden mit sofortigem Ausschluss bestraft. Das Nutzen von Bugs, Glitches und Exploits ist verboten. Ausnahmen reglementiert die Ligaleitung.

Hinweis: Generell gilt eine Position nicht als Glitch, wenn man mit einfachen Sprüngen und festem Boden unter den Füßen diese erreichen kann. Die Einschätzung von Glitch oder nicht Glitch liegt im Ermessen von TMA-eSport, TMA-eContests und deren Supporter.



4. Hostwahl

Jedes Team hostet seine zwei gewählten Maps. Das Team was im Matchup Bereich an erster Stelle steht (Heim-Team) hostet als erstes. Sollte ein Team keinen geeigneten Host haben, kann das andere Team alle Karten hosten.

5. Seitenwahl

Das Team, das „Hostet“ ist im Team UNSA (Angreifer). Das Team ohne Host-Recht startet als SDF (Verteidiger).

6. Verbindungsabbruch vom Host

Sollte die Verbindung zur Lobby unterbrochen werden muss eine Lobby neu erstellt werden und das Match wird weiterspielt wo das Match abgebrochen wurde.

7. Spielerwechsel

Eine Auswechslung von Spielern ist erst beim Hostwechsel (nach 2 gespielten Maps) erlaubt. Es dürfen maximal drei Spieler ersetzt werden.

8. Rundenaufteilung

Es werden pro Match 4 Karten gespielt. Pro Karte sind 10 Runden zu spielen. Wenn 10 Runden gespielt wurden, beendet der Host das Match und die Karte ist somit zu Ende gespielt. Jedes Team darf zwei Maps auswählen, die im Vorfeld vereinbart werden müssen.

9. Servereinstellungen

Die Lobby muss mit den entsprechenden Einstellungen laufen. Die korrekten Einstellungen sind vor dem Spielbeginn von beiden Teams zu überprüfen. Mit Start der 3. Runde gelten alle Servereinstellungen von beiden Teams als akzeptiert.

10. Einzustellende Settings

10.1 *Spiel: Modus*

Rundenlänge: 1,5 min

Rundensieg-Limit: 10 Runden

Zwei Vorsprung-Regel: deaktiviert

Zwei Vorsprung- Max. Runden: unverändert

Rundenwechsel: jede Runde

Codcaster: deaktiviert



10.2 Erweitert: Modus

Bomben-Timer: 45 Sekunden
Platzierungszeit: 5 Sekunden
Entschärfungszeit: 7,5 Sekunden
Multibombe: deaktiviert
Lautloses Platzieren: aktiviert

10.3 Spieler: Modus

Lebenszahl: 1
Maximale Gesundheit: Normal
Gesundheitsregeneration: Normal

10.4 Team: Modus

Zuschauen: Nur Teams
Externe Zuschauer-Ansicht: deaktiviert
Abschusskamera: deaktiviert (Bitte achtet darauf die Abschusskamera bis zum Update zu aktivieren.)
Radar immer an: nein
Einstiegsverzögerung: ohne
Welleneinstiegsverzögerung: ohne
Einstieg erzwingen: aktiviert
Teamzuweisung: aktiviert
Teambeschuss aktiviert
Teamabschuss-Strafgrenze: deaktiviert

10.5 Gameplay: Modus

Hardcore-Modus: deaktiviert
Nur Volltreffer: deaktiviert
Doppelsprung: aktiviert
Wandlauf: aktiviert
Ladung erlauben: deaktiviert
Ladung-Laderate: deaktiviert
Ladungspunkte-Modifikator: deaktiviert
Extras: aktiviert
Punktesieren: deaktiviert
Bleibende Serien: deaktiviert



10.6 Karten: Modus

Alle Maps sind erlaubt. Verboten ist die Map „Genesis“. Außerdem darf die Map „Terminal“ gespielt werden, wenn sich beide Teams darauf einigen.

10.7 Kampfausrüstung

Aufgrund von automatisch geschalteten Spezialisten, sind weitere Einstellungen zur Kampfrüstung vorgegeben:

RÜSTUNG: Stryker

LADUNG: Vortex-Kanone

MERKMAL: Söldner

11. Waffen, Ausrüstung, Aufsätze und Extras:

11.1 Verbotene Waffen:

Primär:

- Sturmgewehre: Type-2
- Maschinenpistolen: RPR Evo
- Schrotflinten: Alle gesperrt
- LMG's: Alle gesperrt
- ScharfschützenG.: EBR-800, DMR-1
- Klassisch: OSA, S-Ravage, M1

Sekundär:

Hier ist das Extra Overkill zu deaktivieren

- Handfeuerwaffen: EMC, Oni, Hailstorm
- Werfer: Alle
- Nahkampf: ----
- Klassisch: Alle gesperrt

11.2 Verbotene Aufsätze:

Primär: Fusionsmagazin, Ramm-Servo, Faraday-Geschoss, Hohlspitze, Verfolgungschip

Sekundär: Holspitze, Vollmantelgeschoss, Auto-Abzug, Akimbo

Visiere: Scout-Hybrid, Trojaner, VMC, Thermal



11.3 Verbotene Extras:

Extra 1: Aufklärung, Blinde Überwacher, Aussteiger, Übertakten,

Extra 2: Hardliner, Aufgespürt, Kaltblütig, Plünderer

Extra 3: Punktgenau, Fest verdrahtet, Meisterschütze, Techniker

11.4 Ausrüstung

Primär:

Explosivdrohne, Plasmagranate, Suchergranate, Stolperfalle, W.H.R., Flechet-Granate, Singularitätsprojektor, C4, Biostachel

Sekundär:

Persönliches Radar, Kryo-Mine, Störergranate, Kuppelschild, Trophy-System, Nano-Schuss

12. Zusatz zum Sniper

Spielt ein Spieler auf einer Map mit dem Sniper, so kann nur dieser für die eine Map mit der Sniper weiterspielen. Er kann zwar zu anderen Waffenklassen wechseln aber nur er darf Snipern. Auf darauffolgende Maps kann ein anderer Spieler als Sniper gewählt werden. Der Sniper muss vor Map Start nicht angesagt werden. Die Waffen des Snipers dürfen nicht von anderen Spielern aufgehoben werden. Sollte der Sniper gewechselt werden oder zwei Sniper zeitgleich spielen, wird die gespielte Runde mit 0:10 für das benachteiligte Team gewertet.

ZUSATZ: Die Option gleichzeitige Tode ist deaktiviert!