



## **REGELWERK „TMA MASTERS 2017“**

### **Call of Duty: Modern Warfare Remastered – SnD 6on6 HC**

**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](http://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: Modern Warfare Remastered 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 Hardcore" 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 gewählte Map. 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. Sollten beide Teams keinen geeigneten Host haben, darf man eine dritte Person hinzufügen.

#### **5. Seitenwahl**

Das Team, das „Hostet“ ist zuerst das angreifende Team auf der Map.

#### **6. Verbindungsabbruch vom Host**

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

#### **7. Spielerwechsel**

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

#### **8. Rundenaufteilung**

Es wird jeweils einmal eine Fraktion gespielt (Spetsnaz/OpFor oder Marines/S.A.S.). Wer zuerst 8 Runden für sich entscheiden kann, hat die Halbzeit gewonnen, dann werden die Seiten getauscht. Das Team das nach beiden Halbzeiten, mehr Runden für sich entscheiden konnte, hat die Map gewonnen. Jedes Team darf eine Map auswählen.

#### **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 Spieloption**

Rundenlänge: 2,5 min

Punktlimit: 8 Runden

Bombentimer: 45 sec

Platzierung: 5 sec

Entschärfung: 7,5 sec

Multibombe: deaktiviert

Rundenwechsel: Nie

Lautloses Platzieren: aktiviert



## **10.2 Allgemeine Einstellungen**

Timer vor dem Spiel: 30 Sekunden  
Zeit vor der Runde: 5 Sekunden  
Teamwechsel: deaktiviert  
Zuschauen: Nur Teams  
Beobachter-Perspektive: Egoperspektive  
Abschusskamera: deaktiviert  
Minikarten-Radar: Normal  
Kampfrufe: deaktiviert  
Ansager: deaktiviert  
Sprinten: aktiviert  
Geschütze: deaktiviert  
Punkteserien überdauern das Rundenende: deaktiviert

## **10.3 Abschusserien**

Verzögerung: Ohne  
Radar: deaktiviert  
Luftangriff: deaktiviert  
Kampfhubschrauber: deaktiviert

## **10.4 Einstiegseinstellungen:**

Einstiegsverzögerung: ohne  
Einstieg erzwingen: aktiviert  
Welleneinstiegsverzögerung: ohne  
Selbstmord-Strafe: ohne  
Teambeschuss-Strafe: ohne

## **10.5 Gesundheit und Schaden**

Hardcore-Modus: aktiviert  
Traditioneller-Modus: deaktiviert  
Gesundheit: 30 %  
Regeneration: ohne  
Teambeschuss: aktiviert  
Lebenszahl: 1 Leben  
Teambeschuss-Rauswurflimit: unbegrenzt  
Nur Volltreffer: deaktiviert  
Sprengwaffen-Verzögerung: 10 Sekunden



## 10.6 Eigene Klassen

Eigene Klassen: Ja

## 11. Erlaubte Maps:

- Ambush
- Backlot
- Crash
- Crossfire
- District
- Downpour
- Overgrown
- Vacant
- Bloc
- Pipeline
- Strike
- Showdown

## 12. Waffen, Waffenkits und Aufsätze:

Es sind alle Waffenkits erlaubt

### **Verbotene Primärwaffen:**

Sturmgewehre: G3, M14

Scharfschützen-Gewehre: Dragunow, M21, Barrett .50cal

Schrotflinten: Alle

LMG's: Alle

### **Verbotene Sekundärwaffen:**

Commander Desert Eagle (normale Desert Eagle ist erlaubt)

Verbotene Nahkampfwaffen:

Totengräber, Omsk-Hammer, Prügler-Plörre, Skorpion-Klinge, Eispickel, Bajonett

### **Verbotene Aufsätze:**

- Granatwerfer
- ACOG-Visier (auf sämtliche Scharfschützen-Gewehre)



### 13. Verbotene Extras:

**Extra 1:** Extra 1: C4 x2, Raketenwerfer x2, Spezialgranate x3, Schultergürtel, Claymore x2, Splitter x3

**Extra 2:** Spezialfeuerkraft, Juggernaut, Überschallknall, Drohnen-Störer, Doppelschuss, Overkill

**Extra 3:** Tiefenwirkung, Eliminator, Martyrium, Eisenlunge, Lauschangriff

**Taktik:** Alles erlaubt

### 14. 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 0:8 für das benachteiligte Team gewertet.

### 15. Zusatz zu Spiel-Charakteren / Avatare

Alle zur Verfügung stehende Spiel-Charaktere (Männer und Frauen) sind erlaubt und dürfen verwendet werden.

### 16. Zusatz zu Vorratslieferungen (Depot)

Sämtliche Waffen und Nahkampfwaffen aus dem Depot (Vorratslieferungen) sind verboten!