



Allgemeines Regelwerk | Allgemeine spielunabhängige Regeln & Verhaltenskodex

Vorwort:

Bei Vorkommnissen, die nicht durch dieses Regelwerk abgedeckt werden, behält sich TMA-eSport bzw. TMA-eContests vor, eine entsprechende Regelung sofort in Kraft zu setzen. Bestrafung und Sanktionen liegen im Ermessen der Leitung von TMA-eContest und müssen, sofern nicht dringend erforderlich, nicht weitergehend erläutert werden.

1. TMA-eContests

Die Turnier und Cup Seite www.TMA-eContests.de ist eine eigens für TMA-eSport erstellte Seite zum Austragen von Turnieren, Cups und Ligen. Daher gelten die Regeln, die durch das Management von TMA-eSport oder durch den Support von TMA-eContests erstellt wurden. Die geltenden Regeln auf www.TMA-eContests.de sind meist an bekannte Regelwerke wie zum Beispiel der ESL, der DeSBI, der CEL und diversen Allmode-Ligen angelehnt.

2. Teilnehmer und Teams

Prinzipiell ist es jedem Team oder Organisation aus dem deutschsprachigen Raum gestattet an den Turnieren und Cups teilzunehmen. TMA-eSport und TMA-eContests behalten sich jedoch das Recht vor negativ aufgefallene Teams im Vorfeld aus dem Wettbewerb auszuschließen.

3. Aktualität der Regeln

Die Regeln können sich jederzeit ändern. Sollte es zu unerwarteten Regeländerungen kommen, werden diese mit genügend Vorlauf angekündigt. Es gelten immer die Regeln, die zum Zeitpunkt des Match-Beginns von TMA-eSport, TMA-eContests, einem Admin bzw. auf der Seite in Verbindung mit dem spezifischen Match/Turniers publiziert wurden. Mit der Anmeldung zu einem Turnier akzeptieren alle Spieler eines Teams die Regeln und zeigen sich damit einverstanden.

4. Account-Daten

Spielern und Teams ist es verboten, ihre Account-Informationen von beispielsweise PSN-IDs zu teilen. TMA-eSport und TMA-eContests übernehmen keine Haftung für verlorengegangene oder gehackte Accounts während eines Turniers oder einer anderen Veranstaltung.



5. Toleranz und Beleidigungen

Um ein professionelles Auftreten zu gewähren und Probleme bzw. Auseinandersetzungen zu verhindern, toleriert TMA-eSport bzw. TMA-eContests keine Beleidigungen und Provokationen. Strafen dafür können sich auf eine Verwarnung für die aktuellen und folgenden Turniere, aber auch auf den Ausschluss aus dem aktuellen Turnier sowie eine temporäre oder permanente Verbannung bei TMA-eSport oder TMA-eContests Turnieren belaufen.

6. Teamanmeldung

Um an Events, Cups und Turnieren teilzunehmen müssen die Spieler nicht zwingend zum gleichen Clan oder Organisation gehören. Auf diese Weise ist es auch möglich, ein Team aus mehreren Teams/Clans zu bilden. Die Teams müssen eindeutig dem deutschen Sprachraum zuzuordnen sein. TMA-eSport und TMA-eContests behalten sich vor eine maximale Anzahl an Teams aus einer Organisation vorzugeben.

7. Pflichten der Teams

Jeder Spieler bzw. jedes Team das an Veranstaltungen von TMA-eSport bzw. TMA-eContests teilnimmt, verpflichtet sich die Matches in den angegebenen Zeiträumen zu spielen die durch die Cupleitung vorgegeben werden. Darüber hinaus muss sich jedes Team aktiv an der Terminfindung beteiligen. Sollte sich ein Team nachweislich nicht an der Terminfindung beteiligen und somit den Spielbetrieb stören oder unnötig verzögern, behält sich TMA-eSport bzw. TMA-eContest vor solche Teams aus dem Wettbewerb zu entfernen.

8. Teamwechsel, Neuanmeldung eines Spielers und Line-Up Änderungen

Jeder Spieler darf nur in einem Team pro Cup oder Turnier spielen. Die Verwendung eines weiteren Accounts und die Weitergabe eines Accounts ist nicht gestattet. Das Line-Up muss vor Cup- oder Turnierbeginn mitgeteilt werden und darf während des Cups nicht geändert werden. Ausnahmen sind durch TMA-eSport bzw. TMA-eContests berufene „Line-Up Änderungsphasen“, die in der Regel nach einer Gruppenphase eingeführt werden.

9. Ersatzteam / Nachrückerteams

Sollte ein Team frühzeitig aus den Turnieren oder Cups aussteigen, kann dieses durch ein "Ersatzteam" ersetzt werden, sofern welche vorhanden sind und dies den Spielbetrieb nicht behindert.

10. Spielberechtigt und Anmeldung

Spielberechtigt sind generell alle Spieler die das 16. Lebensjahr vollendet haben. Da es sich um eine Online-Plattform für Turniere handelt und der Nachweis des Alters nur schwer zu belegen ist, ist eine Verifizierung einzelner Spieler nicht notwendig. Sollte TMA-eSport, TMA-eContests oder einem berechtigten Supporter ein Verdacht vorliegen, behält man sich das Recht vor dies zu prüfen und ggf. den betroffenen Spieler aus dem Team und Wettbewerb zu



streichen. Das Team selbst erhält keine Strafen! Die Anmeldung zu den Turnieren und Cups erfolgt durch Registrierung des Leaders oder Team-Captains in dem dafür vorgesehenen Formular. Das Anlegen eines Accounts auf TMA-eContests ist nicht notwendig, einzige Ausnahme entsteht wenn ein Support-Ticket erstellt werden soll. Auch einzelne Spieler der jeweiligen Teams sind nicht dazu verpflichtet sich auf der Seite anzumelden. Sie werden lediglich vom Leader oder Team-Captain in das Line-Up des Teams eingetragen und sind somit spielberechtigt für das anstehende Turnier. Durch das Eintragen in ein Team welches an Turnieren von TMA-eContests teilnimmt, bestätigt jeder Teilnehmer, bzw. sein Leader in seinem Namen, dass das notwendige Alter des Spielers für das jeweilige Spiel erreicht ist.

11. Cup- und Turnierleitung

Die vom Management von TMA-eSport und TMA-eContests ernannten Admins, Supporter und Betreuer haben das Recht nach diesem Regelwerk Entscheidungen zu treffen. Sollte es zu Unklarheiten zwischen einer Partei und dem Ansprechpartner kommen, wird das Management von TMA-eSport hinzugezogen.

12. Verpflichtungen

Mit der Teilnahme an Cups und Turnieren auf www.TMA-eContests.de wird das Allgemeine Regelwerk, die Regelwerke der jeweiligen Turniere und das Gentlemans Aggrement ohne Einschränkungen automatisch anerkannt. Den Anweisungen der Cupleitung ist Folge zu leisten. Entscheidungen können die nachfolgenden Regeln ersetzen, insofern diese dem Erhalt des Wettbewerbsgedankens entsprechen.

13. Datenschutzrechtliche Bestimmungen

Die Teams erklären sich mit der Verwendung sämtlicher von ihnen veröffentlichter Daten einverstanden.

14. Kommunikation

Als Kommunikationsmöglichkeit bieten sich die ggf. erstellten WhatsApp Gruppen, sowie das Kontaktieren über Social Media Netzwerke. Auf Wunsch können auch andere Kommunikationswege genutzt werden, insofern der Gegner erreicht wird und im Streitfall Nachweise erbracht werden können. Die Kommunikation zur Cup-Leitung sollte in erster Linie über die dafür vorgesehenen Kontaktformulare auf www.TMA-eContests.de stattfinden.



15. Aktivität und Gewährleistung der Spielbereitschaft

Jedes Team verpflichtet sich durch die Anmeldung zu einem der von TMA-eContests veranstaltenden Turniere, jederzeit spielbereit zu sein. Sollten Teams nicht in der Lage sein, dies zu gewährleisten, ist der Support von TMA-eContest bzw. die Cup-Leitung sofort zu informieren. Teams die ohne nachvollziehbaren Grund bzw. „wortlos“ die Turniere und Cups verlassen, werden von TMA-eSport bzw. TMA-eContests für kommende oder folgende Turniere/Cups nicht mehr berücksichtigt.

16. Verwendung von Maus, Tastatur und anderen Controllern

Da es sich um Online-Turniere handelt und somit keine hundertprozentige Nachweismöglichkeit für das Nutzen von Maus, Tastatur oder Rapid-Fire-Controllern besteht, werden solche Proteste oder Tickets von TMA-eSport bzw. TMA-eContests nicht bearbeitet. Dies resultiert daraus, da vom System her keinerlei Möglichkeit besteht, einen Nachweis der Nutzung von solcher oben genannten Peripherie einwandfrei zu belegen.

17. Betrugsversuch

Sollte TMA-eSport bzw. TMA-eContests den Verdacht haben, dass einzelne Spieler oder Teams Betrugsversuche durchführen, wird dies geprüft. Sollte sich der Verdacht bestätigen, wird der Spieler und ggf. das Team gesperrt. Unter Betrugsversuch zählt unter anderem das Fälschen von Bild- und Videomaterial oder mehrmaliges Melden von falschen Ergebnissen. Ebenso kann ein Betrugsversuch vermutet werden, wenn Teams vermehrt, wiederholt und regelmäßig sogenannte Disputes oder Proteste einlegen.

18. Anlegen eines Protests

Das Anlegen eines Protests, erfolgt ausschließlich über das Support-Ticket auf www.TMA-eContests.de. Proteste die über andere Kanäle wie Facebook oder WhatsApp gemeldet werden, werden nicht bearbeitet. Dies ist notwendig um allen Admins und Supportern den Zugang zu dem Protest zu gewährleisten. Proteste müssen zudem unverzüglich nach dem Match eingereicht werden. Mehrfacheinsendungen eines Protests mit demselben Sachverhalt beschleunigen die Bearbeitung nicht! TMA-eSport bzw. TMA-eContests kann zur Klärung Beweismittel in Form von Textverläufen, Videos und Screenshots fordern.

19. Teamgröße und Lineup

Ein Team besteht aus mindestens 6 (in Allmode aus 4) spielberechtigten Spielern. Die maximale Grenze an Spielern beträgt 12 (in Allmode 8) Personen. Teams die zum Beginn des Turnieres nicht mindestens 6 bzw. 4 Spieler in Ihrem Lineup eingetragen haben sind nicht spielberechtigt und werden daher aus dem Wettbewerb ausgeschlossen. Sollte ohne Einverständnis des gegnerischen Teams ein nicht spielberechtigter Spieler antreten, ist es die Pflicht des gegnerischen Teams, diesen Regelverstoß an TMA-eContests in Form eines Support-Tickets zu melden. TMA-eSport bzw. TMA-eContests wird dann fallbezogen über die Konsequenzen entscheiden.



20. Spielen in Unterzahl

Sollten zum vereinbarten Match nicht genügend Spieler eines Teams anwesend sein, sind die Verantwortlichen beider Teams verpflichtet eine Lösung auszuhandeln. Als Möglichkeiten gibt es einvernehmliche Terminverschiebung (solange es der Zeitrahmen des Turnieres zulässt) oder das Spielen in Unterzahl.

21. Beweispflicht

Jedes Team ist dafür verantwortlich bei Protestfällen nötiges Beweismaterial anzufertigen und TMA-eSport bzw. TMA-eContests vorzulegen. Der Support empfiehlt, dass Ergebnisse anhand von Screenshots oder Videoclips festgehalten werden, um im Bedarfsfall Beweise vorlegen zu können. Das Beweismaterial muss in guter Qualität vorliegen und leserlich sein.

22. Spieltag /Spielzeit

TMA-eSport bzw. TMA-eContests geben keine festen Spieltage vor. Es wird lediglich ein Zeitraum festgelegt in dem die Spiele ausgetragen werden müssen. Das bedeutet, dass die Teams frei entscheiden können, an welchem Tag und zu welcher Uhrzeit gespielt wird. Sollte sich während des Wettbewerbes herausstellen, dass im jeweiligen Zeitraum eine Vielzahl an Spielen noch nicht absolviert werden konnte, behält sich TMA-eSport bzw. TMA-eContest vor, den vorgegebenen Zeitraum zu verlängern.

23. Pünktlichkeit

Sollte es zu einem vereinbarten Termin kommen, haben beide Teams sich pünktlich zum ausgemachten Termin in der Spiel-Lobby einzufinden. Hierbei wird eine Wartezeit von 20 Minuten gewährt. Sollte ein Team sich in dieser Zeit gar nicht oder nicht vollständig in der Lobby befinden, muss das Match in Unterzahl gestartet werden oder es wird mit einem maximalen Sieg durch Aufgabe für den Gegner gewertet. Diese Regelung tritt auch dann in Kraft, wenn es keinen festen Spieltag gibt. Ausgenommen von dieser Regelung sind Serverprobleme in Call of Duty oder dem Playstation Network. Selbstverständlich können sich beide Teams darauf einigen den Termin zu verschieben.

24. Map-Auswahl

Die Map-Auswahl beider Teams hat 24 Stunden vor dem Match zu erfolgen. Hierbei sind beide Teams verpflichtet den Kontakt zum gegnerischen Ansprechpartner zu suchen.

25. Host-Recht

Das im Spielplan erst genannte Team erhält das Host-Recht und hat pünktlich zum ausgemachten Spielzeitpunkt eine Lobby zu eröffnen und den Ansprechpartner des Gegnerteams einzuladen. Anschließend werden die eigenen Maps gehostet. Nach den eigenen Maps erhält das Gegnerteam das Host-Recht und hostet seine Maps. Das Host-Recht gilt auch bei den Matches in der Gruppenphase.



26. Zuschauer, Streamer, Caster und Kommentatoren

Prinzipiell sind Streamer, Caster und Kommentatoren, sowie Zuschauer nicht erlaubt. Ausnahme hierbei sind die von TMA-eSport bzw. TMA-eContests offiziellen und zugelassenen Caster und Kommentatoren. Diese sind berechtigt via Twitch das Match zu streamen und ggf. auf YouTube hochzuladen. Dies geschieht entweder über Twitch-Kanäle von TMA-eSport bzw. TMA-eContests oder über den persönlichen Kanal des jeweiligen Streamers, Casters oder Kommentatoren. TMA-eSport bzw. TMA-eContests behält sich das Recht vor, bestimmte Matches auszuwählen und auf die eigenen TMA Kanäle zu übertragen. Jedes Team erklärt sich durch die Teilnahme an Wettbewerben von TMA-eSport bzw. TMA-eContests mit einem eventuellen Casten Ihrer Matches einverstanden.