

Electronic Sports League Alpen

Pro Series



Regelwerk

Stand: 17. März 2009



Vorwort

Auf den folgenden Seiten findet sich ein vollkommen von den normalen Regeln der ESL gelöstes Regelwerk allein für die ESL Pro Series. Für sämtliche Streitigkeiten, Probleme oder Unklarheiten in der ESL Pro Series ist allein dieses Dokument maßgeblich.

Das ESL Pro Series Regelwerk besteht aus drei Hauptteilen. Dies sind für den ersten Teil in den Punkten 1 bis 4 die allgemein gültigen Regeln der ESL Pro Series. Der zweite Teil, Punkt 5 bis 6, besteht aus den spielspezifischen Regeln und im dritten und letzten Teil findet sich unter 7. der Strafenkatalog.

Der erste Teil des Regelwerkes beinhaltet die für das weitere Verständnis grundlegenden Definitionen, sowie Teilnahmebedingungen und Regeln, die den Betrieb der ESL Pro Series regeln. Letzteres umfasst unter anderem die allgemeinen Wildcardregeln und die Sonderregeln für Intel Friday Night Games und ESL-TV live Übertragungen.

Der zweite Teil besteht aus den von den allgemeinen Regeln abweichenden Sonderregelungen für einzelne ESL Pro Series Spiele (Punkt 5) und Supported Pro Series Spiele (Punkt 6) und aus den spezifischen Detailregelungen, die über allgemeine Regeln hinausgehen. Neben Spiel- und Servereinstellungen fallen in diesen Bereich auch Mappools und gesonderte Cheating Regeln.

Der Strafenkatalog, der dritte und letzte Teil, beinhaltet im Detail die Strafen für alle Vergehen, wie zum Beispiel Beleidigungen und Cheaten. Außerdem finden sich in diesem Teil ESL Pro Series spezifische Strafen betreffend Fehlverhalten bei Intel Friday Night Games und ESL-TV Übertragungen.

Die ESL behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk bei Bedarf zu ändern oder zu erweitern. Die jeweils aktuelle und allein gültige Version findet sich hier:
<http://www.esl.eu/alpen/pro-series/regeln>

Wir wünschen allen Teilnehmern der ESL Pro Series viel Spaß und Erfolg; möge der Bessere gewinnen.



Inhaltsverzeichnis

1. Definitionen.....	8
1.1 Teilnehmer.....	8
1.2 Lizenznehmer	8
1.3 Team Positionen	8
1.3.1 Team Owner	8
1.3.2 Team Manager	8
1.3.3 Team Captain.....	8
1.3.4 Orga.....	9
1.3.4 Player.....	9
1.3.5. Trial	9
1.3.6 Inaktiv / Honorary Member	9
1.4 Zeitzone.....	9
1.5 Saison	9
1.6 Spieltag.....	9
1.7 Strafpunkte	9
1.8 Intel Friday Night Games.....	10
1.9 Livematch.....	10
1.10 Ligaleitung.....	10
2. Adminstruktur	10
2.1 Ligaleitung.....	10
2.2 Counterstrike	10
2.3 FIFA	11
2.4 Counterstrike: Source.....	11
3. Allgemein.....	11
3.1 Regeländerungen	11
3.2 Briefgeheimnis.....	11
3.3 Verhaltenskodex	11
3.4 Zusätzliche Vereinbarungen.....	11
3.5 Spiel-Übertragungen	11
3.6 Verbot von Alkohol und Drogen	12
3.7 Spielerrat	12
3.8 Teilnahmebedingungen der ESL Pro Series.....	12
3.8.1 Altersbeschränkung	12
3.8.2 Nationalität Sologames.....	12
3.8.3 Nationalität Teamgames.....	13
3.8.4 Premium Account	13
3.8.5 Trusted Pflicht.....	13
3.9 Spieleraccounts	13
3.9.1 Allgemein	13
3.9.2 Nicknames	14
3.9.3 Spielerfoto	14
3.9.4 Gameaccounts	14
3.10 Teamaccounts	14
3.10.1 Allgemein	14
3.10.2 Teamnamen.....	15
3.11 Besitzrecht eines ESL Pro Series Teamaccounts.....	15



3.11.1 Auflagen	15
3.11.2 Lizenzentzug	15
3.11.3 Lizenznehmer ändern	15
3.12 Spielerwechsel, neuer Spieler	16
3.13 Teilnahmebestätigung für die neue Saison	16
3.14 Teilnahmebestätigung für die Relegation	16
3.15 Spielernennungen vor neuer Saison	17
3.16 Spielersperren Qualifikationscups und Relegationsspiele	17
3.17 Vertragliche Verhältnisse	17
3.18 Preisgeldsystem	17
3.18.1 Preisgeldverteilung	17
3.18.1.1 Siegprämien	18
3.18.1.2 Basisprämien	18
3.19 Preisgeldabzug aufgrund von Strafpunkten	18
3.19.1 Gutschrift aufgrund von übrigen Wildcards	18
3.19.2 Preisgeldabzug Siegerehrung	18
3.20 Nachrücker	18
3.21 Spielsperren für Aussteiger aus der ESL Pro Series	19
3.22 Relegation	19
3.23 Rangliste	20
3.24 Spieltermine und Wildcards	20
3.24.1 Nutzung von Wildcards	20
3.25 Teilnehmerstatements	21
3.26 Lineup	21
3.27 Matchbeginn	21
3.28 Verspätungen	21
3.29 Matchergebnis	21
3.30 Aufbewahrung von Matchmedia	22
4. Veranstaltungen	22
4.1 Intel Friday Night Games	22
4.1.1 Teilnahme	22
4.1.2 Änderungen von Intel Friday Night Games	22
4.1.3 Kleidungsordnung	22
4.1.4 Gaming Rooms	23
4.1.4.1 Gaming Rooms Admins	23
4.1.5 Interviews	23
4.1.6 Pressekonferenzen / Autogrammstunden	23
4.1.7 Bühnenpaarungen	23
4.2 Spielspezifische Regelungen für ESL Events (Offline)	23
4.2.1 Wechselmedien	23
4.2.2 Einspielzeit	23
4.2.2.1 Counterstrike 1.6 und Counterstrike: Source	23
4.2.2.2 Timeouts	24
4.2.2.3 Client – Spielersettings – Counterstrike 1.6	24
4.2.2.4 Client – Spielersettings – Counterstrike: Source	24
4.2.2.5 Serversettings – Counterstrike: Source	24
4.2.2.6 Configänderungen - Grafiktreiber	24
4.2.2.7 Prüfung	25



4.2.3 Demos / Replays	25
4.2.3.1 Demos / Replays Upload	25
4.3 ESL Pro Series Finals	25
4.3.1 Teilnehmer und Spielmodus	25
4.3.2 Overall Finale	25
4.3.3. Spielspezifische Regelungen	25
4.3.3.1 Counterstrike 1.6 und Counterstrike: Source	25
4.3.3.1.1 Maps	25
4.3.3.1.2 Overtime	25
5. Spielspezifische Regelungen ESL Pro Series	26
5.1 Counterstrike 1.6	26
5.1.1 Teamwechsel aus einem Relegationsteam in die ESL Pro Series	26
5.1.2 Ausschluss von der Qualifikation – mehrere Squads	26
5.1.3 Spieltermine und Wildcards	26
5.1.5 Client	26
5.1.5.1 Aequitas	26
5.1.5.2 Verhalten bei nicht funktionierendem Aequitas	27
5.1.5.3 Spielersettings	27
5.1.5.4 Nicht erlaubte Scripts	28
5.1.5.5 Configänderungen – A3D	28
5.1.5.6 Configänderungen – Grafiktreiber oder ähnliche Tools	28
5.1.5.7 Spielersettings – 32 bit	28
5.1.5.8 Customdateien	28
5.1.5.9 Der Schild	28
5.1.6 Mappool	29
5.1.7 Server	29
5.1.7.1 Serverwahl in der ESL Pro Series	29
5.1.7.2 Serverwahl Alpenregion	29
5.1.7.3 Meldung der Serverwahl	29
5.1.7.4 Serversettings	29
5.1.7.5 Plugins	30
5.1.7.6 Verlassen des Servers	30
5.1.8 Spieleranzahl	30
5.1.9 Spielerdrops	30
5.1.10 Spielunterbrechungen	30
5.1.11 Demopflicht	31
5.1.11.1 Demoforderung	31
5.1.12 Bugusing	31
5.1.12.1 Mapspezifische Bugs	32
5.1.13 Nicknamepflicht In-Game	32
5.2 FIFA	33
5.2.1 Ablauf eines Spieltages	33
5.2.1.1 Spieltage	33
5.2.1.2 Vorgehensweise bei Punktegleichstand	33
5.2.1.3 Treffpunkt vor dem Spiel	33
5.2.2 Spielbereitschaft	34
5.2.3 Pause zwischen zwei Einzelmatches	34
5.2.4 Botpflicht	34



5.2.5 Tools.....	34
5.2.6 Verbindungskontrolle.....	34
5.2.7 LagDetect Files bei Protest.....	35
5.2.7 Matchmedia	35
5.2.8 Ergebnisse eintragen	36
5.2.9 FIFA 09 - Regeln und Einstellungen	36
5.2.9.1 Das Spiel.....	36
5.2.9.2 Verbindungsart.....	36
5.2.9.3 Patches	36
5.2.9.4 Matchmakeraccount	36
5.2.9.5 Hostpflicht	36
5.2.9.6 Hostrecht.....	36
5.2.9.7 Verbindungsaufbau	36
5.2.9.8 Manndeckung und Stürmertausch.....	37
5.2.9.9 Verbindungsabbruch.....	37
5.2.9.9.1 Verbindungsprobleme	37
5.2.9.10 Spieleinstellungen	38
5.2.10 Zeitspiel-Verbot	39
5.2.10.1 Definition Zeitspiel.....	39
5.2.10.2 Demopflicht	39
5.2.10.3 Fehlende Demo	39
5.2.10.4 Zeitspielprotest.....	39
5.2.10.5 Strafen bei Zeitspiel.....	39
5.2.11 Verbotene Spielzüge.....	39
5.2.11.1 Eckenregelung.....	40
5.2.11.2 Tore aus der eigenen Hälfte	40
5.2.11.3 Einwurfregelung	40
5.2.11.4 Anstoßregelung	40
5.2.11.5 Manndeckung und Stürmertausch.....	40
5.2.11.6 Longballs	40
5.3 Counterstrike Source.....	41
5.3.1 Teamwechsel aus einem Relegationsteam in die ESL Pro Series	41
5.3.2 Ausschluss von der Qualifikation – mehrere Squads.....	41
5.3.3 Spieltermine und Wildcards	41
5.3.4 Client	41
5.3.4.1 Aequitas	41
5.3.4.2 Verhalten bei nicht funktionierendem Aequitas	42
5.3.4.3 Spielersettings	42
5.3.4.4 Nicht erlaubte Scripts	42
5.3.4.5 Configänderungen – Grafiktreiber oder ähnliche Tools.....	43
5.3.5 Server	43
5.3.5.1 Serverwahl in der ESL Pro Series	43
5.3.5.2 Serverwahl Alpenregion	43
5.3.5.3 Meldung der Serverwahl.....	44
5.3.5.4 Tickrate	44
5.3.5.5 Serversettings	44
5.3.5.6 Serverplugins	44
5.3.5.7 Verlassen des Servers	44



5.3.6. Spieleranzahl.....	44
5.3.7 Demopflicht	45
5.3.7.1 Source-TV Demos	45
5.3.7.2 Demoforderung	45
5.3.8 Spielerdrops	45
5.3.9 Spielunterbrechungen.....	45
5.3.10 Bugusing.....	46
5.3.10.1 Mapspezifische Bugs.....	47
5.3.11 Nicknamepflicht In-Game	47
6. Strafpunktecatalog.....	47
6.1 Allgemein	47
6.2 Verstöße gegen die Netiquette.....	47
6.2.1 Beleidigungen	48
6.2.2 Spamming.....	48
6.3 Unsportliches Verhalten.....	48
6.3.1 Spamming im Spiel.....	48
6.3.2 Kick von Spielern im Spiel.....	48
6.3.3 Veränderte / Falsche Servereinstellungen	49
6.4 Täuschungen.....	49
6.4.1 Ergebnisfälschung.....	49
6.4.2 Gefälschte Matchmedia.....	49
6.4.2.1 Verschärfung bei Cheatverdacht	50
6.4.3 Sonstige Täuschungen.....	50
6.5 Einsatz nicht spielberechtigter Spieler.....	50
6.5.1 Wegen Spielsperren oder Zeitsperren gesperrter Spieler	50
6.5.2 Ringer / Faker	50
6.6 Cheaten.....	50
6.6.1 Nicht erlaubte Programme / Modifikationen/ Einstellungen.....	50
6.6.2 Cheaten.....	50
6.7 ESL Pro Series spielspezifische Vergehen.....	50



1. Definitionen

1.1 Teilnehmer

Ein Pro Series Teilnehmer kann entweder ein Team oder ein Spieler sein. Jedes Mitglied eines Teams, unabhängig davon, ob es eingesetzt wird oder nicht, ist ein Teilnehmer. Einem Teilnehmer ist es nicht erlaubt, während einer Pro Series Saison gleichzeitig in mehreren Clans zu sein, die ebenfalls an einer ESL Pro Series des selben Spiels teilnehmen. Weiterhin ist es nicht erlaubt in unterschiedlichen Teams/Clans zu sein, die in den Intel Extreme Masters, der ESL Major Series, einer ESL Pro Series oder einer ESL Amateur Series im selben Spiel aktiv sind.

1.2 Lizenznehmer

Ein Lizenzhalter ist immer eine juristische Person (e.V., GmbH, etc.). Sollte diese nicht vorhanden sein, so wird die Lizenz an eine natürliche Person vergeben. Diese Person muss mindestens 18 Jahre alt sein. Bei Solospielen ist dies der Teilnehmer, für Teamligen siehe 3.11

Besitzrecht eines ESL Pro Series Teamaccounts.

1.3 Team Positionen

Die folgenden Positionen existieren nur in Teamspielen.

1.3.1 Team Owner

Diese Position ist dem Lizenznehmer vorbehalten. Der Lizenznehmer kann selbst entscheiden, ob er im Team angeführt sein will oder nicht. Sollte er sich dazu entscheiden, im Teamprofil stehen zu wollen, dann ist er spielberechtigt und muss daher alle Vorgaben erfüllen, welche auch beispielsweise ein Spieler erfüllen muss.

1.3.2 Team Manager

Der Team Manager muss mindestens 18 Jahre alt sein. Der Team Manager wird als Sprecher für das Team auftreten und ist für dessen Lineup verantwortlich. Er hat das letzte Wort bei allen Entscheidungen, die das Team betreffen. Darunter fallen Spieler, öffentliche Ankündigungen und das Lineup. Der Team Manager ist berechtigt, an allen Spielen seines Teams teilzunehmen.

1.3.3 Team Captain

Der Team Captain muss mindestens 16 Jahre alt sein und wird vom Team Manager ausgewählt. Der Team Captain fungiert als verlängerter Arm des Team Managers innerhalb des Teams aber auch in 'in-game' Entscheidungen und Aktionen. Er ist der einzige, der 'in-game' Anregungen oder Vorschläge an den Matchadmin richten darf. Der Team Captain ist berechtigt, an allen Spielen seines Teams teilzunehmen.



1.3.4 Orga

Ein Orga ist eine Person, die "hinter den Kulissen" arbeitet und den Team Captain sowie den Team Manager bei ihren täglichen Aufgaben wie zum Beispiel der Planung von Matchterminen unterstützt. Er ist berechtigt an allen Spielen seines Teams teilzunehmen.

1.3.4 Player

Ein Spieler muss mindestens 16 Jahre alt sein.

1.3.5. Trial

Der Trial unterscheidet sich nicht vom Spieler. Es bleibt dem Team selbst überlassen diese Bezeichnung zu verwenden oder nicht.

1.3.6 Inaktiv / Honorary Member

Es ist verboten diese Positionen in einem ESL Pro Series Team zu vergeben.

1.4 Zeitzone

Alle Zeiten entsprechen der mitteleuropäischen Zeitzone (MEZ, GMT + 01:00).

1.5 Saison

Eine Saison beginnt mit der Deadline zur Spielernennung und endet nach den ESL Pro Series Finals. Ausnahme: Für Relegationsteilnehmer endet die Saison erst nach der ESL Pro Series Relegation.

1.6 Spieltag

Der Spieltag beginnt am Montag um 0:00 Uhr und endet am Sonntag um 23:59 Uhr.

1.7 Strafpunkte

Strafpunkte werden aufgrund von Regelverstößen vergeben. Für kleinere Vergehen erhalten die Teilnehmer Minor Strafpunkte und für größere Major Strafpunkte.

Sollte ein Teilnehmer so viele Strafpunkte sammeln, dass es einen Preisgeldabzug von 30% in Solospielen bzw. 35% in Teamspielen zur Folge hat, so wird er mit allen dazugehörigen Konsequenzen von der laufenden ESL Pro Series Saison ausgeschlossen.

Strafpunkte, die innerhalb der ESL Pro Series vergeben werden, zählen auch nur für die ESL Pro Series. Die einzige Ausnahme bilden Strafpunkte für Cheating oder andere Verstöße gegen den Verhaltenscodex.



Strafpunkte oder Sperren des normalen ESL Betriebs zählen nicht für die ESL Pro Series; Ausnahme bilden Sperren aufgrund von Cheating. Unter bestimmten Umständen (z.B.: Beleidigungen, Ringen, Betrug) können Spieler für einen oder mehrere Spieltage für Vergehen innerhalb des ESL Betriebs gesperrt werden.

1.8 Intel Friday Night Games

Intel Friday Night Games sind sowohl die Intel Friday Night Games vor Publikum als auch die im ESL-TV-Studio in Wien.

1.9 Livematch

Als Livematches gelten alle Intel Friday Night Games, Studio Friday Nights Games im ESL-TV Studio, die Pro Series-Finals sowie jedes Online Match, das von ESL-TV übertragen wird.

1.10 Ligaleitung

Die Pro Series Alpen wird organisiert von der Electronic Sports League Alpen (ESL). Die Electronic Sports League Alpen ist ein Teil der Skill3D GmbH.

Skill3D GmbH
Franklinstrasse 20/9/Objekt R1
(Ecke Freytaggasse/Wedekindgasse)
A-1210 Wien

Telefon: +43 1 2640053
Telefax: +43 1 2640053
E-Mail: office@skill3d.at
Internet: <http://www.skill3d.at>

2. Adminstruktur

2.1 Ligaleitung

Stefan ‚bowman‘ Seidl
National Head ESL Alpen

2.2 Counterstrike

Michael 'eXperioN_' B.
Headadmin ESL Pro Series CS



2.3 FIFA

Stefan ‚bowman‘ Seidl

Headadmin ESL Pro Series FIFA

2.4 Counterstrike: Source

Mattias ‚Dragon‘y

Headadmin ESL Pro Series CS:S

3. Allgemein

3.1 Regeländerungen

Die Electronic Sports League (ESL) behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk bei Bedarf zu ändern oder zu erweitern. In speziellen Fällen können auch Entscheidungen getroffen werden, die nicht vom Regelwerk abgedeckt werden, um den Geist des fairen Wettbewerbs sowie die Sportlichkeit zu erhalten.

3.2 Briefgeheimnis

Sämtliche Inhalte von Protest-, Supporttickets oder Gesprächen mit Admins sind streng vertraulich. Die Veröffentlichung derartiger Inhalte ist ohne schriftliche Genehmigung seitens der ESL Pro Series Turnierleitung nicht gestattet.

3.3 Verhaltenskodex

Alle Teilnehmer haben sich in einer passenden Weise und respektvoll gegenüber anderen Teilnehmern, den Zuschauern und dem ESL Pro Series Adminsteam im Sinne des fairen Sportgeists zu verhalten.

3.4 Zusätzliche Vereinbarungen

Die ESL Pro Series Admins sind nicht für zusätzliche Vereinbarungen zwischen Spielern und Teams verantwortlich und diese Vereinbarungen sind auch nur erlaubt, wenn sie gegen keinerlei Regeln der ESL Pro Series verstoßen. Grundsätzlich raten wir von solchen Vereinbarungen ab.

3.5 Spiel-Übertragungen

Sämtliche Übertragungsrechte für alle Begegnungen der ESL Pro Series liegen, unabhängig vom Übertragungszeitpunkt, ausschließlich bei der Electronic Sports League. Dies beinhaltet alle Formen der Übertragung und Spielaufzeichnung, wie z.B.



IRC Bots, Shoutcast-Streams, HLTV, SourceTV, WaaaghTV, Replays oder TV Übertragungen.

Die Electronic Sports League kann die Übertragungsrechte für einzelne Begegnungen oder eine Mehrzahl an Begegnungen an Dritte übertragen oder auch an die Teilnehmer der Begegnung selber. In diesem Fall muss dies im Vorfeld der Begegnung mit der Electronic Sports League Leitung abgesprochen werden.

3.6 Verbot von Alkohol und Drogen

Es ist nicht gestattet, ESL Pro Series Matches unter dem Einfluss von Alkohol oder Drogen zu bestreiten. Sei es offline oder online. Bei Missachtung können Strafen bis hin zum Ausschluss aus der ESL Pro Series vergeben werden.

3.7 Spielerrat

Bei Teamligen kann jedes Team bis zu drei Personen ernennen, die ihr Team im Spielerratsforum vertreten. Bei Sololigen hat nur der jeweilige Spieler Zugriff auf das Spielerratsforum, sowie ein Orga des Clans. Sind jedoch mehrere Spieler eines Clans in einer Sololiga, so haben sich diese auf einen Orga zu einigen. Im Spielerrat werden neue Regelerweiterungen vorgestellt, um die Meinung der Teilnehmer einzuholen und eventuelle Änderungen zu besprechen, bevor diese offiziell werden.

Der Spielerrat ist die einzig offizielle Kommunikationsplattform. Sollte es zu Streitfällen kommen, sind einzig und allein Inhalte aus dem Spielerratsforum ausschlaggebend.

Sämtliche Informationen innerhalb dieses Forums sind dabei nur für die Teilnehmer des Spielerrates bestimmt. Sollten Informationen oder Zitate von solchen Diskussionen von Teilnehmern ohne Absprache mit der Ligaleitung publik gemacht werden (News, öffentliche Foren, etc.), so kann dies je nach Art der Inhalte und Form mit Strafpunkten oder einer direkten Disqualifikation aus der Liga bestraft werden.

3.8 Teilnahmebedingungen der ESL Pro Series

Für die Teilnahme an der ESL Pro Series (<http://www.esl.eu/eps>) gelten folgende Bedingungen:

3.8.1 Altersbeschränkung

Jeder ESL Pro Series Teilnehmer muss zum ersten Spieltag der Saison 16 Jahre alt sein. Sollte ein Spieler während der Saison 16 Jahre alt werden, so muss dieser über das Wechselkontingent für sein Team zugelassen werden.

3.8.2 Nationalität Sologames

Die ESL Pro Series findet in verschiedenen Ländern Europas statt. Teilnahmeberechtigt an einer solchen nationalen ESL Pro Series sind grundsätzlich alle Spieler,



die ihren Erstwohnsitz in dem jeweiligen Land haben. Jedoch ist es nicht gestattet, in zwei verschiedenen Ländern an der ESL Pro Series teilzunehmen.

3.8.3 Nationalität Teamgames

Der Teamaccount darf über eine Maximalanzahl von zwölf Spielern verfügen, die eine europäische Staatsangehörigkeit besitzen und/oder ihren Erstwohnsitz in dem jeweiligen Land haben. In jedem Match dürfen maximal zwei Spieler zum Einsatz kommen, welche weder über die Staatsbürgerschaft noch über einen Erstwohnsitz in dem Land verfügen, in dem die ESL Pro Series ausgetragen wird. Sollten mehr als zwei Spieler zum Einsatz kommen, die über keinen Erstwohnsitz in dem Land verfügen, so wird dies mit zwei (2) Minor Strafpunkten und dem Abzug einer Wildcard geahndet. Weiterhin wird das Match wiederholt, falls das Vergehen durch die gewinnende Mannschaft verursacht worden ist.

3.8.4 Premium Account

Jeder Spieler der ESL Pro Series muss für die gesamte Saison Premium Mitglied sein. Informationen zum Premium Account der Electronic Sports League finden sich unter:

<http://www.esl.eu/alpen/premiuminfo/>

Sollte ein Teilnehmer über keinen Premium Account verfügen, so erhält der Teilnehmer pro angebrochenen Spieltag einen Minor Strafpunkt. Sollte dies bei einem Mitglied eines Teams der Fall sein, so erhält das Team ebenfalls einen Minor Strafpunkt.

3.8.5 Trusted Pflicht

Jeder Teilnehmer der ESL Pro Series muss ein Trusted Member Level 3 der ESL sein (<http://www.esl.eu/alpen/playercard/info/>). Ist ein Teilnehmer zu Beginn der Saison kein Trusted Member Level 3, so erhält das Team pro Spieler zu Beginn der Season einen Minor Strafpunkt. In Solo-Ligen erhält der Teilnehmer zu Beginn der Season einen Major Strafpunkt. Sofern der Spieler (in Team-Ligen) bzw. der Teilnehmer (in Solo-Ligen) den Trusted-Status noch nicht beantragt hat, so erhält das Team bzw. der Spieler (in Solo-Ligen) am Ende eines jeden Spieltags einen Minor Strafpunkt.

3.9 Spieleraccounts

3.9.1 Allgemein

Jeder teilnehmende Spieler muss in seinen persönlichen Details, neben seinem Nickname, sein Geburtsdatum, seinen Wohnort, sowie seinen "Realname" angeben. Die Ligaleitung wünscht, dass diese Daten öffentlich angezeigt werden. Es steht dem Spieler allerdings frei diesem Wunsch folge zu leisten oder nicht. Zusätzlich muss jeder Spieler ein anständiges Foto von sich selbst in seinem ESL Profil hochladen.



Entspricht ein Spieleraccount nicht diesen Anforderungen, so können für jeden angebrochenen Spieltag bis zu zwei Minor Strafpunkte vergeben werden. Sollte dies bei einem Mitglied eines Teams der Fall sein, so erhält das Team pro Spieler einen Minor Strafpunkt. Jedoch werden einem Team maximal zwei Minor Strafpunkte gegeben, auch wenn es mehrere Teammitglieder zur selben Zeit betrifft.

Ein Spieler darf weiterhin nur einen ESL Account besitzen. Sollte jemand mehr als einen Account besitzen, so wird dies nach den allgemeinen ESL Multi-Account Regeln bestraft und kann außerdem zu Strafpunkten für das ESL Pro Series Team des Spielers führen.

3.9.2 Nicknames

Änderungen im ESL Profil sowie Ingame Nickname müssen während der Saison der Ligaleitung gemeldet und von dieser genehmigt werden. Des Weiteren dürfen Nicknames auf der ESL Seite keinen Sponsorenzusatz enthalten.

3.9.3 Spielerfoto

Das Foto muss eindeutig das Gesicht des Spielers zeigen und muss immer aktuell sein (Keine Kinderfotos). Die Manipulation des Erscheinungsbildes des Spielers auf dem Foto ist nicht erlaubt.

3.9.4 Gameaccounts

Jeder Spieler muss seinen Gameaccount in seinem Profil eingetragen haben. Dies ist die SteamID für Counter-Strike, die SteamID HL2/CSS für Counter-Strike: Source und der Matchmakeraccount für FIFA. Bei falschen bzw. nicht vorhandenen Gameaccount bekommt der Teilnehmer einen Minor Strafpunkt.

3.10 Teamaccounts

3.10.1 Allgemein

Für die ESL Pro Series wird jener ESL Teamaccount verwendet, mit welchem man sich für die Pro Series qualifiziert hat. Der Teamaccount darf an keinem anderen Bewerb der ESL teilnehmen. Das Team muss über ein Teamlogo verfügen. Der Teamname darf bis auf Sponsorenzusätze über keine Erweiterungen (Beispiele: CS, EPS, Alpha-Squad etc.) verfügen. Noch dazu muss in einem Teamaccount das Headquarter (die Stadt aus der das Team/Management kommt) angegeben werden und es muss genau ein Team Captain eingetragen werden.

Entspricht ein Teamaccount nicht diesen Anforderungen, so können für jeden angebrochenen Spieltag bis zu zwei Minor Strafpunkte vergeben werden.



3.10.2 Teamnamen

Änderungen des Teamnamens müssen während der Saison der Ligaleitung gemeldet und von dieser genehmigt werden.

3.11 Besitzrecht eines ESL Pro Series Teamaccounts

Die Electronic Sports League vergibt jede Saison ESL Pro Series Lizenzen an die teilnehmenden oder zur Teilnahme qualifizierten Teams. Im Regelfall sind dies:

- bestehende ESL Pro Series Teams, die nicht in der Relegation antreten,
- Aufsteiger aus dem Relegationsturnier,
- Teams, die durch einen Qualifikationscup den Aufstieg in die ESL Pro Series erreichen konnten (Sonderfall).

Diese "ESL Pro Series Lizenzen" haben eine Gültigkeit von einer Saison und müssen zu jedem Saisonstart von der Ligaleitung erneuert werden.

Die ESL Pro Series Teamlizenz wird an eine juristische Person (e.V., GmbH, etc.) vergeben. Sollte eine solche Rechtsform in einem Team nicht vorhanden sein, so übergibt die Ligaleitung die Lizenzverantwortung an eine natürliche Person. Dies ist immer der Clanleader/Team Manager. Diese Person muss bereits länger Mitglied im Clan sein. Die genauen Mitgliedszeiträume werden individuell festgelegt.

Der Lizenznehmer ist verantwortlich für alle Handlungen und Aktionen, die das Team betreffen. Veränderungen im Team müssen bei der Ligaleitung eingereicht und ggf. eine Zustimmung eingeholt werden. Vergehen und Unterlassung in der Informationspflicht können mit Strafpunkten geahndet werden.

3.11.1 Auflagen

Die ESL Pro Series Ligaleitung behält es sich vor, einem Team die Lizenz nur unter Auflagen auszustellen. Dieser Fall kann eintreten, wenn das entsprechende Team durch Fehlverhalten, Regelwidrigkeiten und ähnliches auf sich aufmerksam macht oder gemacht hat. Ein Verstoß gegen die verbindlichen Auflagen kann zum sofortigen Lizenzentzug führen.

3.11.2 Lizenzentzug

Die ESL Pro Series Ligaleitung hat das Recht, dem Lizenznehmer die Lizenz zu entziehen. Dieser Fall kann bei Missachtung von Auflagen, bei fahrlässigem oder vorsätzlichem Fehlverhalten und bei Schädigung der Liga im Sinne von nachteiligen öffentlichen Äußerungen eintreten.

3.11.3 Lizenznehmer ändern

Ein Lizenznehmer kann bei der Ligaleitung während einer Saison beantragen, die Lizenz auf eine andere natürliche oder juristische Person zu übertragen. Dies muss



unter Angabe von relevanten Gründen geschehen. Die ESL Pro Series Ligaleitung behält es sich vor, dem Wunsch der Lizenzübertragung zu widersprechen.

3.12 Spielerwechsel, neuer Spieler

Pro ESL Pro Series Saison darf ein Team drei neue Spieler in seinen Account holen. Als Start der Saison gilt dabei die Deadline für die Spielernennung der jeweiligen Teams. Wer zu diesem Zeitpunkt nicht im Teamaccount ist, gilt als neuer Spieler.

Spieler, die in einer laufenden Pro Series bereits Mitglied in einem ESL Pro Series Clan in derselben Disziplin waren, sind für den Rest der laufenden Saison gesperrt. Sonstige Spieler sind für einen Spieltag gesperrt. Dabei zählen angebrochene Spieletage nicht, wobei ein Spieltag jeweils um Montag 00:00 Uhr beginnt und Sonntag 23:59 Uhr endet. Jeder neue Spieler im Team muss per Support Ticket angemeldet und von der Ligaleitung genehmigt werden. Bei Missachtung können bis zu zwei Minor Strafpunkte vergeben werden.

Ist ein Team wegen fehlender Spieler oder Ähnlichem nicht mehr in der Lage, am regelmäßigen Ligabetrieb teilzunehmen, so wird das Team aus der Pro Series ausgeschlossen und die Lizenz erlischt. Es wird daher jedem Team geraten, mit genügend Spielern ("Reservebank") im Team zu starten, um einen möglichen Squadabgang kompensieren zu können.

Zwischen den Saisons gibt es keine Beschränkung für neue Spieler.

3.13 Teilnahmebestätigung für die neue Saison

Alle Teilnehmer eine ESL Pro Series Saison (EPS), die nicht in die Relegation müssen und die Aufsteiger der ESL Amateur Series (EAS) müssen ihre Teilnahme für die kommende Saison innerhalb von 2 Wochen nach den ESL Pro Series Finals bestätigen. Nach Ablauf dieser Frist erhält der Teilnehmer einen Minor Strafpunkt. Sollte drei Wochen nach den ESL Pro Series Finals immer noch keine Zusage für die kommende Saison vorliegen, so geht die Ligaleitung davon aus, dass der Teilnehmer an der kommenden Saison nicht teilnehmen möchte und nimmt sein Schweigen als Absage zur Kenntnis.

3.14 Teilnahmebestätigung für die Relegation

Alle Teilnehmer eine ESL Pro Series Saison und der ESL Amateur Series (EAS), die in die Relegation müssen, müssen fünf Tage nach Ende der regulären Online Saison die Teilnahme für die Relegation bestätigen. Nach Ablauf dieser Frist erhält der Teilnehmer ein Minor Strafpunkt. Sollte neun Tage nach der regulären Online Saison immer noch keine Zusage für die Relegation vorliegen, so geht die Ligaleitung davon aus, dass der Teilnehmer an der Relegation nicht teilnehmen möchte und nimmt sein Schweigen als Absage zur Kenntnis.



3.15 Spielernennungen vor neuer Saison

Bis zur Deadline zum Start der Saison müssen der Ligaleitung alle Spieler genannt werden, die für das jeweilige Team antreten sollen. Alle Spieler, die nach der Deadline dazu kommen, gelten als neue Spieler mit entsprechender Sperre.

3.16 Spielersperrn Qualifikationscups und Relegationsspiele

Spieler sind zugelassen, wenn sie bis zu einer gesetzten Deadline kurz vor dem Turnier im Lineup für das jeweilige Team stehen. Sollte ein Spieler nach dieser Deadline dem Team beigetreten sein, so bedarf es einer Genehmigung der Ligaleitung. Es ist nicht erlaubt, nur für ein Turnier oder eine Relegation Spieler in das Team zu holen, die danach nicht mehr für das Team antreten werden. Es muss sichergestellt sein, dass ein Spieler wirklich dauerhaft und aktiv im Team bleiben soll.

3.17 Vertragliche Verhältnisse

Sollte die ESL Kenntnis darüber erlangen, dass ein Spieler neben dem Vertrag mit dem Team, das ihn für die ESL Pro Series gemeldet hat, mit anderen Teams hinsichtlich der ESL Pro Series weitere Verträge geschlossen und/oder diesen schriftliche und/oder mündliche Zusagen gegeben hat, behält sich die ESL vor, den Spieler bis zur abschließenden Klärung der Situation für die Teilnahme an der ESL Pro Series zu sperren.

3.18 Preisgeldsystem

Das Gesamt-Preisgeld für jedes Spiel wird auf zwei "Töpfe" aufgeteilt. Aus dem einen werden die Gelder an Hand der finalen Rangliste am Ende einer Saison auf die vorderen Ränge verteilt. Aus dem anderen gibt es Prämien für jedes gewonnene Spiel.

Die Höhe der Prämie für einen Sieg richtet sich nach der Anzahl aller Matches in einer Saison, sowie der Höhe des Gesamtpreisgeldes. Verlässt ein Teilnehmer die laufende Saison, verfällt der Anspruch auf die Prämien; alle Anderen erhalten die Prämien für die entsprechenden Matches, auch wenn diese eigentlich verloren wurden. Bei einem Unentschieden bekommen beide Parteien jeweils 50% der Prämie. Die Match-Prämien werden nach der Saison zusammen mit dem restlichen Preisgeld für die Endplatzierung ausgezahlt.

Zahlungsziel für die Preisgelder sind 90 Tage nach den Playoffs der jeweiligen Saison. Die Preisgelder werden als Verrechnungsscheck versandt. Wird dieser Scheck nicht innerhalb von sechs Wochen nach Versand eingelöst, verfallen Preisgeld und Anrecht auf Auszahlung.

3.18.1 Preisgeldverteilung



3.18.1.1 Siegprämien

- CS pro Sieg: 0 €
- CS:S pro Sieg: 0 €
- FIFA pro Sieg: 0 €

3.18.1.2 Basisprämien

	CS 1.6	FIFA	CS:S
1. Platz	4.000 €	1.200 €	3.000 €
2. Platz	2.500 €	800 €	2.000 €
3. Platz	1.500 €	400 €	1.000 €
4. Platz	1.000 €	200 €	500 €

3.19 Preisgeldabzug aufgrund von Strafpunkten

Für jeden Minor Strafpunkt werden 4% und für jeden Major Strafpunkt 8% des Preisgeldes einbehalten. Dieses Geld wird entsprechend des in der Saison gewonnenen Preisgeldes (Siegprämien plus Finals Preisgelder) verteilt.

Hatte also z.B. ein Spieler 20% des gesamten Preisgeldtopfes gewonnen, so erhält er nun auch 20% des Strafpunkte Topfes (natürlich nur von dem Anteil, den er nicht selbst eingezahlt hat). Die Disqualifikation aus der Liga bei 30% in Solospielen bzw. 35% in Teamspielen gilt unabhängig davon.

Zu Beginn der Saison werden die Strafpunkte jedes Teilnehmers auf 0 zurückgesetzt. Strafpunkte, die in Relegationsspielen oder Qualifikationsturnieren vergeben wurden, bleiben allerdings bestehen. Ebenso bleiben in Teamspielen Strafpunkte, welche auf Spieleraccounts eingetragen sind bestehen.

Der Strafpunktecatalog ist im Regelpunkt 7. Strafpunktecatalog einzusehen.

3.19.1 Gutschrift aufgrund von übrigen Wildcards

Jeder Teilnehmer bekommt pro übriger Wildcard am Ende der Saison 4 % vom Preisgeldabzug gutgeschrieben. Dies betrifft ausschließlich die Preisgeldverteilung. Es verhindert keinen Ausschluss aus der ESL Pro Series aufgrund von zu vielen Strafpunkten.

3.19.2 Preisgeldabzug Siegerehrung

Teilnehmer, welche nicht vollständig an der Siegerehrung teilnehmen bekommen einen Preisgeldabzug von bis zu 50 % des Final-Topfs. Das Preisgeld wird unter den übrigen drei Finalsteilnehmern aufgeteilt.

3.20 Nachrücker

Sollte ein Teilnehmer vor Beginn des vierten Spieltages ausscheiden, so rückt ein anderer Spieler/Team nach. Hierzu wird bei Beginn der Saison eine Nachrückerliste



erstellt. Die fehlenden bis zu drei Matches sind in Absprache mit den entsprechenden Teilnehmern schnellstmöglich nachzuholen. Die Nachrückerliste besteht aus dem 5. und 6. Platz der Relegationsturniere (siehe 3.22 Relegation).

3.21 Spielsperren für Aussteiger aus der ESL Pro Series

Ein Teilnehmer, der aus einer laufenden ESL Pro Series Saison aussteigt, erhält für die darauf folgende Saison eine Sperre. Dies gilt für jegliche Art des Ausscheidens egal ob aus eigener Entscheidung oder aufgrund einer Disqualifikation, z.B. wegen zu vieler Strafpunkte.

Für eine erneute Teilnahme an der ESL Pro Series muss der disqualifizierte Teilnehmer erst wieder beweisen, dass er in der Lage ist, einen längerfristigen Wettbewerb zu bestreiten. Eine erneute Qualifikation für die ESL Pro Series ist dabei über die ESL Amateur Series möglich.

3.22 Relegation

Die Plätze 9 bis 12 tragen Relegationsspiele gegen die Plätze 1 bis 4 der ESL Amateur Series in einem Turniersystem aus. Das Seeding bestimmt sich durch die Platzierungen in der EPS bzw. in der EAS zum Laddershot. Das 9. platzierte Team der EPS ist Seed 1, das 10. platzierte ist Seed 2 usw. usf.

"Ein" Relegationsspiel besteht aus drei einzelnen Matches, von denen zwei gewonnen werden müssen um die Begegnung für sich zu entscheiden. Die erste Map wird aus dem EPS Alpen Mappool gelost bzw. durch ein Streichverfahren ermittelt, danach entscheidet der jeweilige Verlierer die nächste Map.

Aussteiger aus der Pro Series werden durch Nachrücker aus der EAS ersetzt. Es gibt keine Fixaufsteiger bzw. -absteiger. Sollte ein Clan nach der Relegation aus der ESL Pro Series absteigen, so ist es ihm nicht gestattet, ein anderes Team, bzw. einen für die Teilnahme an der folgenden EPS Saison berechtigten EPS Slot (Gewinner der Relegation) zu übernehmen oder unter dem Namen des abgestiegenen Clans spielen zu lassen. Sollte die Ligaleitung einen Teamwechsel vermuten, der dazu durchgeführt wird diese Regel zu umgehen, können für einen Slot auch mehrere Clans (der alte und der neues des später abgestiegenen Teams) für die nächste Saison gesperrt werden. Die Ligaleitung behält sich vor, Teilnehmern den Eintritt in die Pro Series zu verwehren, falls diese in der Vergangenheit z.B. durch Cheaten oder sonstwie ein nicht dem Sportsgeist der EPS entsprechendes Verhalten an den Tag gelegt haben.

Die ESL Amateur Series ist die einzige und direkte Möglichkeit der Qualifikation für die EPS. Gibt es im jeweiligen Spiel keine ESL Amateur Series, wird die Qualifikation über spezielle Qualifikationsturniere vor einer neuen Saison ausgetragen. Diese werden in den News angekündigt.



3.23 Rangliste

Sollten am Ende einer ESL Pro Series Saison zwei Matchteilnehmer in der Rangliste gleichviele Punkte haben, dann zählt für die Endplatzierung der direkte dieser beiden Teilnehmer.

Sollten mehrere Teilnehmer gleich viele Punkte haben, dann wird mit den Matches dieser Teilnehmer untereinander eine eigene Minitabelle generiert. Sollten in dieser Minitabelle wieder mehrere Teilnehmer gleich viele Punkte haben, dann wird mit diesen eine erneute Minitabelle generiert. Dieser Vorgang wird solange durchgeführt, bis eine eindeutige Platzierung feststeht. Falls jedoch auch nach dem Erstellen der Minitabellen keine klare Platzierung zustande kommt, werden solange Miniturniere zwischen den Teilnehmern stattfinden, bis es eine endgültige Platzierung gibt.

3.24 Spieltermine und Wildcards

Zu Anfang einer Saison werden alle Spiele für die Saison generiert. Die Spieltermine und Spielzeiten sind Pflicht und können nur mit einer Wildcard verschoben werden. Jeder Teilnehmer hat pro Saison drei Wildcards. Ein Verschieben des Spiels um mehr als eine Stunde ist ohne den Einsatz einer Wildcard nicht möglich. Sollten die Teilnehmer eines Matches das Spiel um weniger als eine Stunde verschieben wollen, so muss dies zuerst bei der Ligaleitung beantragt und von dieser genehmigt werden.

Sollte ein Teilnehmer keine Wildcard mehr besitzen, jedoch der Fall eintreten das ihm aufgrund einer Regelung eine Wildcard abgezogen werden müsste, so erhält der Teilnehmer stattdessen einen Major Strafpunkt.

Falls eine Wildcard gezogen wird, gilt:

Die Matchteilnehmer können sich auf einen neuen Termin innerhalb des im spielspezifischen Zeitraumes einigen. Wird keine Einigung gefunden, gilt der ebenfalls in den spielspezifischen Regeln angeführte Default Termin. Sollten sich die Teilnehmer mit ESL-TV auf eine Übertragung einigen wird keine Wildcard abgezogen und das Match am entsprechenden Sendetermin ausgetragen.

Ausnahmen:

Für die Spieltage 10 und 11 können keine Wildcards eingesetzt werden. Es muss am festgesetzten Termin gespielt werden.

3.24.1 Nutzung von Wildcards

Wildcards können zu jedem Zeitpunkt gezogen werden. Allerdings sind gewisse Fristen einzuhalten, welche bei Nichteinhaltung zu Strafpunkten führen. Diese sind:

Wildcard Ziehung:

- weniger als 24Stunden vor Matchbeginn: ein Minor Strafpunkte



3.25 Teilnehmerstatements

Jeder Matchteilnehmer hat frühestens sieben Tage und spätestens 24 Stunden vor Antritt eines Matches ein Statement zur Begegnung und zum Gegner abzugeben. Diese Statements erfolgen in schriftlicher Form und müssen als Matchreport (nicht in den Kommentaren) gespeichert werden. Die Statements müssen in angemessener Form abgegeben werden und sollten mindestens 50 Worte umfassen. Abkürzungen zählen dabei als ein Wort.

Sollte dies nicht eingehalten werden, behält sich die ESL Pro Series Ligaleitung vor Strafpunkte zu verteilen (maximale Höhe: ein Minor Strafpunkt).

3.26 Lineup

Für Teamspiele muss das Lineup spätestens 24 Stunden vor dem Match bekannt gegeben werden. Dies kann entweder dem Statement angefügt werden oder einem Admin via IRC mitgeteilt werden.

3.27 Matchbeginn

Alle Matches in der ESL Pro Series beginnen entsprechend den auf der Webseite eingetragenen Zeiten. Änderungen müssen mit der Ligaleitung abgesprochen und ggf. eine Wildcard eingesetzt werden. Die Matches haben pünktlich zu den angegebenen Zeiten zu beginnen, daher müssen die Matchteilnehmer bereits 15 Minuten vor dem eigentlichen Matchtermin vollzählig und spielbereit auf dem Server sein.

3.28 Verspätungen

Ist der Matchteilnehmer 15 Minuten nach Matchbeginn noch immer nicht spielbereit, bekommt dieser einen Minor Strafpunkte. Sollte es sich um ein Livematch (Ein Spiel das durch ESL-TV übertragen wird) gehandelt haben, so erhöhen sich die oben genannten Strafen um einen weiteren Minor Strafpunkt.

Nach 30 Minuten gilt der Matchteilnehmer als nicht erschienen und erhält einen Major Strafpunkt, weiterhin wird ihm eine Wildcard abgezogen.

3.29 Matchergebnis

Das Ergebnis muss unverzüglich nach Beendigung des Matches eingetragen und von beiden Teilnehmern bestätigt werden. Dies gilt auch falls vorher noch die entsprechenden Matchaufzeichnungen begutachtet werden sollen. Ein Protest kann ggf. auch noch bei einem bestätigten Match eingelegt werden. Des Weiteren müssen die in den spielspezifischen Regelungen notwendigen Aufzeichnungen hochgeladen werden.



3.30 Aufbewahrung von Matchmedia

Alle Matchmedia's (Screenshots, Demos/Replays etc.) müssen nach Beendigung eines Matches für mindestens zwei Wochen aufbewahrt werden. Sollte es in dem Match zu einem Protest kommen, so müssen alle Matchmedia bis zwei Wochen nach Beendigung des Protestes aufbewahrt werden.

Auf Verlangen eines Admins sind alle Matchmedia auf der ESL Seite hochzuladen.

4. Veranstaltungen

4.1 Intel Friday Night Games

Für die Intel Friday Night Games gelten neben den allgemeinen und spielspezifischen Regeln noch folgende:

4.1.1 Teilnahme

Vor, bzw. zu Anfang einer Saison wird festgelegt, welches Team zu welchem Intel Friday Night Game antritt. Die Teilnahme an den zugeteilten Intel Friday Night Games ist Pflicht. Grundsätzlich ist es nicht möglich ein Intel Friday Night Game abzusagen. Sollte jedoch ein Team dazu gezwungen sein, unter bestimmten Voraussetzungen, ein Intel Friday Night Game abzusagen, so wird dies mit einem Major Strafpunkt und dem Abzug einer Wildcard geahndet. Sollte dies jedoch weniger als zwei Wochen vor dem Intel Friday Night Game geschehen, so wird es mit zwei Major Strafpunkten und dem Abzug einer Wildcard geahndet.

Die Termine und Spielzeiten werden zu Beginn der Saison bekannt gegeben. Ebenso wird den Teilnehmern der iFNGs mitgeteilt, bis wann das Team vollständig zu diesem Event zu erscheinen hat.

Ist 60 Minuten vor Matchzeitpunkt (Solospiele) bzw. 90 Minuten vor Matchzeitpunkt (Teamspiele) noch nicht das komplette Lineup anwesend, so kann für jede angebrochene verspätete halbe Stunde ein Minor Strafpunkt vergeben werden.

4.1.2 Änderungen von Intel Friday Night Games

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, Paarungen von Intel Friday Night Games, bis zu vier Wochen vor Matchbeginn ohne Angabe von Gründen zu ändern, auch wenn keine Absage seitens eines teilnehmenden Spielers/ Teams vorliegt.

4.1.3 Kleidungsordnung

Die Spieler haben dafür Sorge zu tragen, dass sie auf Intel Friday Night Games in einheitlicher und gleichfarbiger Clanbekleidung erscheinen. Fehlen einem oder mehreren Spielern Shirts, erhält das Team Shirts von der ESL, die vom Vorinterview bis nach dem Match getragen werden müssen. Außerdem werden diese am Ende der Saison verrechnet und vom Preisgeld abgezogen.



4.1.4 Gaming Rooms

Es ist verboten, Essen in die Gamerooms mitzunehmen. Des Weiteren müssen Handys vor Beginn des Spiels ausgeschaltet werden. Übertriebenes und lautes Schreien, sowie vulgäre Sprache in den Gamerooms ist zu unterlassen und kann gegebenenfalls mit Strafpunkten geahndet werden.

4.1.4.1 Gaming Rooms Admins

Den Anweisungen der Gameroom Admins ist in jedem Falle Folge zu leisten. Bei Zuwiderhandlung können entsprechende Strafen vergeben werden.

4.1.5 Interviews

Jedes Team muss ein im Teamsheet eingetragenes Mitglied als Interviewpartner vor und nach dem Match zur Verfügung stellen. Für Einzelspieler gilt, dass sie ebenfalls Interviews geben müssen.

4.1.6 Pressekonferenzen / Autogrammstunden

Sollte es auf einem Intel Friday Night Game eine Pressekonferenz oder Autogrammstunde geben, so müssen die von der Ligaleitung vorgesehenen Spieler daran teilnehmen.

4.1.7 Bühnenpaarungen

Jeder Teilnehmer ist grundsätzlich verpflichtet, seine Bühnenpaarungen zu absolvieren. Ausnahmen sind nur erlaubt, wenn der Spieler entsprechende Nachweise vorlegen kann (z.B. Krankheit).

4.2 Spielspezifische Regelungen für ESL Events (Offline)

4.2.1 Wechselmedien

Das Anschließen oder Einlegen von Wechselmedien (CDs, USB Sticks etc.) ist ohne die vorherige Prüfung eines Admins strengstens Verboten.

4.2.2 Einspielzeit

Es ist vorgesehen, dass jeder Teilnehmer vor seinem Spiel mindestens 30 Minuten hat um sich warm zuspieren. Diese so genannte „Einspielzeit“ kann jedoch nicht garantiert werden.

4.2.2.1 Counterstrike 1.6 und Counterstrike: Source



4.2.2.2 Timeouts

Jedes Team darf pro Map einen sogenannten „Timeout“ benutzen. Dies muss kurz vor Ende der aktuellen Runde im Chat angekündigt werden. Weiterhin ist die Partei die den Timeout benutzt dazu verpflichtet, das Spiel zu Beginn der kommenden Runde zu Pausieren. Die Länge des Timeouts beträgt 3 Minuten, nachdem beide Parteien im Chat bestätigt haben das sie „ready“ sind, wird das Spiel fortgesetzt.

4.2.2.3 Client – Spielersettings – Counterstrike 1.6

Jeder Teilnehmer muss vor Beginn des Spiels das aktuellste ESL Pro Series GUI installieren. Alle weiteren Einstellungen dürfen nur noch über das Counter-Strike Menü oder das ESL Pro Series GUI vorgenommen werden.

Desweiteren gelten folgende Regelungen:

- Es dürfen keinerlei Konfigurationsdateien geöffnet, bearbeitet, gelöscht oder erstellt werden.
- Die Konsole darf nur für die Einstellung der Sensitivity, des Netgraphs, für die eventuelle Eingabe von eigenen Kaufbindings und für die Aufnahme von Demos genutzt werden.

4.2.2.4 Client – Spielersettings – Counterstrike: Source

Jeder Teilnehmer muss vor Beginn des Spiels das aktuellste ESL Pro Series GUI installieren. Alle weiteren Einstellungen dürfen nur noch über das Counter-Strike:Source Menü oder das ESL Pro Series GUI vorgenommen werden.

Desweiteren gelten folgende Regelungen:

- Es dürfen keinerlei Konfigurationsdateien geöffnet, bearbeitet, gelöscht oder erstellt werden.
- Das Benutzen der Konsole ist untersagt.
- Steam Startparameter sind nicht erlaubt. (Ausnahme: das Einstellen von „cl_crosshairscale“)

4.2.2.5 Serversettings – Counterstrike: Source

Für Matches die im LAN ausgetragen werden, gelten folgende von den Onlineserversettings abweichende Werte:

- sv_client_interpolate „0“
- sv_lan „1“
- sv_unlag „0“

4.2.2.6 Configänderungen - Grafiktreiber

In den Grafikeinstellungen darf der Wert „Gamma“ auf maximal 1.60 eingestellt und die „Vertikale Synchronisierung“ ausgeschaltet werden. Alle weiteren Veränderungen sind strengstens verboten.



4.2.2.7 Prüfung

Der Gameroom Admin kann unmittelbar vor dem Beginn eines Spiels die Einstellungen jedes Teilnehmers überprüfen. Sollten falsche Einstellungen gefunden werden, so können Strafpunkte vergeben werden.

4.2.3 Demos / Replays

Alle Demos / Replays müssen nach dem Match auf dem vom Admin zur Verfügung gestellten USB-Stick gespeichert werden.

4.2.3.1 Demos / Replays Upload

Wir behalten uns das Recht vor, alle Demos und Replay's nach einem Event auf der ESL Seite zur Verfügung zu stellen.

4.3 ESL Pro Series Finals

Die Regelungen der Intel Friday Night Games und spielspezifischen Regelungen für Spiele im LAN (Local Area Network) gelten ebenfalls für die ESL Pro Series Finals.

4.3.1 Teilnehmer und Spielmodus

Die besten vier Teilnehmer der ESL Pro Series Saison qualifizieren sich automatisch für die Finals. Diese werden dann in einen Double Elimination Cup geseedet, so dass in der ersten Runde der Erste der Saison gegen den Vierten und der Zweite gegen den Dritten spielen müssen.

4.3.2 Overall Finale

Der Teilnehmer, der aus dem Lowerbracket ins Overall Finale einzieht, muss zwei Matches gewinnen, um die ESL Pro Series Finals für sich zu entscheiden. Der Teilnehmer, der aus dem Winnerbracket in das Overall Finale einzieht, muss ein Match gewinnen, um sich den ESL Pro Series Sieg zu sichern.

4.3.3. Spielspezifische Regelungen

4.3.3.1 Counterstrike 1.6 und Counterstrike: Source

4.3.3.1.1 Maps

Jedes Team darf eine Map aus dem Mappool streichen und aus den restlichen Maps wird dann die zu spielende ausgelost.

4.3.3.1.2 Overtime

Sollte es zu einem Draw kommen, wird dieselbe Map mit mp_maxrounds 3 sowie mit mp_startmoney 10.000 solange gespielt, bis ein Gewinner feststeht.



5. Spielspezifische Regelungen ESL Pro Series

5.1 Counterstrike 1.6

5.1.1 Teamwechsel aus einem Relegationsteam in die ESL Pro Series

Alle zum Zeitpunkt der ESL Pro Series Relegation in einem Relegationsteam eingetragenen Spieler dürfen in der folgenden ESL Pro Series Saison erst in ein ESL Pro Series Team wechseln, wenn dieses bereits 6 Spiele absolviert hat. Die Relegations-Spieler sind somit erst zum siebten Spiel des Teams spielberechtigt.

5.1.2 Ausschluss von der Qualifikation – mehrere Squads

Sollte sich mehr als ein Team pro Clan für die Relegation zur ESL Pro Series qualifizieren, darf nur ein Team an dieser teilnehmen. Dabei wird nur das höchstplatzierte Team zur Relegation zugelassen. Qualifiziert sich eines der Teams durch die Teilnahme an der ESL Pro Series, nimmt automatisch das Team aus der ESL Pro Series an der Relegation teil.

5.1.3 Spieltermine und Wildcards

Falls eine Wildcard gezogen wird können sich die Teilnehmer auf einen neuen Termin innerhalb der folgenden Frist einigen: Von Montag 00:00 Uhr des Spieltages bis Donnerstag 20:00 Uhr der Folgewoche. Wird keine Einigung gefunden gilt als Default Termin der Donnerstag 20:15 Uhr in der Folgewoche. Siehe auch Regelpunkt 3.24 Spieltermine und Wildcards

5.1.5 Client

5.1.5.1 Aequitas

Jeder Spieler muss die aktuellste Aequitas Version während des kompletten Spiels laufen lassen. Die erstellten Aequitas Files müssen selbständig und ohne Aufforderung innerhalb von 24 Stunden nach Beendigung des Matches als Matchmedia zur Verfügung gestellt werden. Zusätzlich muss überprüft werden, ob die Aequitas Files nach dem Upload fehlerfrei in der Matchmedia Sektion herunter geladen werden können. Fehlende, unvollständige oder manipulierte Aequitas Files müssen von einem am Match beteiligten Teilnehmer per Protest gemeldet werden und werden mit einem Major Strafpunkt für das Team geahndet. Ein Nachreichen ist innerhalb von 48 Stunden nach Eröffnung eines Protest möglich. Die Strafpunkte werden dann auf einen Minor Strafpunkt für das Team reduziert. Sollte auch nach den 48 Stunden bei mindestens einem Spieler des Siegerteams kein komplettes Aequitas File vorliegen, wird das Match auf Wunsch des unterlegenen Teams wiederholt.



5.1.5.2 Verhalten bei nicht funktionierendem Aequitas

Im Falle, dass die ESL Pro Series Webseite nicht erreichbar ist und Aequitas somit nicht funktioniert, müssen alle Teilnehmer eines Matches, bei denen Aequitas nicht funktioniert, einen Screenshot der Fehlermeldung erstellen.

Sollten sich die Teilnehmer dann auf dem Server befinden, so muss ein Screenshot (Dieser Screenshot beinhaltet: Scoreboard, Smokegranate, CT Model, T Model, Waffenmodel [kein Messer!] und net_graph 3) angefertigt werden. Die erstellten Screenshots müssen selbständig und ohne Aufforderung innerhalb von 24 Stunden nach Beendigung des Matches als Matchmedia zur Verfügung gestellt werden. Zusätzlich muss überprüft werden, ob die Screenshots nach dem Upload fehlerfrei in der Matchmedia Sektion herunter geladen werden können. Fehlende, unvollständige oder manipulierte Screenshots müssen per Protest gemeldet werden und werden mit einem Major Strafpunkt für das Team geahndet. Ein Nachreichen ist innerhalb von 48 Stunden nach Eröffnung eines Protests möglich. Die Strafpunkte werden dann auf einen Minor Strafpunkt für das Team reduziert. Sollte auch nach den 48 Stunden bei mindestens einem Spieler des Siegerteams kein vollständiger Screenshot vorliegen, wird das Match auf Wunsch des unterlegenen Teams wiederholt.

5.1.5.3 Spielersettings

Folgende Werte müssen in der Konfigurationsdatei eingehalten werden:

- cl_movespeedkey 0.52
- cl_pitchspeed 225
- cl_showevents 0
- cl_pmanstats 0
- cl_lc 1
- cl_lw 1
- gl_max_size größer oder gleich 128
- gl_monolights 0
- gl_picmip 0
- gl_polyoffset 0.1(Nvidia) / 4(ATI) (Es muss der Wert benutzt werden, der keinen unerlaubten "Durchscheineffekt" erzielt)
- s_show 0
- s_a3d 0
- fastsprites 0
- lightgamma 2.5
- texgamma 2.0
- Springen ist nur mit folgendem Binding erlaubt: bind „?Taste?“ „+jump“
- Es ist nicht erlaubt „+duck“ auf das Mausrad zu binden
- Laufen ist nur mit dem Binding „+speed“ erlaubt

Alle anderen Variablen in den Konfigurationsdateien dürfen verändert werden, solange sie keinen deutlich spielentscheidenden unfairen Vorteil, vergleichbar mit der Wirkung eines Cheats, bewirken. Veränderungen am Spiel mit Hilfe eines externen Grafiktreibers oder ähnliche Tools sind verboten!



5.1.5.4 Nicht erlaubte Scripts

Folgende Scripts sind verboten:

- Turn Scripte [180° oder ähnliche]
- -mlook Scripte
- Stop-Shotscripte [Use- oder Awp-Scripte]
- Centerviewscripte
- NoRecoil-Scripte
- Burstfire-Scripte
- Jump- & Bunnyhop-Scripte
- Duck-Scripte
- Fastfire Scripte
- Silentdefuse Scripte

5.1.5.5 Configänderungen – A3D

Die Nutzung von A3D (2.0) ist verboten und gilt als Cheaten. Die Verwendung von Tools/Treibern, die dieselbe Wirkung wie A3D (2.0) erzielen wird der Nutzung von A3D (2.0) gleichgesetzt.

5.1.5.6 Configänderungen – Grafiktreiber oder ähnliche Tools

Veränderungen an der Spielgrafik oder Textur mittels Grafikkartentreibers, anderer Tools zur Grafikkonfiguration oder Programmen dieser Art ist verboten.

5.1.5.7 Spielersettings – 32 bit

Jeder Spieler muss in den Counter-Strike Optionen im Menüpunkt Video die Color Quality auf Highest (32 bit) einstellen. Wird Counter-Strike im window mode gespielt, muss auch die Windows Farbtiefe 32 bit betragen. Spielt ein Teilnehmer nicht mit 32 bit, so wird ein Minor Strafpunkt an das Team vergeben. Außerdem wird das Match auf Wunsch des unterlegenen Teams wiederholt.

5.1.5.8 Customdateien

Außer Steamskins sind keinerlei Custom Dateien erlaubt. Unter Steamskins fallen nur Änderungen am Steamlayout oder an der Konsole. Jede Änderungen von Models, Crosshairs, HUD, Scoreboard oder sonstigen Dateien ist verboten.

Die CS:CZ Models, die durch einen Steamfehler installiert sein können, sind ebenfalls nicht erlaubt und müssen vor Matchbeginn durch die Original Models ausgetauscht werden.

5.1.5.9 Der Schild

Die Verwendung des Schildes ist verboten. Sollte das Schild genutzt werden, erhält das Team einen Minor Strafpunkt. Je nach Art der Anwendung kann ein Admin eine Matchwiederholung entscheiden.



5.1.6 Mappool

Der Mappool der Counter-Strike ESL Pro Series besteht aus folgenden Maps:
de_dust2, de_nuke, de_inferno, de_train, de_tuscan

5.1.7 Server

5.1.7.1 Serverwahl in der ESL Pro Series

Es muss ein Server gewählt werden, der mind. zwei freie Spectator Slots (1x HLTV, 1x Matchadmin) für die ESL Pro Series Coverage zur Verfügung hat. Sollten für ein Match mehr Slots benötigt werden, so werden die Teams rechtzeitig informiert.

5.1.7.2 Serverwahl Alpenregion

Je nach Wohnsitz der Teilnehmer gilt folgende Regelung:

AT vs. CH: Sollte keine Einigung zu Stande kommen muss das Match auf einem deutschen Server ausgetragen werden. Wenn kein deutscher Server zur Verfügung steht, kann jedes Team darauf bestehen, eine Seite bzw. eine Map auf seinem Server zu spielen.

AT vs. AT: Sollte keine Einigung zu Stande kommen muss das Match auf einem österreichischen Server ausgetragen werden. Sollten beide Teams über einen österreichischen Server verfügen, kann jedes Team darauf bestehen, eine Seite bzw. eine Map auf seinem Server zu spielen.

CH vs. CH: Sollte keine Einigung zu Stande kommen muss das Match auf einem Schweizer Server ausgetragen werden. Sollten beide Teams über einen Schweizer Server verfügen, kann jedes Team darauf bestehen, eine Seite bzw. eine Map auf seinem Server zu spielen.

Spieler aus Liechtenstein werden für diesen Regelpunkt wie Schweizer behandelt.

5.1.7.3 Meldung der Serverwahl

Die Serverwahl sowie die notwendigen Angaben (Server IP, Server PW und RCON PW) müssen mind. 30 Minuten vor Matchbeginn den zuständigen Admins via IRC gemeldet werden. Sollten die Meldungen unvollständig oder nicht rechtzeitig abgesandt werden, kann bis zu einem Minor Strafpunkte vergeben werden. Es ist erwünscht, aber nicht unbedingt notwendig, dass ein Admin beim Entscheidungsprozeß der Serverwahl anwesend ist.

5.1.7.4 Serversettings

Alle Server, die für ESL Pro Series Matches eingesetzt werden, müssen mit dem ESL Pro Series Server Pack ausgestattet werden. Das Server Pack stellt sicher, dass jeder Server dieselben Konfigurationsdateien sowie Plugins installiert hat. Änderungen an den Konfigurationsdateien sind nur nach Rücksprache mit dem ESL Pro Series Adminteam gestattet. Das ESL Pro Series Server Pack besteht aus folgenden Bestandteilen:



- ESL Serverconfig (mit HLSW Livebotsteuerung)
- Anti Flashbug Maps (de_nuke, de_dust2, de_train)

Das serverstellende Team ist für die korrekte Installation des Packs und der darin enthaltenen Dateien verantwortlich. Downloadlink: http://gfx.esl.eu/media/de/eps/cs/files/eps_server_pack.zip.

5.1.7.5 Plugins

Auf den Matchservern dürfen keinerlei Plugins installiert sein. Auch und im Speziellen das Metamod Plugin ist nicht erlaubt.

5.1.7.6 Verlassen des Servers

Sämtliche Matches müssen komplett beendet werden. Zuwiderhandlungen werden mit bis zu zwei Minor Strafpunkten geahndet. Ein Match gilt als komplett beendet sobald ein Team 16 Runden der zu spielenden Map gewonnen hat.

5.1.8 Spieleranzahl

Es dürfen lediglich 5on5 Matches gespielt werden. Ein 4on5 oder sonstige Konstellationen sind nicht möglich. Sollte ein Team keine 5 Spieler stellen können wird nach Regel 3.27 Matchbeginn verfahren.

5.1.9 Spielerdrops

Sollte ein Spieler vor dem ersten Frag in der ersten Runde droppen, so wird das Match neu gestartet. Im Fall eines Spielerdrops nach dem ersten Frag in der ersten Runde muss die Pausefunktion genutzt werden. Sofern der gedroppte Spieler nicht zu Beginn der nächsten Runde wieder auf dem Server und in seinem Team ist muss zu Beginn dieser Runde eine Pause eingelegt werden.

Es muss mindestens 5 Minuten auf den gedroppten Spieler gewartet werden. Kommt der gedroppte Spieler nicht wieder und kann das Team keinen Ersatzspieler stellen, wird das Match zu einem späteren Zeitpunkt mit Hilfe von Regel 5.1.10 Spielunterbrechungen fortgesetzt. Das Team, welches für die Unterbrechung des Matches verantwortlich ist, erhält zwei Minor Strafpunkte.

5.1.10 Spielunterbrechungen

Sollte ein Spiel während der ersten drei Runden unterbrochen werden, so wird das Match 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.

5.1.11 Demopflicht

Jeder Spieler muss selbständig von jeder Runde eine Demo aufnehmen. Mit Runde ist eine Teamseite pro Map gemeint. Also muss jeder Spieler nach dem Match eine Demo mit der Terror, und eine mit der CT Seite auf der gespielten Map haben. HLTV Demos sind nicht zulässig.

5.1.11.1 Demoforderung

Sollte ein Teilnehmer von einem anderen am Match beteiligten Spieler Demos wünschen, so muss eine Demoforderung innerhalb von 60 Minuten nach dem Match per Protest eingereicht werden. Die geforderten Demos müssen innerhalb von 48 Stunden nach Beendigung des Matches als Matchmedia zur Verfügung gestellt werden.

Zusätzlich muss überprüft werden, ob die Demos nach dem Upload fehlerfrei in der Matchmedia Sektion herunter geladen werden können. Fehlende, unvollständige oder manipulierte Demos werden mit einem Major Strafpunkt für das Team geahndet.

Sollten dabei eine Demos des Gewinnerteams fehlen, wird das Match auf Wunsch des unterlegenen Teams wiederholt.

5.1.12 Bugusing

Das vorsätzliche Ausnutzen jeder Art von Bugs wird pro Nutzung mit zwei Minor Strafpunkten für das Team bestraft, maximal jedoch sechs Minor Strafpunkte pro Spiel. Des Weiteren kann ein Admin je nach Situation gegebenenfalls das Wiederholen von Teilen oder des gesamten Matches anordnen. In besonders schweren Fällen können auch höhere Strafen verhängt werden. Das Ausnutzen folgender Bugs ist explizit untersagt. Sollten Bugs ausgenutzt werden, die hier nicht aufgeführt sind, entscheidet der bearbeitende Admin, ob eine Strafe notwendig ist.

Vor dem Match:

Ladebedingte Bugs (z.B. fehlende Kisten, Leitern und ähnliches) sind vor Beginn des Spiels auf der jeweiligen Karte zu checken und sind, falls aufgetreten, durch ein Neuladen des Levels zu beseitigen. Falls sie vor Beginn des Spiels übersehen oder nicht gecheckt wurden, erklärt man sich automatisch bereit, mit den Gegebenheiten zu spielen. Ein Anspruch auf Protest besteht dann nicht.

Während des Matches:

- Sich durch Wände, Böden und Decken (auch Leveldecken) durchzuhebeln (o.ä.) ist verboten, darunter fällt entsprechend auch Skywalking.
- "silent bombs" (d.h. das Legen der Bombe ohne Piepsgeräusche) sind verboten.



- Bomben so zu legen, dass sie nicht mehr erreicht werden können, ist verboten. Stellen, die mit Hilfe eines Teammates erreichbar sind, gehören nicht dazu!
- Zum Klettern gilt generell folgende Faustregel. Das Klettern mit Hilfe von Teammates ist generell erlaubt. Verboten sind dabei Positionen, an denen Texturen, Wände oder Böden verschwinden, wenn man bestimmte Bewegungen macht (z.B. einen Sprung). (Beispiel de_nuke oberes Hallendach, usw.; siehe auch 6.1.8.1. Mapspezifische Bugs)
- Blend / Flashbugs auszunutzen ist verboten.
- Das Werfen von Granaten unter Wänden hindurch ist verboten. Anmerkung: Das Werfen über Dächer und Wände ist erlaubt.
- „Mapschwimmen“ oder „Floating“ ist verboten.
- „Pixelwalking“ ist verboten (Sitzen oder Stehen auf unsichtbaren Mapkanten).

Generell:

Generell ist das Ausnutzen aller Bugs verboten, die dem Spielprinzip widersprechen (z.B. Spawnbugs o.ä.).

5.1.12.1 Mapspezifische Bugs

de_dust2: Folgende Positionen sind nicht erlaubt:

- (http://gfx.esl.eu/stuff/cs_rules/de_dust21.jpg)
- (http://gfx.esl.eu/stuff/cs_rules/de_dust22.jpg)
- (http://gfx.esl.eu/stuff/cs_rules/de_dust23.jpg)
- Es dürfen sich mehrere Spieler auf dieser Kiste befinden, jedoch nicht übereinander: (http://gfx.esl.eu/stuff/cs_rules/de_dust24.jpg)

de_inferno:

- Dieses Dach (http://gfx.esl.eu/stuff/cs_rules/de_inferno.jpg) ist verboten.

de_nuke:

- Das Begehen der Gesteinsmauer ist verboten (http://gfx.esl.eu/stuff/cs_rules/de_nuke2.jpg).

de_train:

- Durch diesen Spalt (http://gfx.esl.eu/stuff/cs_rules/de_train.jpg) durchzuschauen ist verboten.

5.1.13 Nicknamepflicht In-Game

Jeder Spieler muss während eines ESL Pro Series Matches 1:1 den gleichen Nick tragen (sprich: sämtliche Zeichen und Sonderzeichen), wie im Excelsheet des Teams angegeben. Sollte dies nicht der Fall sein, erhält das Team einen Minor Strafpunkt.



5.2 FIFA

5.2.1 Ablauf eines Spieltages

5.2.1.1 Spieltage

Die Spieltage sind auf Dienstag und Sonntag verteilt. Die genauen Termine sind der Spielterminseite der ESL Pro Series zu entnehmen:

<http://www.esl.eu/alpen/pro-series/season8/fifa09/1on1/results>

Eine Spielverschiebung ohne Wildcard darf nur am selben Tag zwischen 19 und 22 Uhr stattfinden. Diese muss aber spätestens Sonntags vor dem Spieltag im Protest beantragt, von der Gegenseite bestätigt und von einem Admin genehmigt werden. Wird die Beantragung der Spielverschiebung erst Montags oder später bekannt gegeben, so muss dafür eine Wildcard gezogen werden. Zusammen mit der Wildcard müssen auch mindestens 2 Terminvorschläge eingereicht werden.

Wird dies nicht eingehalten, so gilt die Wildcard als nicht gezogen und der Default Termin hat weiterhin Bestand.

Eine Wildcard muss ebenfalls per Protest gezogen werden. Falls eine Wildcard gezogen wird, können sich die Teilnehmer auf einen neuen Termin innerhalb der folgenden Frist einigen: Von Montag 00:00 Uhr des Spieltages bis Sonntag 21:00 Uhr der Folgewoche. Wird keine Einigung gefunden gilt als Default Termin der Sonntag 21:00 Uhr in der Folgewoche. Bitte 3.24 Spieltermine und Wildcards beachten.

5.2.1.2 Vorgehensweise bei Punktegleichstand

Sollten am Ende einer ESL Pro Series Saison zwei oder mehr Matchteilnehmer in der Rangliste gleich viele Punkte haben, dann zählt für die Endplatzierung das Torverhältnis dieser Teilnehmer. Sollten mehrere Teilnehmer das gleiche Torverhältnis haben, dann gilt die Anzahl der geschossenen Tore (mehr ist besser).

Sollte hier auch Gleichstand herrschen, so wird der direkte Vergleich herangezogen. Bei mehreren Teilnehmern wird aus den Ergebnissen untereinander eine Minitabelle generiert. Sollte es auch dann noch keine eindeutige Platzierung feststehen, so gibt es ein Entscheidungsspiel bzw. ein Miniturnier zwischen den Teilnehmern.

5.2.1.3 Treffpunkt vor dem Spiel

Alle Spieler müssen sich rechtzeitig zum Spieltermin vorgegebenen ESL-Channel treffen. Es gilt folgender Channel:

- #esl.fifa.alpen

Für jedes Ligaspiel muss dieser Channel genutzt werden. Eigene Channels sind nicht erlaubt.



5.2.2 Spielbereitschaft

Jeder Spieler verpflichtet sich, bis 20 Minuten nach Spielbeginn spielbereit zu sein. Sollte ein Spieler innerhalb der 20 Minuten es nicht schaffen, wird das so gewertet als wäre er zum Spiel nicht angetreten.

5.2.3 Pause zwischen zwei Einzelmatches

Zwischen beiden Matches dürfen die Spieler höchstens fünf (5) Minuten Pause einlegen. Sollte ein Spieler trotz Aufforderung eines Admins nicht spielen, können im Extremfall Default Wins vergeben werden.

5.2.4 Botpflicht

Bei jeder Paarung muss ein Fifa-Bot im vorgegebenen Match-Channel vorhanden sein. Die Spieler verpflichten sich dabei, die aktuellste Version des Programms sowie das dazugehörige EPS-Template zu verwenden. Andere Tools zur Übertragung in den Channel sind nicht zulässig. Der Bot muss immer vom Client gestartet werden. Eine Ausnahme ist nur nach Absprache mit dem Gegner möglich. Die Spieler einigen sich untereinander, wer den Bot startet. Kommt es zu keiner Einigung, muss der Client-Spieler den Bot starten. Weiterhin ist es nicht gestattet, den Gegner per Botnamen oder als Host/Clientnamen zu diffamieren. Als Host- und Clientnamen sind nur Clantag und der Spielernick erlaubt. Außerdem muss als Botname der Spielernick vom Botersteller genommen werden, damit der Bot eindeutig zugeordnet werden kann. Zuwiderhandlungen können mit bis zu zwei Minor Strafpunkten belegt werden.

5.2.5 Tools

Das Multi-Tool (<http://www.fifa-bot.de> oder <http://www.fifabot.eu>) ist Pflicht in allen FIFA 09 Bereichen der ESL. Es enthält unter anderem den RadarPatcher, den Demo Rekorder und LagDetect. Zusätzlich muss der ESL Sports FIFA 09 Onlinepatcher (<http://www.esl-sports.net/de/fifa09/download/9703117/>) mit der Einstellung "Amateur-Series" verwendet werden, da dieser die Spielgeschwindigkeit auf "schnell" und die Tormannstärke auf "Weltklasse"-Niveau stellt. Die Spieler verpflichten sich dabei, die aktuellste offizielle Version der Programme zu verwenden.

5.2.6 Verbindungskontrolle

Jeder Spieler ist dazu verpflichtet, während seiner Spiele das Programm „LagDetect“ in seiner aktuellsten Version zu verwenden. Dieses Tool misst die Qualität der Verbindung zwischen beiden Spielern. Während der Spiele müssen nicht benötigte Programme geschlossen werden. Darunter fallen unter anderem ICQ, IRC, Teamspeak oder Ventrilo, Windowsupdates, Browserfenster, Punkbuster, Googleupdater und alle anderen nicht benötigten Prozesse und Programme.

Sollte eines der Programme während des Spiels nicht beendet worden sein, wird aufgrund der LagDetect Files eine Spielwiederholung angesetzt werden. Der Spieler erhält dann einen Minor Strafpunkt. Sollte es während des Matches zu einer schlechten Verbindung kommen, so kann am Ende der kompletten Paarung ein Protest eingelegt werden. Das Match muss aber in jedem Fall zu Ende gespielt werden. Spieler, die das Spiel vorzeitig aufgrund einer schlechteren Verbindung unterbrechen, werden mit den für Matchquit festgehaltenen Strafen bestraft. Sollte nachweislich das



Laggen absichtlich ausgelöst werden, kann dies mit einem Major Strafpunkt geahndet werden.

Achtung: Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, sein LagDetect zum Laufen zu bekommen, dies gilt insbesondere für Microsoft Windows Vista Nutzer. Es ist nicht gestattet, ohne LagDetect zu spielen. Auch Microsoft Windows Vista Benutzer müssen nach den Spielen ihre Dateien hochladen und außerdem im Protest erwähnen, dass Microsoft Windows Vista als Betriebssystem verwendet wird.

5.2.7 LagDetect Files bei Protest

Jeder Spieler hat zu Beginn einer Saison drei (3) LDT Punkte zu Verfügung, die man in LagDetect Protesten gegen den Gegner verwenden kann. Bei jedem eingelegten Protest wird ein (1) LDT Punkt abgezogen, wurde dem Protest aber stattgegeben, so wird der Punkt wieder als Gutschrift gutgeschrieben. Ist das LDT Konto erschöpft, kann man weiterhin LagDetect Proteste schreiben, aber für jeden abgewiesenen Protest gibt es einen Minor Strafpunkt für den Spieler. Wenn eine Partei Protest aufgrund einer schlechten Verbindung einlegt, gilt folgende Vorgehensweise:

Beide Spieler haben kein LagDetect File:

Das Ergebnis bleibt bestehen.

Ein Spieler hat kein LagDetect File:

Das Match mit dem fehlenden File wird wiederholt. Der Spieler erhält zwei Minor Strafpunkte. Es wird vorausgesetzt dass der Spieler mit der LagDetect Datei eine ordnungsgemäße Datei hat.

Beide Spieler haben LagDetect File:

Sollten beide Files keine Auffälligkeiten zeigen, bleibt das Ergebnis bestehen. Weisen beide Files keine Ordnungsgemäße Verbindung auf, bleibt das Ergebnis ebenfalls bestehen. Sollte das File des Protestgegners Auffälligkeiten zeigen, wird das Match wiederholt. Strafpunkte gibt es dabei nur, wenn dem Protestgegner Absicht nachgewiesen werden kann.

Achtung: Eine Paarung wird höchstens einmal wiederholt. Sollte erneut ein Protest aufgrund von Verbindungsproblemen eingelegt werden und diesem stattgegeben werden, so werden direkt Default Wins vergeben.

5.2.7 Matchmedia

Jeder Spieler ist verpflichtet seine Matchmedia (Screenshots, LagDetect Dateien, Demos) der letzten vier (4) Wochen aufzubewahren. Diese müssen nicht zwingend nach einem Match hochgeladen werden. Bei einem Protest sind diese aber innerhalb von 48 Stunden unaufgefordert hochzuladen. Sollten eine oder mehrere Dateien fehlen, können Strafpunkte vergeben werden oder gar eine Matchwiederholung/wertung angesetzt werden. Sollte die Matchmedia nicht vollständig sein, so kann der Betroffene Clan bis zu zwei (2) Minor Strafpunkten erhalten.



5.2.8 Ergebnisse eintragen

Nach dem Beenden beider Spiele muss das Ergebnis umgehend eingetragen werden. Die beiden Einzelergebnisse werden dabei addiert und als ein Ergebnis eingetragen. Ein Spielbericht von beiden Spielern ist Pflicht. Dieser Spielbericht muss die beiden Einzelergebnisse aus den 1on1 Matches enthalten. Sollte 24h später von keiner Seite ein Spielbericht als Report eingetragen sein, so erhalten beide Spieler einen Minor Strafpunkt.

5.2.9 FIFA 09 - Regeln und Einstellungen

5.2.9.1 Das Spiel

Jeder Spieler muss eine Original Version von FIFA 09 der Firma EA-Sports besitzen.

5.2.9.2 Verbindungsart

Alle Spieler müssen minimal einen ISDN-Anschluss besitzen, um einen reibungslosen Ablauf während des Matches gewährleisten zu können. Kabellose Verbindungen zum Router oder zum Provider sind nicht erlaubt. Bestehende aber ungenutzte Verbindungen/Karten müssen unbedingt vor einem Spiel abgeschaltet werden. Ein Nichtbeachten dieser Regel kann mit einem Default Loss und (1) Minor Penalty bestraft werden.

5.2.9.3 Patches

Solange nichts Gegenteiliges angekündigt ist, muss immer mit dem aktuellsten Patch gespielt werden.

5.2.9.4 Matchmakeraccount

Für die Teilnahme ist ein Matchmakeraccount Voraussetzung. Dieser muss in eurem Profil eingetragen werden und darf nicht geändert werden. Der Eintrag muss zwingend über euer Command-Center unter Gameaccounts eingetragen sein. Ohne die Angabe dieses Accounts ist keine Teilnahme möglich.

5.2.9.5 Hostpflicht

Mit der ESL Pro Series Teilnahme verpflichtet sich jeder Spieler, hosten zu können. Sollte ein Spieler nicht hosten können, so ist dieser nicht spielberechtigt für die ESL Pro Series.

5.2.9.6 Hostrecht

Jeder Spieler hostet ein Match. Ein Spieler kann nach Absprache mit dem Gegner auch auf sein Hostrecht verzichten. Die Regel [5.2.9.5 Hostpflicht](#) tritt auch nach einem Hostverzicht nicht außer Kraft.

5.2.9.7 Verbindungsaufbau

Die Verbindung ist vorzugsweise über den integrierten Onlinedienst von EA aufzubauen.



5.2.9.8 Manndeckung und Stürmertausch

Es ist nicht erlaubt, seine Stürmer zu tauschen, nur, um bei der gegnerischen Abwehr die Manndeckung außer Gefecht zu setzen. Bei beiden Spielern muss bei Spielstart gewährleistet sein, dass die Manndeckung eingestellt werden konnte und nicht durch vertauschen der Stürmer bereits vor dem Spielstart deaktiviert wurde. Sollte ein Taktikwechsel während dem Spiel vorgenommen werden, muss anschließend der Ball zum Gegner gespielt werden, damit dieser die Manndeckung anpassen kann. Nach der Anpassung muss der Ball wieder zum Gegner zurückgespielt werden. Verstöße gegen diese Regel können mit bis zu zwei Minor Penalties bestraft werden.

5.2.9.9 Verbindungsabbruch

Bricht eine Verbindung zusammen, so müssen sich beide Spieler über die verbleibende Zeit einigen. Diese Einigung muss einem Matchadmin sofort mitgeteilt werden. Sollten sich beide Parteien nicht einigen können, so legt der für das betroffene Spiel eingeteilte Matchadmin die Nachspielzeit fest. Es ist hierbei festzuhalten, dass alle Tore die bis zum Verbindungsabbruch erzielt wurden, ihre Gültigkeit behalten. Tore nach dem Ablauf der korrekten Nachspielzeit zählen nicht mehr. Sollte ein Spieler bei Verbindungsabbruch eine Rote Karte gehabt haben, so muss beim Restart des Games diese Spielsituation wiederhergestellt werden. Das Spiel wird ab der Taktikeinstellung bzw. ab der roten Karte fortgesetzt. Ist es nach mehreren Versuchen nicht möglich, eine Verbindung aufzubauen, muss ein Admin über die weitere Vorgehensweise entscheiden.

5.2.9.9.1 Verbindungsprobleme

Bei Verbindungsschwierigkeiten zwischen zwei Spielern müssen alle Möglichkeiten, eine Verbindung zu bekommen, ausgeschöpft werden. Damit ist das Verbinden über den Direct-IP Modus, sowie über den Matchmaker von EA-Sports gemeint. Sollten beide Verbindungsvarianten nach mehreren Versuchen nicht erfolgreich verlaufen, muss wie folgt vorgegangen werden.

a) Einer der beiden Spieler hat einen Router:

Somit muss zuerst der Spieler mit einem Router ausgewechselt werden. Sollte der Ersatzspieler ebenfalls keine Verbindung zum Gegner bekommen, muss auch der andere Clan seinen Spieler austauschen.

b) Beide Spieler haben einen Router:

Es werden beide Spieler ausgetauscht.

c) Keiner der beiden Spieler hat einen Router:

Es werden beide Spieler ausgetauscht.

d) Einer der Spieler trennt die Verbindung absichtlich:

Beide Spiele werden mit Default Win für den Gegner gewertet.



Ausnahmereglung:

Wenn beide Clans sich einigen können, darf auch das Ausschlussverfahren angewandt werden. Hier kann zuerst Clan A den Spieler austauschen und einen Verbindungsversuch starten, ist dieser nicht erfolgreich tauscht auch Clan B seinen Spieler aus.

Ist es am Ende immer noch nicht möglich eine Verbindung aufzubauen, wird das Spiel unentschieden gewertet. Wichtig ist, dass alle Möglichkeiten ausgeschöpft wurden und die Vorgehensweise wie hier beschrieben befolgt wird. Es bleibt weiterhin im Ermessensspielraum des Admins (sofern vor Ort), eine anderweitige Regelung zur Lösung des Konflikts zu erarbeiten.

5.2.9.10 Spieleinstellungen

Spielablauf:

Halbzeitlänge: 6 Minuten

allgemeine Spielstufe: Weltklasse

Spielstufe des Keepers: Weltklasse

Spieltempo: schnell

Verletzungen: Aus

Abseits: Ein

Karten: Ein

Anzahl der Einwechselspieler: 5

Adidas Live Season: Aus

Visuell:

Hier sind alle Einstellungen frei wählbar.

Audio:

Hier sind alle Einstellungen frei wählbar.

Szenario:

Auf Spiel anwenden: Nein

Überall online:

Hier sind alle Einstellungen frei wählbar.

System:

Auflösung: max. 1024x768x32

Detailstufe: frei wählbar

Schiedsrichter: frei wählbar

Schiedsrichterassistenten: frei wählbar

Controllereinstellungen:

Manuelle Pässe: ein

Manuelle Flanken: ein

Automatischer Spielerwechsel: frei wählbar



5.2.10 Zeitspiel-Verbot

Zeitspiel ist verboten.

5.2.10.1 Definition Zeitspiel

Ab wann ein Spielzug bzw. Spielzüge als Zeitspiel gelten wird von Fall zu Fall von den Admins aufgrund der Demos entschieden.

5.2.10.2 Demopflicht

Für jedes Spiel muss von beiden Parteien eine Demo mit dem Demotool angefertigt werden. Diese dient zur späteren Analyse, wenn es einen Protest aufgrund von Zeitspiel geben sollte.

5.2.10.3 Fehlende Demo

Kann eine Partei eine Demo nicht vorzeigen, wenn sie von einem Admin eingefordert wird, so erhält der Spieler dafür zwei (2) Minor Strafpunkte. Das Team erhält einen (1) Minor Strafpunkt

5.2.10.4 Zeitspielprotest

Sollte Protest wegen Zeitspiels eingelegt werden, so gelten folgende Bedingungen:

- Der Protestersteller muss eine Demo des Spieles vorlegen, ansonsten wird der Protest abgelehnt.
- Der Protestersteller muss genau angeben, in welchen Minuten der Gegner auf Zeit spielte.
- Protest ist nur nach dem Spiel einzulegen, nicht während des ESL Pro Series Matches.
- Das Match muss zu Ende gespielt werden. Es ist nicht erlaubt, das Spiel zu verlassen, wenn der Gegner auf Zeit spielt.

Sollte ein Protest wegen Zeitspiels nachweislich unbegründet sein, so können gegen den Protestersteller bis zu vier (4) Minor Strafpunkte wegen versuchten Betruges vergeben werden. Bei Erstellung eines Protestes muss also eindeutig erkennbar sein, dass der Gegner versuchte, sich mit Zeitspiel einen Vorteil für sich oder sein Team zu verschaffen.

5.2.10.5 Strafen bei Zeitspiel

Wird einem Spieler Zeitspiel nachgewiesen, so wird das Spiel mit 3:0 gegen ihn gewertet. Das Team bekommt drei (3) Minor Strafpunkte.

5.2.11 Verbotene Spielzüge

Trotz Verbots dieser Spielzüge, ist es nicht gestattet, das Spiel vorzeitig zu verlassen, wenn der Gegner einen dieser Spielzüge anwendet. Der Protest dazu muss hinterher durch Vorlage einer Demo eingereicht werden. Wird einem Spieler ein unerlaubter Spielzug nachgewiesen, erhält er einen Minor Strafpunkt. Sollte das Tor spielentscheidend gewesen sein, wird das Match im Ermessen der Admins annulliert oder das Tor kann wieder abgezogen werden.



Hinweis: Sollte es zu einem Protest kommen, ist der Proteststeller verpflichtet, die genauen Spielzeiten aufzulisten, in denen diese Spielzüge vorgefallen sind. Kommt der Proteststeller diesem nicht nach, so wird der Protest abgewiesen.

5.2.11.1 Eckenregelung

Ecken dürfen nur kurz gespielt werden oder müssen in den 16-Meterraum gespielt werden. Ecken in den 5-Meterraum sind verboten, ebenso die sogenannte "Latten-ecke" oder angeschnittene Ecken, die sich dann in den 5-Meterraum drehen. Auch direkt erzielte Eckentore sind nicht erlaubt. Aus dem Eckenerbot resultierende Tore werden vom Endergebnis abgezogen.

5.2.11.2 Tore aus der eigenen Hälfte

Tore dürfen nur aus der gegnerischen Hälfte erzielt werden. Torschüsse aus der eigenen Hälfte sind verboten.

5.2.11.3 Einwurfregelung

Bei den Einwüfen ist zu beachten dass diese nicht in den Strafraum geworfen werden dürfen. Abgesehen davon gibt es keine weiteren Beschränkungen. Aus dem Einwurfverbot resultierende Tore werden vom Endergebnis abgezogen.

5.2.11.4 Anstoßregelung

Beim Anstoß muss der Ball in die eigene Hälfte gespielt werden. Ein direkter Schuss vom Mittekreis beim Anstoß ist verboten. Durch einen Anstoß erzielte Tore werden vom Endergebnis abgezogen.

5.2.11.5 Manndeckung und Stürmertausch

Es ist nicht erlaubt, seine Stürmer zu tauschen, nur um bei der gegnerischen Abwehr die Manndeckung außer Gefecht zu setzen. Bei beiden Spielern muss bei Spielstart gewährleistet sein, dass die Manndeckung eingestellt werden konnte und nicht durch vertauschen der Stürmer bereits vor dem Spielstart deaktiviert wurde. Sollte ein Taktikwechsel während dem Spiel vorgenommen werden, muss anschließend der Ball ins Aus gespielt werden, damit der Gegner die Manndeckung anpassen kann. Nach der Anpassung muss der Ball wieder zurückgespielt werden.

5.2.11.6 Longballs

Alle Arten von hohen Bällen von der eigenen gelben Zone in die gegnerische gelbe Zone sind verboten. Flache Pässe und flache Steilpässe sind erlaubt. Bei ruhenden Bällen (Freistoß, Abstoß, Einwurf, etc.) gilt die Longball Regelung nicht!

Wird ein Tor aus einem Longball erzielt, so wird dieses vom Endergebnis abgezogen. Nachgewiesen werden können die Longballs mit den Fifabot Versionen ab 0.7 (Lupus) bzw. 1.2.2 (DaDeather). Darüber hinaus muss zusätzlich eine Demo (vorzugsweise Ingame Fifa 09 Demo) aufgezeichnet wird. Die Benutzung der o.g. Tools erfolgt auf eigene Gefahr. Mögliche Fehlalarme des Bots bei ruhenden Bällen können ignoriert werden.

[Auflistung der gelben Zonen](#)



Hinweis: Sollte versehentlich ein Longball gespielt werden, so muss der Ball wieder in die eigene Hälfte zurückgespielt werden, bevor ein neuer Angriff gestartet werden darf.

5.3 Counterstrike Source

5.3.1 Teamwechsel aus einem Relegationsteam in die ESL Pro Series

Alle zum Zeitpunkt der ESL Pro Series Relegation in einem Relegationsteam eingetragenen Spieler dürfen in der folgenden ESL Pro Series Saison erst in ein ESL Pro Series Team wechseln, wenn dieses bereits 6 Spiele absolviert hat. Die Relegations-Spieler sind somit erst zum siebten Spiel des Teams spielberechtigt.

5.3.2 Ausschluss von der Qualifikation – mehrere Squads

Sollte sich mehr als ein Team pro Clan für die Relegation zur ESL Pro Series qualifizieren, darf nur ein Team an dieser teilnehmen. Dabei wird nur das höchstplatzierte Team zur Relegation zugelassen. Qualifiziert sich eines der Teams durch die Teilnahme an der ESL Pro Series, nimmt automatisch das Team aus der ESL Pro Series an der Relegation teil.

5.3.3 Spieltermine und Wildcards

Falls eine Wildcard gezogen wird können sich die Teilnehmer auf einen neuen Termin innerhalb der folgenden Frist einigen: Von Montag 00:00 Uhr des Spieltages bis Donnerstag 20:00 Uhr der Folgewoche. Wird keine Einigung gefunden gilt als Default Termin der Donnerstag 20:15 Uhr in der Folgewoche. Siehe auch Regelpunkt 3.24 Spieltermine und Wildcards

5.3.4 Client

5.3.4.1 Aequitas

Jeder Spieler muss die aktuellste Aequitas Version während des kompletten Spiels laufen lassen. Die erstellten Aequitas Files müssen selbständig und ohne Aufforderung innerhalb von 24 Stunden nach Beendigung des Matches als Matchmedia zur Verfügung gestellt werden. Zusätzlich muss überprüft werden, ob die Aequitas Files nach dem Upload fehlerfrei in der Matchmedia Sektion herunter geladen werden können.

Fehlende, unvollständige oder manipulierte Aequitas Files müssen von einem am Match beteiligten Teilnehmer per Protest gemeldet werden und werden mit einem Major Strafpunkt für das Team geahndet. Ein Nachreichen ist innerhalb von 48 Stunden nach Eröffnung eines Protests möglich. Die Strafpunkte werden dann auf einen Minor Strafpunkt für das Team reduziert. Sollte auch nach den 48 Stunden bei min-



destens einem Spieler des Siegerteams kein komplettes Aequitas File vorliegen, wird das Match auf Wunsch des unterlegenen Teams wiederholt.

5.3.4.2 Verhalten bei nicht funktionierendem Aequitas

Im Falle, dass die ESL Pro Series Webseite nicht erreichbar ist und Aequitas somit nicht funktioniert, müssen alle Teilnehmer eines Matches, bei denen Aequitas nicht funktioniert, einen Screenshot der Fehlermeldung erstellen. Sollten sich die Teilnehmer dann auf dem Server befinden, so muss ein Screenshot (Dieser Screenshot beinhaltet: Scoreboard, Smokegranate, CT Model, T Model, Waffenmodel [kein Messer!]) und net_graph 3) angefertigt werden.

Die erstellten Screenshots müssen selbständig und ohne Aufforderung innerhalb von 24 Stunden nach Beendigung des Matches als Matchmedia zur Verfügung gestellt werden. Zusätzlich muss überprüft werden, ob die Screenshots nach dem Upload fehlerfrei in der Matchmedia Sektion herunter geladen werden können.

Fehlende, unvollständige oder manipulierte Screenshots müssen per Protest gemeldet werden und werden mit einem Major Strafpunkt für das Team geahndet. Ein Nachreichen ist innerhalb von 48 Stunden nach Eröffnung eines Protest möglich. Die Strafpunkte werden dann auf einen Minor Strafpunkt für das Team reduziert. Sollte auch nach den 48 Stunden bei mindestens einem Spieler des Siegerteams kein vollständiger Screenshot vorliegen, wird das Match auf Wunsch des unterlegenen Teams wiederholt.

5.3.4.3 Spielersettings

Die in diesen gamespezifischen Regeln aufgeführten Spielersettings (also z.B. Config-Werte) müssen eingehalten werden

- mat_dxlevel 80/81/90/95 (bei mat_dxlevel muss der Wert zwischen 80 und 95 eingehalten werden)
- Die Kombination mat_bumpmap 0/mat_specular 1/mat_fastspecular 1 ist untersagt.
- (bei der Benutzung von mat_dxlevel 90/95 ist zusätzlich die Kombination mat_bumpmap 1/mat_fastnobump 1 untersagt)

Bei Nichteinhaltung dieser obigen Settings ist ein Protest nicht zulässig, da diese durch zBlock geforced werden.

- cl_pitchspeed 225
- cl_yawspeed 210
- net_graph (0 oder 3)

Bei Nichteinhaltung dieser Settings ist ein Protest zulässig.

5.3.4.4 Nicht erlaubte Scripts

Folgende Scripts sind verboten:

- Turn-Scripte [180° oder ähnliche]



- Stop-Shotscripte [Use- oder Awp-Scripte]
- Centerviewscripte
- NoRecoil-Scripte
- Burstfire-Scripte
- Bunnyhop-Scripte [in jeglicher bind- oder scriptform, +jump wheelup/wheeldown ist verboten]
- Ratechanger [Lagscripte]
- FPS-Scripte
- Stopsound-Scripte
- Anti-Flash-Scripte oder Anti-Flash-Bindings

5.3.4.5 Configänderungen – Grafiktreiber oder ähnliche 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). Sollten solche Overlays benutzt werden, erhalten Spieler und Team jeweils 6 Strafpunkte. Hiervon nicht betroffen sind Tools, die ausschließlich die Frames per Second (FPS) anzeigen.

5.3.5 Server

5.3.5.1 Serverwahl in der ESL Pro Series

Es muss ein Server gewählt werden, der mind. zwei freie Spectator Slots (1x HLTV, 1x Matchadmin) für die ESL Pro Series Coverage zur Verfügung hat. Sollten für ein Match mehr Slots benötigt werden, so werden die Teams rechtzeitig informiert.

5.3.5.2 Serverwahl Alpenregion

Je nach Wohnsitz der Teilnehmer gilt folgende Regelung:

AT vs. CH: Sollte keine Einigung zu Stande kommen muss das Match auf einem deutschen Server ausgetragen werden. Wenn kein deutscher Server zur Verfügung steht, kann jedes Team darauf bestehen, eine Seite bzw. eine Map auf seinem Server zu spielen.

AT vs. AT: Sollte keine Einigung zu Stande kommen muss das Match auf einem österreichischen Server ausgetragen werden. Sollten beide Teams über einen österreichischen Server verfügen, kann jedes Team darauf bestehen, eine Seite bzw. eine Map auf seinem Server zu spielen.

CH vs. CH: Sollte keine Einigung zu Stande kommen muss das Match auf einem Schweizer Server ausgetragen werden. Sollten beide Teams über einen Schweizer Server verfügen, kann jedes Team darauf bestehen, eine Seite bzw. eine Map auf seinem Server zu spielen.

Spieler aus Liechtenstein werden für diesen Regelpunkt wie Schweizer behandelt.



5.3.5.3 Meldung der Serverwahl

Die Serverwahl sowie die notwendigen Angaben (Match ID, Server IP, Server PW, RCON PW, TV-IP/Port, TV-RelayPW und Lineups) müssen mind. 30 Minuten vor Matchbeginn den zuständigen Admins via IRC gemeldet werden. Sollten die Meldungen unvollständig oder nicht rechtzeitig abgesandt werden, kann bis zu einem Minor Strafpunkte vergeben werden. Es ist erwünscht, aber nicht unbedingt notwendig, dass ein Admin beim Entscheidungsprozeß der Serverwahl anwesend ist.

5.3.5.4 Tickrate

Ein Server mit höherer Tickrate ist generell zu bevorzugen. Ein Tickrate 100 Server sollte jedoch einem Server mit einer Tickrate von mehr als 100 vorgezogen werden.

5.3.5.5 Serversettings

Alle Server, die für ESL Pro Series Matches eingesetzt werden, müssen mit dem ESL Pro Series Server Pack ausgestattet werden. Das Server Pack stellt sicher, dass jeder Server dieselben Konfigurationsdateien sowie Plugins installiert hat. Änderungen an den Konfigurationsdateien sind nur nach Rücksprache mit dem ESL Pro Series Adminsteam gestattet.

Das ESL Pro Series Server Pack besteht aus folgenden Bestandteilen:

- ESL Serverconfig (<http://gfx.esl-europe.net/gfx/media/de/css/cfg/cssconfig.zip>)
- Bugfixversion der Map de_nuke (http://eslgfx.net/media/de/css/maps/de_nuke_doorfix.zip)

Das serverstellende Team ist für die korrekte Installation des Packs und der darin enthaltenen Dateien verantwortlich.

5.3.5.6 Serverplugins

Auf den Matchservern muss das Plugin "zBlock" in der jeweils aktuellsten Version installiert sein. Sämtliche anderen Plugins sind verboten.

5.3.5.7 Verlassen des Servers

Sämtliche Matches müssen komplett beendet werden. Zuwiderhandlungen werden mit bis zu zwei Minor Strafpunkten geahndet.

Ein Match gilt als komplett beendet sobald ein Team 16 Runden der zu spielenden Map gewonnen hat.

5.3.6. Spieleranzahl

Es dürfen lediglich 5on5 Matches gespielt werden. Ein 4on5 oder sonstige Konstellationen sind nicht möglich. Sollte ein Team keine 5 Spieler stellen können wird nach Regel 3.27 Matchbeginn verfahren.



5.3.7 Demopflicht

Jeder Spieler muss selbständig von jeder Runde eine Demo aufnehmen. Mit Runde ist eine Teamseite pro Map gemeint. Also muss jeder Spieler nach dem Match eine Demo mit der Terror, und eine mit der CT Seite auf der gespielten Map haben. Source-TV Demos sind nicht zulässig.

5.3.7.1 Source-TV Demos

Die serverstellende Partei ist dafür verantwortlich, die Source-TV Demos unverzüglich nach dem Match auf den ESL FTP hochzuladen und zur Verfügung zu stellen. Fehlende Source-TV Demos werden mit einem Minor Strafpunkten für das Team geahndet.

5.3.7.2 Demoforderung

Sollte ein Teilnehmer von einem anderen am Match beteiligten Spieler Demos wünschen, so muss eine Demoforderung innerhalb von 60 Minuten nach dem Match per Protest eingereicht werden. Die geforderten Demos müssen innerhalb von 48 Stunden nach Beendigung des Matches als Matchmedia zur Verfügung gestellt werden.

Zusätzlich muss überprüft werden, ob die Demos nach dem Upload fehlerfrei in der Matchmedia Sektion herunter geladen werden können. Fehlende, unvollständige oder manipulierte Demos werden mit einem Major Strafpunkt für das Team geahndet. Sollten dabei eine Demos des Gewinnerteams fehlen, wird das Match auf Wunsch des unterlegenen Teams wiederholt.

5.3.8 Spielerdrops

Sollte ein Spieler vor dem ersten Kill in der ersten Runde droppen, so wird das Match neugestartet. Im Fall eines Spielerdrops nach dem ersten Kill in der ersten Runde muss die Pausefunktion genutzt werden. Sofern der gedroppte Spieler nicht zu Beginn der nächsten Runde wieder auf dem Server und in seinem Team ist muss zu Beginn dieser Runde eine Pause eingelegt werden.

Es muss mindestens 5 Minuten auf den gedroppten Spieler gewartet werden. Kommt der gedroppte Spieler nicht wieder und kann das Team keinen Ersatzspieler stellen, wird das Match zu einem späteren Zeitpunkt mit Hilfe von Regel 5.1.10 Spielunterbrechungen fortgesetzt. Das Team, welches für die Unterbrechung des Matches verantwortlich ist, erhält drei Minor Strafpunkte.

5.3.9 Spielunterbrechungen

Sollte ein Spiel während der ersten drei Runden unterbrochen werden, so wird das Match 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.

5.3.10 Bugusing

Das vorsätzliche Ausnutzen jeder Art von Bugs wird pro Nutzung mit zwei Minor Strafpunkten für das Team bestraft, maximal jedoch sechs Minor Strafpunkte pro Spiel. Des Weiteren kann ein Admin je nach Situation gegebenenfalls das Wiederholen von Teilen oder des gesamten Matches anordnen. In besonders schweren Fällen können auch höhere Strafen verhängt werden. Das Ausnutzen folgender Bugs ist explizit untersagt. Sollten Bugs ausgenutzt werden, die hier nicht aufgeführt sind, entscheidet der bearbeitende Admin, ob eine Strafe notwendig ist.

Vor dem Match:

Ladebedingte Bugs (z.B. fehlende Kisten, Leitern und ähnliches) sind vor Beginn des Spiels auf der jeweiligen Karte zu checken und sind, falls aufgetreten, durch ein Neuladen des Levels zu beseitigen. Falls sie vor Beginn des Spiels übersehen oder nicht gecheckt wurden, erklärt man sich automatisch bereit, mit den Gegebenheiten zu spielen. Ein Anspruch auf Protest besteht dann nicht.

Während des Matches:

- Sich durch Wände, Böden und Decken (auch Leveldecken) durchzuhebeln (o.ä.) ist verboten, darunter fällt entsprechend auch Skywalking.
- "silent bombs" (d.h. das Legen der Bombe ohne Piepsgeräusche) sind verboten.
- Bomben so zu legen, dass sie nicht mehr erreicht werden können, ist verboten. Stellen, die mit Hilfe eines Teammates erreichbar sind, gehören nicht dazu!
- Zum Klettern gilt generell folgende Faustregel. Das Klettern mit Hilfe von Teammates ist generell erlaubt. Verboten sind dabei Positionen, an denen Texturen, Wände oder Böden verschwinden, wenn man bestimmte Bewegungen macht (z.B. einen Sprung). (Beispiel de_nuke oberes Hallendach, usw.; siehe auch 6.1.8.1. Mapspezifische Bugs)
- Blend / Flashbugs auszunutzen ist verboten.
- Das Werfen von Granaten unter Wänden hindurch ist verboten. Anmerkung: Das Werfen über Dächer und Wände ist erlaubt.
- „Mapschwimmen“ oder „Floating“ ist verboten.
- „Pixelwalking“ ist verboten (Sitzen oder Stehen auf unsichtbaren Mapkanten).
- Das schnelle drücken der "ducken" Taste um über gegenstände zu schauen und/oder schießen ohne gesehen zu werden ist verboten

Generell:

Generell ist das Ausnutzen aller Bugs verboten, die dem Spielprinzip widersprechen (z.B. Spawnbugs o.ä.).



5.3.10.1 Mapspezifische Bugs

de_dust2:

Auf folgender Position darf sich immer nur ein Spieler befinden: [1]

Folgende Positionen sind verboten: [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8]

Durch diese Spalten durchzuschauen ist verboten: [9] [10]

de_tuscan:

Es ist verboten über [diese](#) Mauer zu schauen.

de_inferno:

Die Bombe am Brunnen so zu legen, dass sie nicht mehr entschärft werden kann, ist verboten.

de_nuke:

Folgende Positionen sind verboten: [1], [2]

de_train:

Folgende Positionen sind verboten: [1], [2]

5.3.11 Nicknamepflicht In-Game

Jeder Spieler muss während eines ESL Pro Series Matches 1:1 den gleichen Nick tragen (sprich: sämtliche Zeichen und Sonderzeichen), wie im Excelsheet des Teams angegeben. Sollte dies nicht der Fall sein, erhält das Team einen Minor Strafpunkt.

6. Strafpunktekatalog

6.1 Allgemein

Wenn ein Spieler oder Team eine oder mehrere der für die Liga gültigen Regeln missachtet, hat das je nach Härte des Verstoßes unterschiedliche Folgen. In der ESL gibt es einen Strafpunktekatalog, nach dem Punkte in unterschiedlicher Höhe vergeben werden. Der bearbeitende Admin entscheidet, ob ein Vergehen den Ausgang des Matches soweit beeinflusst hat, dass es nicht gewertet werden kann und wiederholt werden muss.

In besonderen Einzelfällen können die von den Admins verhängten Strafen von denen in diesem Strafkatalog abweichen. Die Admins können auch Strafen für Vergehen vergeben, die hier nicht aufgeführt werden.

6.2 Verstöße gegen die Netiquette

Wie überall im Leben ist es auch hier in der ESL Pro Series unumgänglich, ein gewisses Maß an Höflichkeit im Umgang mit seinem Gegenüber zu wahren. Verstöße gegen diese Regel werden je nach Schwere und Häufigkeit unterschiedlich geahndet.



det. In besonderen Einzelfällen kann ein Admin vom unten genannten Strafmaß abweichen.

6.2.1 Beleidigungen

Alle Beleidigungen, die im Zusammenhang mit der ESL Pro Series vorkommen, werden geahndet. Dazu gehören im Wesentlichen Beleidigungen im Match aber auch auf der ESL Webseite (Foren, Matchkommentare, Spielerkommentare, Support- und Protestseiten, etc.). Auch Beleidigungen über IRC, ICQ, E-Mail oder andere Medien werden geahndet, sofern ein Zusammenhang mit der ESL Pro Series erkennbar und die Beweislage klar ist.

Besonders schwere Beleidigungen, Fälle mit radikalen Äußerungen oder auch Androhung körperlicher Gewalt können mit erheblich schwereren Strafen bis hin zum Ausschluss oder zur Account-Löschung geahndet werden. Je nach Art und Schwere der Beleidigung werden entsprechende Strafpunkte an den Spieler bzw. an das Team in Teamligen vergeben. In Teamligen können zusätzlich Spieler für einen oder mehrere Spieltage gesperrt werden.

6.2.2 Spamming

Das exzessive Posten sinnloser, belästigender oder anstößiger Beiträge gilt in der ESL Pro Series als Spamming. Spamming auf der Webseite (Foren, Matchkommentare, Spielerkommentare, Support- und Protestseiten, etc.) wird wie folgt geahndet: Je nach Art und Schwere werden entsprechende Strafpunkte an den Spieler bzw. an das Team in Teamligen vergeben.

6.3 Unsportliches Verhalten

Um einen geregelten und angenehmen Spielablauf zu ermöglichen, ist es unumgänglich, dass sich alle Spieler sportlich und fair verhalten. Verstöße gegen diese Regel werden mit drei bis sechs Minor Strafpunkten geahndet; die wichtigsten und häufigsten Vergehen sind im Folgenden aufgelistet. Jedoch kann ein Admin auch für nicht explizit gelistete Vergehen, die als unsportlich zu bezeichnen sind (z.B. unnötige Schikane), Strafen auf Basis dieser Regel verhängen.

6.3.1 Spamming im Spiel

Drei Minor Strafpunkte gibt es bei Missbrauch der Ingame – Chatfunktionen für exzessives Spamming, um den Gegner zu irritieren oder den Spielverlauf zu stören. Diese Funktionen sind ausschließlich für die Kommunikation mit dem Gegner und dem Matchadmin gedacht.

6.3.2 Kick von Spielern im Spiel

Vier Minor Strafpunkte. Es ist untersagt, während eines Matches Spieler des Gegners vom Server zu kicken. Der bearbeitende Admin entscheidet, ob der Kick den



Ausgang des Matches soweit beeinflusst hat, dass es nicht gewertet werden kann und einzelne Teile bzw. das ganze Spiel wiederholt werden müssen.

6.3.3 Veränderte / Falsche Servereinstellungen

Beide Parteien müssen die Servereinstellungen kontrollieren. Falsche Servereinstellungen müssen vor dem Match korrigiert werden. Sollten diese erst nach Beginn auffallen, müssen sie korrigiert werden. Ist dies nicht möglich, weil z.B. der Serversteller zu einer Änderung nicht bereit ist, ist es erlaubt, das Match zu unterbrechen, um Protest einzulegen. Handelte es sich um für den Spielverlauf relevante Einstellungen, muss das Match neu gestartet werden, sobald eine Partei dies verlangt.

Sollten falsche Servereinstellungen erst später auffallen, so sind beide Teams dafür verantwortlich. Die falschen Einstellungen müssen - falls möglich - korrigiert werden. Das Match wird jedoch nur wiederholt, wenn beide Teams dies wünschen. Nach Abschluss des Matches ist eine Wiederholung auf Grund falscher Servereinstellungen nur noch mit Einverständnis beider Teams möglich.

Nicht relevante Servereinstellungen

Zwei Minor Strafpunkte. Auch Abweichungen von den vorgeschriebenen Servereinstellungen, die keinen oder nur einen geringen Einfluss auf das Spielgeschehen haben, werden geahndet.

Spielentscheidende Servereinstellungen

Vier Minor Strafpunkte gibt es, wenn Servereinstellungen falsch oder verändert sind, die einen großen Einfluss auf das Spielgeschehen haben.

6.4 Täuschungen

Der Versuch, Admins oder andere Spieler mit Hilfe falscher oder erfundener Angaben, Aussagen oder Daten zu täuschen, wird wie folgt geahndet:

6.4.1 Ergebnisfälschung

Vier Minor Strafpunkte gibt es für das Eintragen eines so nicht erspielten Ergebnisses, z.B. bei Spielabbruch durch den Gegner oder wenn einer der Spieler das Spiel nicht spielen will. Bei Unklarheiten, die die Spieler nicht unter sich regeln können, muss immer Protest eingelegt werden.

6.4.2 Gefälschte Matchmedia

Matchmedia sind alle Aufzeichnungen wie z.B. Demos, Screenshots oder Logs, die im Rahmen eines Matches entstehen. Das Fälschen von Matchmedia ist untersagt und wird je nach Schwere mit einem bis vier Minor Strafpunkten geahndet.



6.4.2.1 Verschärfung bei Cheatverdacht

Mit sechs Minor Strafpunkte sind zu rechnen, wenn gefälschte Matchmedia eingereicht werden und dringender Cheatverdacht besteht.

6.4.3 Sonstige Täuschungen

Sonstige Versuche, einen Admin oder einen anderen Spieler zu täuschen, werden je nach Schwere, im Ermessen des bearbeitenden Admins mit einem bis vier Minor Strafpunkten belegt.

6.5 Einsatz nicht spielberechtigter Spieler

6.5.1 Wegen Spielsperren oder Zeitsperren gesperrter Spieler

Einen Major Strafpunkt gibt es, wenn ein Spieler zum Einsatz kommt, der wegen Spielsperren oder einer Zeitsperre gesperrt ist.

6.5.2 Ringer / Faker

Ein (1) Major Strafpunkt wird verhängt, wenn ein Spieler zum Einsatz kommt, der weder auf der ESL Teamseite aufgeführt ist, noch dem Team angehört.

6.6 Cheaten

6.6.1 Nicht erlaubte Programme / Modifikationen/ Einstellungen

6.6.2 Cheaten

Bei Cheaten gibt es zwölf Strafpunkte für den Spieler und sechs Minor Strafpunkte für das Team. Der Einsatz von harten Cheats (z.B. Aimbot, Wallhack, Multihack) wird mit einer zweijährigen Sperre bestraft.

6.7 ESL Pro Series spielspezifische Vergehen

Siehe spielspezifisches Regelwerk