

ANTI- CHEAT VORSCHRIFTEN

eversity
Kaldehofweg 8
DE – 44309 Dortmund

info@eversity.net
www.eversity.net

ANTI- CHEAT VORSCHRIFTEN

Einleitung & Definition

Diese Anti- Cheat Vorschriften sind ein verbindlicher Bestandteil des eversity Bildungspartner- Programm. Sie gelten einheitlich für alle Spieler/Teams mit aktiver Liga- und/oder Turnierteilnahme unserer Bildungspartner. Der wiederholte Verstoß gegen diese Vorschriften kann mit einem sofortigen Ausschluss aus dem Bildungspartner- Programm geahndet werden, mindestens jedoch mit einer Verwarnung.

Als Cheating (Betrug, Bug using) wird jegliche unerlaubte Handlung sowie Nutzung von Hard- & Software angesehen, welche es dem Spieler oder dem gesamten Team ermöglicht, auf nicht vom Spieleentwickler vorgesehene Art & Weise oder vom Ligabetreiber bzw. Turnierveranstalter erlaubte Nutzung, einen spielerischen Vorteil zu erlangen. Dies gilt sowohl für die aktive als auch für die passive Nutzung nicht erlaubter Hilfsmittel und unerlaubter Handlungen jeglicher Art.

ANTI- CHEAT VORSCHRIFTEN

§1 Unerlaubte Handlungen (Bug using)

Unerlaubte Handlungen, sind jegliche vom Spielehersteller nicht vorgesehene Handlungen, welche die Spielmechanik, Funktionen, Aufbau oder Struktur des Spiels und seiner Komponenten zum Vorteil einer Partei beeinflussen oder/und einen unfairen Vorteil für diese gewähren.

Hierzu gehören:

- Skywalking, Sharking
- Boosten von Spielern oder Gegenständen durch Wände und/oder Spielobjekte
- Mapswimming
- Objective Bugging
- Spell Bugging
- Itembuging
- Clientbuging
- Duping

§2 Hardware Cheats

Hardware Cheats sind jegliche Hardware Modifikationen, welche nicht im Regelwerk des Ligabetreibers oder der Turnierleitung ausdrücklich erlaubt sind und dem Zwecke dienen, das Spiel zu manipulieren sowie dem Spieler/Team einen unfairen Vorteil zu gewähren.

Hierzu gehören:

- DMA
- Screen markings

§3 Software Cheats

Software Cheats sind jegliche direkte und indirekte Software Modifikationen und Manipulationen, welche nicht im Regelwerk des Ligabetreibers oder der Turnierleitung ausdrücklich erlaubt sind, vom Spielehersteller nicht vorgesehen sind und dem Zwecke dienen, das Spiel zu manipulieren sowie dem Spieler/Team einen unfairen Vorteil zu gewähren.

Hierzu gehören:

- Wallhacks, Aimbots, Triggerbots, Pixelbots, ColorPickerbots, Speedhacks, Texturenhacks, Modelhacks und anderweitige Programme zur direkten oder indirekten Spielmanipulation
- Scripte zur Automatisierung von Abläufen
- Netzwerkblocker

ANTI- CHEAT VORSCHRIFTEN

§4 Anti- Cheating Maßnahmen

Jeder Spieler/Team ist verpflichtet, wenn vom Spielehersteller unterstützt und vom Ligabetreiber bzw. Turnierveranstalter im Regelwerk vorgesehen, Anti- Cheat Software zu nutzen.

Zu den bekanntesten gehören:

- Kaspersky Anti- Cheat
- EasyAntiCheat
- VALVE Anti- Cheat
- Hackshield

§5 Einsatz von Spieler und Teams mit Cheating Hintergrund

Der Einsatz von Spielern und Teams mit Manipulations-, Cheating- oder Betrugsvorwürfen unterliegt dem Bildungspartner.

Jeder Bildungspartner hat jedoch dafür Sorge zu tragen, dass Spieler oder Teams, welche des vorsätzlichen Betrugs, Cheating oder der Manipulation von Spielen und Ergebnissen überführt wurden, nicht erneut auffällig werden. Eine vorsätzliche Wiederholung des Verstoßes kann zu einer sofortigen Beendigung der Bildungspartnerschaft führen.

§6 Information, Aufklärung und Umsetzung

Es obliegt dem Bildungspartner, seine Mitglieder in angemessener Art über diese Anti-Cheating Vorschriften zu informieren und diese gegenüber Spielern und Teams durchzusetzen. Im Falle eines Cheating Vorwurfs ist jeder Bildungspartner zu einer eigenständigen, vollständigen und allumfassenden Aufklärung verpflichtet.