

1. Begriffe

Im Folgenden werden mehrere Begriffe verwendet, die eventuell mehrdeutig sein könnten. Diese werden zunächst definiert.

a. Spielende/ Teilnehmende

Spielende/ Teilnehmende sind alle Personen, die aktiv an einem Turnier teilnehmen

b. Team

Ein Team ist eine Gruppe von Spielenden/Teilnehmenden, die während des Turniers eine geschlossene Einheit bilden und gegen die anderen Teams um den Sieg kämpft.

c. Match

Ein Match ist die Konfrontation zwischen zwei oder mehr Teams/Teilnehmenden im Rahmen des Turniers. Es besteht aus einem oder mehr Spielen gemäß der Regelung in Punkt drei.

d. Einstufen-/ Zweistufen-Turnier

An der Prometheus x CampusLAN gibt es grundsätzlich zwei Arten von Turnieren: Einstufen Turniere und Zweistufen Turniere.

Einstufen Turniere bestehen aus einer einzigen Phase in der alle Teams/Teilnehmenden aufeinandertreffen, während bei Zweistufen Turnieren die Teams/Teilnehmenden zunächst in Gruppen aufgeteilt werden, um in der Gruppenphase Punkte zu sammeln. Eine begrenzte Anzahl an Teams/Teilnehmenden rücken von der Gruppenphase in die Finalphase vor. Dort treten nochmals alle qualifizierten Teams/Teilnehmer im K.O.-Verfahren gegeneinander an.

e. Lose

Je nach der erreichten Platzierung werden Lose verteilt, die die Gewinnchancen auf die Preise spiegeln. Näheres dazu gibt es unter dem Punkt "Preise".

2. Voraussetzungen zum Turnierstart

a. Account

Alle Spielenden müssen über einen Riot Account verfügen, und League of Legends heruntergeladen haben. Der Riot-Account darf nicht von Riot gesperrt sein.

b. System

Die Spielenden müssen vollständig aktualisierte Betriebssysteme, Grafiktreiber und Spiel-Clients installiert haben. Unterbrechungen oder Turnierverzögerungen für Installationen und Updates sind unerwünscht.

c. Team/ Auswechselspielende

Das Prometheus x CampusLAN TFT Turnier ist ein Single Player Event. Spielende nehmen alleine am Turnier teil, Auswechselspielende sind nicht gestattet.

d. Registrierung

Die Turnieranmeldung erfolgt am Samstag, 12.12.2020 zwischen 16:00 und 17:00 Uhr.

Bei der Registrierung müssen die Spielenden sich innerhalb des Anmeldezeitraums im #register-channel mit dem jeweiligen Botcommand anmelden, um die zugehörigen Turnierchannel freizuschalten. Danach melden sich alle Spielenden nochmals in #turnieranmeldung mit vollem Klarnamen und Gamer-Tag bei der Turnierorga. Eine spätere Anmeldung ist nicht möglich.

e. Anzahl Teilnehmende

Das Turnier ist auf 8 bis 32 Spielende ausgelegt. Sollten weniger oder mehr Spielende angemeldet sein, behält sich die Turnierleitung vor, einzelne Spielende nicht zuzulassen, die Turnierform zu ändern, Lose vorzuenthalten oder das Turnier nicht durchzuführen.

3. Ablauf

a. Allgemeiner Ablauf

Das Prometheus x CampusLAN TFT Turnier wird als Einstufen oder Zweistufen Turnier durchgeführt. Die Spielenden werden je nach Anzahl in mehrere Gruppen aufgeteilt (Ab 16 Teilnehmenden 2 Gruppen, Ab 24 3, bei 32 4.), spielen mehrfach in einem gemeinsamen Spiel und erhalten für die Leistung Punkte. Ist die Anzahl an Teilnehmenden kein Vielfaches von 8 werden die am Spiel teilnehmenden Spielenden durchgewechselt. Wenn mehrere Gruppen entstehen spielen nach der Hälfte der Zeit nur

noch die höchstplatzierten Spielenden weiter. Zum Schluss des Turniers werden die Punkte aus allen Spielen addiert, die Platzierung im Turnier ergibt sich dann aus der Gesamtpunktzahl.

Für jeden Kill bekommt ein Team 10 Punkte.

Für die Platzierung im Spiel bekommen Spielende Punkte nach dem folgenden Verteilungsschlüssel:

<u>Platzierung</u>	<u>Punktzahl</u>
1	30
2	22
3	19
4	16
5	14
6	13
7	11
8	10

b. Spielmodi

Das Turnier wird im TFT Modus von League of Legends ausgetragen. Dabei muss die Lobby stets mit 8 Spielenden gefüllt sein.

Die Spielenden organisieren sich untereinander.

c. Anwesenheit

Turniere sollen schnell und reibungslos ablaufen. Wenn ein Team unnötig auf ein anderes warten muss, bestimmt die Turnierleitung einen angemessenen Zeitraum, bevor das Spiel als 12-0 Sieg für das wartende Team eingetragen wird. Pausen können nur für technische Probleme, jedoch nicht aus taktischen Gründen eingelegt werden.

d. Ergebnisse

Das Ergebnis eines Matches ist unverzüglich der Turnierleitung zu melden. Im Fall von Streitigkeiten muss der/die Sieger:in seinen/ihren Sieg mittels Screenshots nachweisen.

4. Preise

a. Los-Vergabe

Die Spielenden erhalten Lose für die spielerische Leistung ihres Teams im TFT Turnier nach folgendem Verteilungsschlüssel:

- i. 1. Platz 5 Lose
- ii. 2. Platz 4 Lose
- iii. 3. Platz 3 Lose
- iv. Alle weiteren Spielenden: 1 Los

Die Spielenden können Lose ebenfalls durch Teilnahme an anderen Turnieren erhalten. Für die Verlosung werden die Lose aus allen Turnieren der Prometheus x CampusLAN zusammengelegt.

b. Verlosung

Zum Ende der Veranstaltung werden von den Organisierenden der Prometheus x CampusLAN vorhandene Preise nacheinander verlost. Jedes Los ist gleichwertig, hat also die gleiche Wahrscheinlichkeit, aus dem Lostopf gezogen zu werden.

Vor Beginn der Verlosung werden die erhaltenen Lose aller Spielenden aus allen Turnieren in den Lostopf gelegt. Gezogene Lose werden nicht in den Lostopf zurückgelegt. Zudem werden, nachdem das Los eines:einer Spielenden gezogen wurde, sämtliche weiteren Lose der Person aus dem Lostopf entfernt. Der Erhalt mehrerer Preise pro Person ist somit ausgeschlossen.

Die Verlosung wird mittels einer Verlosungssoftware durchgeführt. Auf Anfrage erhalten die Spielenden Einsicht in den Quellcode der Verlosungssoftware.

Die Spielenden, deren Lose gezogen wurden, haben sich unverzüglich bei den Organisierenden der Prometheus x CampusLAN zu melden. Hierbei erheben die Organisierenden personenbezogene Daten (insbesondere Name, Anschrift, E-Mail-Adresse) der:des Gewinnenden und übermitteln diese an Dritte, soweit diese für die Übersendung der Preise erforderlich sind. Eine Speicherung oder Verwendung der personenbezogenen Daten über den Versand der Preise hinaus findet nicht statt. Sofern sich die Gewinnenden nicht rechtzeitig melden und die nötigen Informationen bereitstellt, können die Preise an eine andere Spielende vergeben werden.

Eine Barauszahlung der Preise ist ausgeschlossen. Organisierende der Prometheus x CampusLAN sind vom Erhalt von Losen und der Teilnahme an der Verlosung ausgeschlossen.

5. Disqualifizierung

- a. In den Turnieren der Prometheus x CampusLAN wird von allen Teilnehmenden und Teams faires und sportliches Verhalten vorausgesetzt.

b. Strike System

Wir verwenden an der Prometheus x CampusLAN ein Strikesystem. Für Regelverstöße werden im Zweifelsfall nach Ermessen der Turnierleitung Strikes verteilt.

Für folgende Verstöße werden Strikes verteilt:

- i. Unsportliches Verhalten: jegliche Beleidigungen, Beschimpfungen oder ähnlich unangebrachtes Verhalten gegenüber den Mitspielenden oder dem Orga-Team, ein übermäßiges Level an Salt, Wutausbrüchen etc.
- ii. Verschaffung oder Versuch der Beschaffung eines unfairen Vorteils. Dazu gehören: Streamsniping, Mithören in den Teambesprechungen anderer Teams, Hacking, spielbeeinflussende Drittanbietersoftware (ausgenommen Overlays), Bestechung etc.
- iii. Nichterscheinen bzw. stark verspätetes Erscheinen zu einem Turnierspiel
- iv. Nichtbeachtung von Anweisungen der Turnierleitung

c. Folgen

Erhält ein:e Spielende drei Strikes, ist die Person mit sofortiger Wirkung von dem aktuellen Turnier disqualifiziert.

Strafen können gegen das gesamte Team verhängt werden, auch wenn das Fehlverhalten nur von einzelnen Spielenden ausging.

Disqualifizierte Spielende und Teams erhalten keine Lose und können von der Teilnahme an weiteren Turnieren der Prometheus x CampusLAN ausgeschlossen werden. Zudem können zuvor erlangte Turnierplatzierungen und Lose entzogen werden.

d. Vorbehalt

Die Turnierleitung der Prometheus x CampusLAN behält sich vor, das Strikesystem in Einzelfällen anzupassen. Bei besonders schweren Verstößen kann eine sofortige Disqualifikation erfolgen.

6. Sonstiges

- a. Die Anmeldung und sämtliche Kommunikation mit der Turnierleitung erfolgt über Discord. Die Spielenden und Teams sollen während des Turniers bis zu ihrem Ausscheiden möglichst dauerhaft erreichbar sein. Anweisungen der Turnierleitung ist Folge zu leisten.

b. Bereitgestellte Dienste

Die Organisation der Prometheus x CampusLAN stellt folgende Dienste im Rahmen der Veranstaltung zu Verfügung:

- i. Der Prometheus x CampusLAN Discord Server und dessen Moderation
 - ii. Das Zusammentragen und Ausstellen der Turnierergebnisse auf Challonge.com
 - iii. Den PrometheusLAN.TV Twitch Channel zum Streamen der Turniere
- c. Die Turnierleitung behält sich vor, den Turnierablauf kurzfristig zu ändern. Zudem entscheidet sie in Zweifelsfällen oder bei Lücken im Regelwerk über Turnierunterbrechungen, den Sieger von Matches, Gleichstandsregelungen, Verwarnungen und Disqualifikationen.
- d. Die Spielenden sind für die einwandfreie Funktion ihrer Technik (PC, Netzwerk, etc.) selbst verantwortlich. Die Spielenden sind zudem angehalten, ihre Accounts vor der Benutzung durch Dritte zu schützen. Die Spielenden tragen alle Konsequenzen, die durch die Benutzung ihres Accounts durch Dritte entstehen.