

f



osu! Austrian Tournament 11 - Regelwerk

Kurz und knapp:

- 2v2 Turnier mit 2 - 3 Spielern pro Team
- Score V2 und Team VS wird in den Matches verwendet
- Jede Map wird mit NoFail gespielt
- Qualifiers -> Double Elimination Bracket; die erste Stage ist RO16
- Roll Gewinner darf entscheiden, ob Sie als erstes/zweites picken oder bannen wollen
- Roll Verlierer darf danach die noch offene Reihenfolge wählen
- Double Picks erlaubt
- Das Bannen von 2 Maps aus dem gleichen Modpool ist nicht erlaubt (NM ist von dieser Regel ausgeschlossen)
- Warmups - bis inklusive 3 Minuten erlaubt - kein Earrape

osu! Austrian Tournament 11 - Regelwerk	1
Kurz und knapp:	1
Allgemeines	3
Teilnahmebedingungen	3
Teamregeln	3
Turnier Einstellungen und Seeding	3
Scheduling	4
Verhalten	5
Verhalten in der Multiplayer Lobby	5
Staff	5
Fair Play	5
Strafen	5
Chat	6
Anweisungen und Kritik	6
Spielablauf für Teams	6
Bans	6
Vorbereitungsphase und Rollphase	6
Warm-Ups	7
Das Match	7
Freemod und Tiebreaker Regeln	7
Wichtiges für Schiedsrichter	8
Verhalten der Schiedsrichter	8
Verantwortung der Schiedsrichter	8
Verhalten bei Regelbruch	8
Sonstiges	9
“No-Show” Regeln	9
Disconnects, Crashes und andere technische Probleme	9
VODs, Streaming und weitere Streaming-bezogene Angelegenheiten	9
Fragen und Unklarheiten	10

Allgemeines

Teilnahmebedingungen

Jeder Spieler, der eine **AT-Flagge** auf dem Profil hat, oder nachweisen kann, dass er aktuell in **Österreich wohnt**, darf sich für das Turnier als Spieler anmelden. Außerdem stimmt jeder Spieler, der sich für das Turnier anmeldet, den Regeln zu.

Teamregeln

Teams können aus bis zu 3 Spielern bestehen, wobei mindestens 2 Spieler erforderlich sind, um ein Team zu registrieren.

Wenn dein globaler osu! Rang zwischen einem der unten aufgeführten Bereiche liegt, können für dein Team bestimmte Einschränkungen gelten. Die Regeln und Bereiche hierfür sind wie folgt:

- Tier 1: #1 - #4500
- Tier 2: #4501 - #11999
- Jeder Spieler, der nicht in einen dieser Bereiche fällt, wird als Tier 3 eingestuft.

Die Einschränkungen für die Teamzusammensetzung sind wie folgt:

- Teams dürfen maximal 1 Spieler aus Tier 1 haben.
- Wenn kein Tier 1 Spieler vorhanden ist, können Teams mehr als einen Tier 2 Spieler haben.
- Für Teams ohne Tier-1-Spieler gelten keine Beschränkungen.

Im Folgenden finden Sie eine Liste der akzeptablen und nicht akzeptablen Teamzusammensetzungen:

Akzeptierte Teams:

- T1, T2, T3
- T1, T3, T3
- T2, T2, T3
- T2, T2, T2
- T2, T3, T3

Inakzeptable Teams:

- T1, T1, T1
- T1, T1, T2
- T1, T2, T2
- T1, T1, T3

Turnier Einstellungen und Seeding

Das Turnier wird in **2v2 Team Size 2 bis 3** gehalten. Gespielt wird mit **Score V2** und **Team VS**. NF ist Pflicht auf jeder Map. Jedes Team, welches nach dem Screening von dem osu!

Staff noch mindestens 2 Spieler im Team hat, darf am Qualifier teilnehmen. Die besten 16 Teams kommen dann in das RO16 Double Elimination Bracket. Jedes Team darf den Qualifier Pool nur **einmal** spielen.

Scheduling

Im Qualifier:

Nach dem Release des Qualifier Pools werden Standard Schedules bekannt gegeben. Jedes Team hat jederzeit das Recht, sich in einer bereits existierenden Lobby anzumelden. Weiterhin darf jeder Spieler eine Custom Lobby beantragen, wenn die bereits existierenden Zeiten nicht passen. Hierfür gibt es aber **zwei Einschränkungen**:

- Wir genehmigen nur Lobbies, deren Zeiten wir als **Sinnvoll** ansehen. Wenn es um 18 Uhr eine Lobby gibt, brauchen wir keine zweite um 18:05.
- Custom Lobbies werden nur genehmigt, wenn diese **spätestens 24h vor Lobby-Beginn** beantragt werden. Denkt daran, dass unsere Schiedsrichter auch ein Leben haben und nicht auf Kurz und Knapp jedem Spieler hinterherrennen können.

In der Knockout-Stage:

Nach dem jeweiligen Mappool Showcase einer Stage wird jedem Match eine Default Schedule zugewiesen. Diese werden so gelegt, dass kein Match mit **keinem** Anderen übereinander liegt. Daher hoffen wir natürlich, dass diese bei allen Spielern passen. Natürlich dürfen die Teams dennoch das Match **reschedulen**. Ein reschedule wird nur unter **drei Voraussetzungen** genehmigt:

- **Beide Teams** stimmen dem Reschedule zu. Zum Nachweis muss der Spieler, der den reschedule im #schedule auf dem Discord-Server postet, einen **Beweis-Screenshot** anhängen, auf dem zu sehen ist, dass **beide Captains** dem neuen Termin zustimmen.
- Reschedules müssen von den **Captains** ausgehen. Reschedules von anderen Spielern werden ignoriert, außer diese können nachweisen, dass deren Captains **nicht** in der Lage sind, diese zu posten.
- Ein Match muss mindestens bis 22 Uhr am Vortag, zu dem es stattfinden soll, von der Zeit her fest rescheduled sein. Danach ist es nur noch möglich, das Match auf einen späteren Tag zu verschieben. Diese Regel kann nur in direkter Absprache mit dem Host-Team und der Angabe von triftigen Gründen ausgesetzt werden.
- Dies betrifft also nur Matches, die vorverlegt werden. Matches auf einen anderen Tag nach hinten zu verschieben ist weiterhin kein Problem. Wenn es ein privater Notfall ist, den der Spieler nicht im Discord posten will, darf er diesen natürlich auch **per DM an die Turnierleitung** schicken. Wir werden diesen dann natürlich vertraulich behandeln und nicht bekannt geben, wenn dies gewünscht ist.

Ab der Semifinal-Stage werden reschedules nur noch Erlaubt, wenn die neue Zeit in der **gleichen Kalenderwoche** liegt wie die "Default Schedule". Somit sind Reschedules auf eine Zeit in der Folgewoche **nicht mehr erlaubt**.

Verhalten

Verhalten in der Multiplayer Lobby

Es ist jederzeit den **Anweisungen des Schiedsrichters** zu folgen. **Missachten** der Anweisungen, sowie **absichtliches Hinauszögern**, wird zu einer **Verwarnung** führen. Sollte es im Verlaufe einer Lobby Probleme geben, bitten wir die Schiedsrichter, den **Chatverlauf zu speichern**, falls es Nachträglich Diskussionsbedarf gibt. Sollte es dazu kommen, dass ein Schiedsrichter nicht deutsch spricht, bitten wir auch darum, in der Lobby englisch zu reden.

Die Spieler dürfen **keine** Spieler zu der Lobby einladen, die **nicht Teil der beiden Teams** sind.

Staff

Der Staff akzeptiert dieses Regelwerk inklusive Verhaltensregeln auch, mit Ausnahme der Länderbeschränkung. Speziell die Schiedsrichter müssen jederzeit **objektiv** bleiben und dürfen keine speziellen Spieler bevorzugt behandeln.

Fair Play

Wir erwarten von jedem Spieler eine **Motivation zum Sieg** und zur **bestmöglichen Leistung**, sowie **sportliches Verhalten**. Wer absichtlich eine Map verliert oder die Lobby verlässt (ausgenommen sind natürlich technische Probleme) wird **verwarnt oder sogar disqualifiziert**. Wir wissen, dass Tiebreaker und spannende Matches ein Highlight sind, aber absichtlich Maps zu verlieren wird nicht geduldet! Absichtlich während des Qualifyings schlechter zu spielen (**de-seeding**), um in den früheren Stages spannende Matches zu haben, ist auch **nicht gestattet!**

Strafen

Das Disqualifizieren von Spielern oder Teams wird **nicht** von Schiedsrichtern ausgesprochen. Die Turnierleitung wird in solchen Fällen eine Entscheidung treffen, und nur wenn diese **einstimmig** ist, kommt es zu Disqualifikationen. Dies wird dann von uns dem **osu! Tournament Support** gemeldet und öffentlich auf dem Discord verkündet.

Sollten Spieler, die nicht am Turnier teilnehmen, das Turnier dennoch negativ beeinflussen (durch Verhalten im Discord oder durch das Beitreten von Matches) werden diese ausnahmslos vom Discord-Server gebannt.

Chat

Wir verlangen von jedem Spieler, dass er seinen Mitspielern und Gegnern **Respekt** bietet. **Diskriminierung, Rassismus, Hassreden, Gewaltverherrlichung und sämtliche verletzende Äußerungen sind nicht gestattet!** Oder kurz gesagt: Sei kein A****loch. Wir verfolgen hier eine Null-Toleranz-Politik und werden bei schweren Vergehen sofort Strafen aussprechen. Dies gilt sowohl in Discord als auch in Matches. Natürlich gelten dort jeweils auch entweder die **offiziellen osu!-Regeln**, oder die **Discord Community Guidelines**.

Anweisungen und Kritik

Den Anweisungen und Aussagen der Turnierleitung ist jederzeit Folge zu leisten. Der Widerruf von Entscheidungen liegt nur der Turnierleitung vor. Sollte ein Spieler eine Meinung vertreten, die gegen die Meinung der Turnierleitung geht, darf er diese natürlich äußern. Achtet dabei jedoch darauf, dass es sich dabei um **konstruktive Kritik** handelt.

Spielablauf für Teams

Bans

Ab dem Viertelfinale gibt es **zwei Bans**. Davor einen. Der Tiebreaker darf nicht gebannt werden. **Das Bannen von 2 Maps aus dem gleichen Modpool ist nicht erlaubt (NM ist von dieser Regel ausgeschlossen)** Die Ban-Reihenfolge ist **ABAB**.

Vorbereitungsphase und Rollphase

Dem Captain der Teams wird ca. **5-10 Minuten vor Matchbeginn** eine Einladung in osu! vom Schiedsrichter geschickt. Sollte der Schiedsrichter spätestens 5 Minuten vor Matchbeginn nicht Anwesend sein, ist der Captain dazu verpflichtet, die @referee-Rolle zu pingen und darauf aufmerksam zu machen. **Der Captain ist dann dafür zuständig, seinen Mitgliedern eine Einladung zu schicken.** Vor Beginn kann der Schiedsrichter noch Einstellungen vornehmen und den Teams Slots und Farben zuweisen. Generell gilt: Das **linke Team** im Lobby Namen bekommt Slots **1-2** und ist Team **Rot**, das **rechte Team** bekommt Slots **3-4** und ist Team **Blau**.

Sobald beide Teams mindestens **2 Spieler** in den richtigen Slots haben, werden die Captains mit **!roll** rollen. Der **höhere !roll** gewinnt und darf dann wählen, ob sie die **Pick- oder Ban-Reihenfolge** festlegen wollen. Nachdem diese die Reihenfolge gewählt haben, darf der **Roll-Verlierer** dann die **andere Reihenfolge** festlegen. Bei Roll-Gleichstand wird erneut gerollt.

Warm-Ups

Warm-Ups bis inklusive 3:00 Minuten sind erlaubt. Bitte keine Diskussion starten, wenn eine Map 3:01 hat und so weiter. Bitte kein Earrape und keine TOS Backgrounds/Songs. Ein Team hat 1 Minute Zeit, ein Warm-up auszuwählen, um das ganze nicht unnötig zu verzögern.

Das Match

Nach der Ban-Phase wählen die Teams abwechselnd Beatmaps aus dem **aktuellen Pool**. Zwischen jeder Map wird der Schiedsrichter zwei Timer stellen. Der Erste ist die Zeit, die ein Team hat, die nächste Map zu wählen, und der Zweite, um sich bereit zu machen, um die Beatmap zu starten. Wenn der zweite Timer abläuft oder alle Spieler bereit sind, wird der Schiedsrichter die Beatmap starten. Das Team mit dem höheren Score gewinnt die Beatmap und bekommt einen Punkt. Das Team, das als erstes die für die Stage benötigte Punktzahl erreicht, gewinnt. Diese kann aus dem "Best of" entnommen werden. Was das bedeutet:

- Best of 9 -> First to 5; Wer als erstes 5 Punkte hat gewinnt
- Best of 11 -> First to 6; Wer als erstes 6 Punkte hat gewinnt
- Best of 13 -> First to 7; Wer als erstes 7 Punkte hat gewinnt

Sollte es zu dem seltenen Fall kommen, dass beide Teams den gleichen Score nach einer Beatmap haben, gewinnt das Team mit der höheren Durchschnitts-Combo. Ist diese auch gleich, gewinnt das Team mit einer höheren Durchschnitts-Accuracy. Ist diese auch gleich, wird die Beatmap wiederholt.

Wenn beide Teams noch einen Punkt brauchen, um zu gewinnen, wird der Tiebreaker gespielt.

Sollten die Spieler sich an die oben genannten Timer **mehrfach nicht halten**, wird der Schiedsrichter diese **erzwingen**. Das heißt, dass entweder der **Pick an den Gegner geht**, oder dass die Beatmap **sofort nach Ablauf des Timers gestartet** wird. Dann ist auch egal, ob ein Team nicht alle Spieler in der Lobby hat.

Die "Best of"s im Turnier sind:

- RO16 -> BO9
- QF -> BO11
- SF -> BO11
- F -> BO13
- GF -> BO13

Freemod und Tiebreaker Regeln

In den Mappools gibt es 2 Modpools, auf denen Freemod gesetzt wird. In diesen gibt es dann folgende regeln:

- **Freemod (FM):** Ist hier **Free Mod**. Mindestens ein Spieler des Teams **muss** aber mindestens einen der folgenden Mods benutzen.

Es ist die Verantwortung des Referee's des Matches, sicherzustellen, dass diese Regel eingehalten wird.

Mods: HD, HR, EZ, FL. Potenzielle Modkombinationen* sind natürlich möglich.

- **Tiebreaker:** Ist FreeMod.
- ***Potenzielle Modkombinationen:** HDHR, HDEZ, HRFL, HDFL, EZFL

EZ hat einen **1,5x** Score Multiplier. FL hat **keinen** Multiplier.

NF ist Pflicht auf allen Picks!

Wichtiges für Schiedsrichter

Verhalten der Schiedsrichter

Die Schiedsrichter haben sich zu jedem Zeitpunkt während eines Matches **neutral und objektiv** zu verhalten. Es dürfen keine Spieler oder Teams bevorzugt behandelt werden. Sobald die Captains rollen, steht das Match im Vordergrund. Sämtliche **off-topic Unterhaltungen sind zu vermeiden**, außer diese gehen von den Spielern aus. Es gibt Spieler, die sich gerne unterhalten und Spieler, die sich 100% auf das Match fokussieren wollen. Nehmt Rücksicht auf die zweite Gruppe, sollte es jedoch zu Gesprächen von der ersten Gruppe kommen dürft Ihr natürlich mitreden.

Außerdem bitten wir unsere Schiedsrichter dazu, nicht während des Matches **mit Spielern in einem Voice-Call** zu sein. Viele Spieler kennen die Schiedsrichter und es klingt Spaßig, jedoch wird es dann schwer über Neutralität und Objektivität zu reden.

Verantwortung der Schiedsrichter

Wir vertrauen unseren Schiedsrichtern, dass sie immer die richtige Entscheidung treffen. Sollte es in den Regeln zu **Unklarheiten** kommen und es steht etwas nicht 100%ig fest, dann haben die **Schiedsrichter das Recht diese Entscheidung durchzusetzen**. Diese Unklarheit sollte natürlich danach der Turnierleitung gemeldet werden, jedoch wird die Entscheidung des Schiedsrichters nicht angefochten, mit der Ausnahme von solchen, die ein Team bevorzugen.

Verhalten bei Regelbruch

Sollte es im Match dazu kommen, dass ein Team bzw. Spieler eine Regel bricht, bitten wir die Schiedsrichter darum, als letztes die Lobby zu verlassen und mit **"/savelog"** den Chatverlauf zu speichern. Dieser sollte dann im Schiedsrichter-Kanal auf dem Discord-Server gepostet werden zur Nachverfolgung, ggf. auch mit Screenshots. Dies ist bei einem reibungslosen Ablauf nicht nötig.

Sonstiges

“No-Show” Regeln

Sollte es ein Team nicht schaffen, spätestens **10 Minuten** nach dem Termin der Lobby in dieser **mindestens 2 Spieler** zu haben, bekommt das andere Team automatisch einen “Win by Default”. In Notfällen kann der Lobby Start natürlich etwas nach **hinten verschoben** werden, jedoch lassen wir dies wie beim Scheduling nur in wirklichen Notfällen zu, und nur dann, wenn das **Gegnerteam diesem zustimmt**. Sollten beide Teams es nicht hinbekommen, 2 Spieler pünktlich in der Lobby zu haben, bekommt das Team mit dem **höheren Seed** den “Win by default”.

Disconnects, Crashes und andere technische Probleme

Sollte es in den ersten **30 Sekunden** der Beatmap zu technischen Problemen kommen, wird die Beatmap **abgebrochen und neu gestartet**, sobald das Problem behoben wurde (Falls möglich. Wenn nicht, darf das Team dann den Spieler austauschen). Generell sind technische Probleme dem Schiedsrichter **so schnell wie möglich mitzuteilen**. Sollte es wiederholt vom gleichen Spieler Probleme geben, wird der Schiedsrichter dies mitteilen und danach keine Abbrüche für diesen Spieler mehr zulassen. Danach muss das Team dann entscheiden, ob sie es riskieren, den Spieler spielen zu lassen.

Der Sonderfall wäre hier ein Keyboard-Disconnect, da es hier schwierig wird, dies dem Schiedsrichter schnell mitzuteilen. In diesem Fall soll der Spieler dann schnell versuchen, Discord z.B. auf dem Handy zu starten, und uns dies in #general mitteilen. Dann sind wir natürlich etwas kulanter mit der Zeit.

Bei Disconnects gibt es drei Möglichkeiten, um noch einen gültigen Score einzureichen:

- Der Spieler konnte die Map noch zu Ende spielen und besitzt ein **lokales Replay**. Dieses muss dem Schiedsrichter dann so schnell wie möglich per **Discord-DM** geschickt werden, zusammen mit einem **Screenshot des Scores**.
- Der Spieler besitzt kein lokales Replay, war jedoch zufällig seine Perspektive z.B. auf **Twitch oder Youtube am streamen**. Dieser kann dann dem Schiedsrichter den Link zu der VOD (oder einen Clip) mit Zeitstempel schicken. Dieser kann dann den Score verifizieren.
- Der Spieler besitzt kein lokales Replay, das Match wurde jedoch auf dem offiziellen osu! Austrian Tournaments Twitch-Kanal gestreamt. Dann zählt der **letzte Score, der noch im Stream sichtbar war**.

VODs, Streaming und weitere Streaming-bezogene Angelegenheiten

Spieler dürfen ihre eigene Perspektive streamen. Nicht gestattet ist das Streamen des ganzen Matches via Tourney-Client. Dieses Recht steht ausschließlich dem Turnier-Staff im Rahmen der offiziellen Match-Streams zu. Das Veröffentlichen (re-uploaden) der gesamten Match-VOD ist nicht gestattet. Das private Hochladen von Clips und Compilations ist jedoch gestattet.

Sollte es während einem Stream zu einer "Channel Point Prediction" kommen, dürfen die Spieler des gestreamten Matches nicht an dieser teilnehmen.

Fragen und Unklarheiten

Sollte es Fragen bzw. Unklarheiten bezüglich einer Regel geben, bitten wir die Spieler darum, diese im **#questions** Kanal zu fragen. Wir werden dann Klarheit schaffen und ggf. die Regeln neu formulieren. Das Ausnutzen von unklar formulierten Regeln ist nicht gestattet.

Changelog:

08/27/24 - Added staff to listing and updated team tiering system after some feedback (announced in Discord [here](#))