

1. Voraussetzungen

1.1. Spielberechtigung

Der Gruppenleiter muss im [Anmeldeformular](#) sich selbst, sowie die weiteren Teammitglieder und seinen Nintendo Switch Freundescode eintragen. Der Nintendo Account sowie Discord Name werden benötigt um die richtigen Spieler zuzuordnen.

Alle Spieler und Begleitpersonen (bei minderjährigen Teilnehmern) müssen ihren Hauptwohnsitz in Deutschland haben.

Jedes Team benötigt einen Ersatzspieler der ebenfalls seinen Hauptwohnsitz in Deutschland haben und im Anmeldeformular angegeben werden muss!

(1.1.1. Teilnahme am Finale

Mit Teilnahme am Turnier, bestätigt das Team im Gewinnfall, beim Finale auf der gamescom anzutreten und dementsprechend die Zeit zu haben nach Köln zu reisen.

Das Finale findet am Mittwoch, den 22. August 2018, statt. Anfahrt, Hotelunterkunft (Mittwoch auf Donnerstag) und gamescom-Ticket werden von Nintendo bereitgestellt.)

1.2. Technische Probleme

Teams sind für eigene technische Probleme (Internet/Hardware) verantwortlich. Matches werden wegen technischer Probleme nicht verschoben.

1.3 Teilnahme am Turnier

Jeder Spieler darf nur einmal insgesamt teilnehmen. Man darf nicht in mehreren Teams spielen und jedes Team darf ebenfalls nur an einem der vier Turniertagen teilnehmen. Sollte herauskommen, dass gegen diesen Punkt verstoßen wurde, halten wir uns das Recht vor das gesamte Team zu disqualifizieren.

ERGÄNZUNG 28.06.2018 - 18:24 Uhr

1.4 Mindestalter

Teilnehmen darf jeder der mindestens 6 Jahre alt ist und somit auch Splatoon 2 spielen darf. Für das Finale auf der gamescom wird jedoch eine Begleitperson in Form eines Elternteils oder ein von den Eltern schriftlich gestatteter Erwachsener benötigt.

2. Splatoon Qualifier Regeln

2.1. Format

Alle Matches bis zum Finale werden im Best of three Format gespielt. Das Finale wird Best of five gespielt.

Best of three Spielmodi 1 in jeder Runde ist Herrschaft, Spielmodi 2 ist Turm-Kommando und der letzte Spielmodi bei einem Best of three ist Operation Goldfisch.

Bei einem Best of five ist Spielmodi für die vierte Karte Muschelchaos und Spielmodi für Karte fünf Herrschaft.

2.2. Arenen Auswahl

Werden vor Beginn des Turniers vorbestimmt.

2.3. Match Einstellungen

4 vs. 4

alle Waffen

alle Arenen

Spielmodi: Herrschaft, Turm-Kommando, Operation Goldfisch

2.4. Spielvorbereitungen

Bitte beugt jeglichen Problemen vor, die vor einem Match auftreten können. Verbindungs- und Hardwareprobleme während eines Matches können zu einer Disqualifizierung durch einen Admin führen. Das Match muss mit den korrekten Settings gespielt werden. Stellt sicher, dass alle Spieler bereit sind, wenn das Match starten soll. Alle teilnehmenden Spieler müssen für das jeweilige Team registriert sein.

2.5. Nicht Erscheinen

Die Teams werden ab dem 11.07.2018 per Turnierbaum aneinander verwiesen und müssen ihre Spiele dann selbst planen. Sollte einer der Teamleader innerhalb von 24 Stunden nicht auf eine Anfrage des anderen reagieren, wendet euch umgehend an den zuständigen Betreuer eures Teams. Dies ist der schnellste Weg, damit euer Match gecheckt werden kann und um euch ggf. eine Runde weiter zu setzen.

Ab dem Viertelfinale werden die Spiele live auf den Plattformen YouTube und Twitch von Nintendo Connect gestreamt. Sollte ein Team nicht innerhalb von 10 Minuten nach der Bekanntgabe der Paarung bereit sein, kann es von uns disqualifiziert werden.

2.6. Disconnects

Für den Fall, dass ein Disconnect stattfindet, ist es jedem Team 1x im Turnier erlaubt eine Wiederholung anzufordern. Ausnahme stellt das Finale dar, wo jedes Team eine Wiederholung anfordern kann, auch wenn die Option in einer vorherigen Runde bereits gezogen wurde.

Falls ein Mitspieler während eines Spiels die Verbindung verliert, kann man eine Wiederholung anfragen, für den Fall, dass

- es die erste Anfrage während des gesamten Turnierverlaufs war (Finale ausgeschlossen)
- der Disconnect in den ersten 2 Minuten des Matches erfolgt ist
- das Team, welches vom Disconnect betroffen ist, unverzüglich das Spielen eingestellt hat
- das Team, mit dem disconnect nicht offensichtlich am verlieren ist.

Falls eine dieser Fälle nicht zutreffend ist, kann das gegnerische Team die Anfrage einer Wiederholung ablehnen.

In jedem Fall muss eine Wiederholung des Spiels stattfinden, wenn

- Der Host des Spiels die Verbindung verliert
- Das Match nicht vollzählig startet

Falls ein Match wiederholt wird, müssen beide Teams dieselben Waffen wie in der Runde, wo der Disconnect stattgefunden hat, nehmen.

ERGÄNZUNG 15.07.2018 - 19:20 Uhr:

Wenn der Disconnect während des Spiels stattfindet muss im Replay auch die selbe Arena gewählt werden.

Sollte der Disconnect während des Starts stattfinden also vor Beginn des Spiels wird die Map wieder zufällig bestimmt.

2.7. Aufgabe

Teilnehmer können ein Match aufgeben, falls sie wollen. Eine Aufgabe des Matches resultiert in einer Niederlage.

2.8. Protest

Falls das Match Ergebnis uns falsch durch das gegnerische Team mitgeteilt wurde, hat dein Team 10 Minuten Zeit dagegen zu protestieren. Match Proteste sollten klare Beweise beinhalten, die das Ergebnis des Matches bestätigen. Die Teams sind dafür verantwortlich diese Beweise vorzubringen.

3. Ergebnisse

Beide Teams sind dafür verantwortlich ein korrektes Ergebnis mitzuteilen. Das Ergebnis muss eurem zugeteilten Ansprechpartner auf Discord mitgeteilt werden, nachdem das Match beendet wurde. Bei Unklarheiten sollten beide Teams Screenshots und ein Replay File bereithalten, um das Ergebnis verifizieren zu können.

4. Disqualifizierung

Zur direkten Disqualifizierung führen jegliche Arten von Hacks/Cheats, ausnutzen von Bugs offensichtlicher Betrug (anderen Spieler spielen lassen der nicht angemeldet ist) und Absprachen mit anderen Teams welche das normale Turnierveschehen nicht hergeben (während des Turnierveslaufs).

Unsportliches Verhalten gegenüber anderen Teams und Admins kann ebenfalls zur disqualifikation führen.

5. Administration

Alle Teilnehmer müssen sich nach dem Regelwerk und den Anweisungen der Veranstalter richten. Jegliche Konversationen mit den Verantwortlichen von Nintendo Connect sind nicht für die Öffentlichkeit bestimmt. Das Veröffentlichen und Verbreiten solcher Konversationen ist strengstens untersagt, außer die Erlaubnis wurde erteilt.