



1. Allgemeine Regeln

1.1 Veranstalter

1.1.1 Turnierleitung

Das "Overwatch Classic Tournament" ist von Noserino veranstaltet und er übernimmt die volle Verantwortung für das Turnier. Er ist für die Durchführung und Organisation des Projekts verantwortlich. Die Moderatoren von Noserino sind Teil der Turnierleitung und helfen bei der Durchführung und Organisation. Sie können nach Absprache selber Entscheidungen fällen und durchsetzen.

1.1.2 Vorbehalte

Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, die Regeln jederzeit und in jedem Umfang zu ändern oder zu ergänzen. Neue Regeln gelten sofort und sind für alle Teilnehmer sofort gültig. Darüber hinaus wird die Turnierleitung über Verstöße jeglicher Art, die Höhe der Strafen und die konkrete Umsetzung entscheiden und umsetzen. Änderungen am Regelwerk werden unverzüglich im Discord gepostet.

1.2 Regeln und Bestimmungen

1.2.1 Anwendungsbereich des Regelwerks

Das Regelwerk ist nicht allgemein zu verstehen und gilt Ausschließlich für das "Overwatch Classic Tournament". Sollten einzelne Regeln unvollständig, fehlerhaft oder teilweise nicht anwendbar sein, bleiben übrige Regeln in Kraft. Bei Fragen bezüglich einer möglichen Inkorrektheit von Regelungen oder bei Unklarheiten bezüglich der Auslegung von Regelungen, bitte an die Turnierleitung wenden.

1.2.2 Überwachung und Durchsetzung des Regelwerks

Die Turnierleitung ist allein für die Überwachung und Durchsetzung der Regeln verantwortlich. Dritte sind für die Durchsetzung der Regeln nicht verantwortlich. Die Turnierleitung muss jedoch unverzüglich über Regelverstöße oder andere Dinge dieser Art informiert werden.

1.2.3 Haftungsbeschränkung

Die Turnierleitung ist nicht verantwortlich für:

- (1) fehlerhafte Informationen, unabhängig davon, ob sie von Teilnehmern verursacht wurden oder durch Tippfehler oder Ausrüstung oder Programme im Zusammenhang mit dem Turnier entstanden sind;
- (2) technische Ausfälle, unter anderem Verbindungsstörungen, -unterbrechungen oder -trennungen;
- (3) unbefugtes Eingreifen in den Anmeldevorgang oder das Turnier; (4) technisches oder menschliches Versagen bei der Verwaltung des Turniers oder der Verarbeitung von Anmeldungen;
- (5) verspätete, verlorene, unzustellbare, fehlerhafte, beschädigte oder gestohlene Post oder elektronische Kommunikation;
- (6) Unzulässigkeit aus jedwedem Grund, einschließlich des Missverständnisses der offiziellen Regeln und Anforderungen des Teilnahmeverfahrens durch den Teilnehmer.

1.2.4 Teilnehmer

Ein Teilnehmer ist jeder Spieler, Ersatzspieler oder Manager, der direkt in die Teilnahme am Turnier involviert ist. Mit der Teilnahme erklärt sich jeder Teilnehmer automatisch mit den Regeln des Overwatch Classic Tournaments einverstanden. Alle Teilnehmer und Organisatoren erklären sich mit der Teilnahme mit der [Blizzard-Endnutzerlizenzvereinbarung](#) einverstanden

2. Registrierung und Teamaufstellung

2.1 Registrierungsphase

2.1.1 Fristen und Registrierung

Die **Registrierung** ist bis zum **18.10.21, 15 Uhr** möglich. Die Registrierung erfolgt über diesen [Link](#).

2.1.2 Teilnahme- und Teamberechtigung

Jedes Team ist berechtigt zur Teilnahme, wenn sie folgende Punkte erfüllen:

- Jeder Spieler hat einen **Wohnsitz in Europa**.
- Es ist **nicht mehr als ein Spieler** im Team, der ein aktueller oder ehemaliger **Contenders oder OWL Spieler** ist.
- Es ist **nicht mehr als ein Spieler** im Team, der **nicht deutschsprachig** ist.
- Es sind **6 Spieler** im Team.

Bei Unklarheiten oder besonderen Fällen, ist es möglich mit der Turnierleitung eine Einigung zu vereinbaren.

2.1.3 Ersatzspieler

Es ist möglich, bis zu zwei Ersatzspieler vor Turnierbeginn anzumelden. Diese dürfen bis kurz vor Turnierbeginn die anderen Spieler im Team ersetzen.

Nach Turnierstart dürfen Ersatzspieler zwischen den Maps ausgetauscht werden. Die Auswechslungen müssen der Turnierleitung mitgeteilt werden.

Sollte ein Team keine Ersatzspieler haben und während des Turniers kommt es zu außerordentlichen Ausfällen, dürfen im Notfall nicht angemeldete Ersatzspieler einspringen, wenn sie folgende Punkte erfüllen:

- Turnierleitung ist damit einverstanden.
- Der Ersatzspieler kommt nicht aus einem anderen angemeldeten Team.
- Der Ersatzspieler erfüllt die Teilnahmeberechtigung (Siehe 2.1.2)

Der Ersatzspieler darf dann die Map zu Ende spielen, jedoch sollte der ursprüngliche Spieler wieder zum Einsatz kommen, sobald dieser bereit ist.

3. Lobby und Turnierablauf

3.1 Lobby erstellen & Workshop Code

Das Team mit dem höheren Seed erstellt die Lobby.

Das Ergebnis muss nach dem Match in den Discord Channel

Für die Erstellung der Lobby dieser **Workshop Code** benötigt: [3S6A7](#)

Da viele Matches gestreamed werden, entnimmt bitte dem **Streamplan**, ob euer Match gestreamed wird oder nicht.

Sollte euer Match gestreamed werden, wird die Turnierleitung die Erstellung der Lobby übernehmen. Bitte verfolgt die Übertragungen und haltet euch bereit, wenn das vorherige Match sich dem Ende neigt.

3.2 Mapreihenfolge und Auswahl

Mapreihenfolge:

Kontrolle-> Hybrid -> Eskorte -> Angriff -> Kontrolle (6. Map falls nötig: Ilios)
Der **Verlierer** wählt die **nächste Map**, der **Gewinner** wählt die **Startseite**.

Startmap:

Tag 1

(Verlierer-)Runde 1: Lijiang Tower

(Verlierer-)Runde 2: Nepal

(Verlierer-)Runde 3: Lijiang Tower

Runde 4: Nepal

Tag 2

Verlierer-Runde 4: Lijiang Tower

Verlierer-Runde 5: Nepal

Verlierer-Runde 6: Lijiang Tower

Halbfinale: Nepal

Verlierer-Runde 7: Lijiang Tower

Grand Final: Nepal

3.3 Pausen

3.3.1 Ingame Pausen

Bitte überprüft die Pause Funktion und vergewissert euch, dass der Lobby Lead in der Lage ist das Match zu pausieren. Das Match ist sofort zu pausieren, sobald das Problem erkenntlich ist oder man darum im Chat bittet. ("p" im Allchat) Sollte es zu Problemen kommen und eine Pause wird nicht rechtzeitig vom Lobby Lead aktiviert, kann es zur disqualifikation kommen.

Jedes Match kann jeweils von beiden Teams bis zu 10 Minuten pausiert werden, wenn es größere Probleme wie Disconnects oder weiteres gibt. Währenddessen sollte sich aber schon um eine Ersatzlösung gekümmert werden, um das Match zu schnell wie möglich fortzusetzen.

3.3.2 Pausen zwischen den Maps

Eine kleine Pause ist zwischen den Maps möglich, um Spieler auszuwechseln oder um die Toilette aufzusuchen.

Wir bitten aber darum, die Pausen nicht auszunutzen und zügig die Maps durchzuspielen, da es sonst zu Verzögerung des Zeitplans kommt.

3.4 Fair Play und Cheating

Wir bitten alle Spiele ausdrücklich darum, sich an die Regeln zu halten und Fairplay zu betreiben. Es sollte mit Respekt und Rücksicht miteinander umgegangen werden, egal ob Spieler oder Turnierleiter. Die Teilnehmer dürfen keine Anwendungen oder Programme von Drittanbietern verwenden, die sich auf das Gameplay auswirken oder ihnen einen Vorteil gegenüber anderen Teilnehmer verschaffen können. Der Turnierleitung ist Folge zu leisten, um einen sauberen Verlauf des Turniers zu gewährleisten.

3.5 Feedback

Sollte es während dem Turnier zu größeren Problemen oder Unstimmigkeiten kommen, bitten wir darum diese bis nach dem Turnier zurückzuhalten. Wir erstellen einen Feedback Channel nach dem Turnier im [Discord](#), wo wir über die Probleme sprechen können, damit wir diese bei weiteren Turnieren vermeiden können.

3.6 Kommunikation

Während des gesamten Turniers erfolgt die Kommunikation über [Discord](#). Jedes Team bekommt einen eigenen Channel + Rolle, welche bitte genutzt werden für die Kommunikation zwischen Team und Turnierleitung. Außerdem sollte die Kategorie "OW Classic Turnier" stets verfolgt werden.

3.7 Format & Zeiten

Das Turnier wird in einem Double Elimination Bracket ausgetragen.

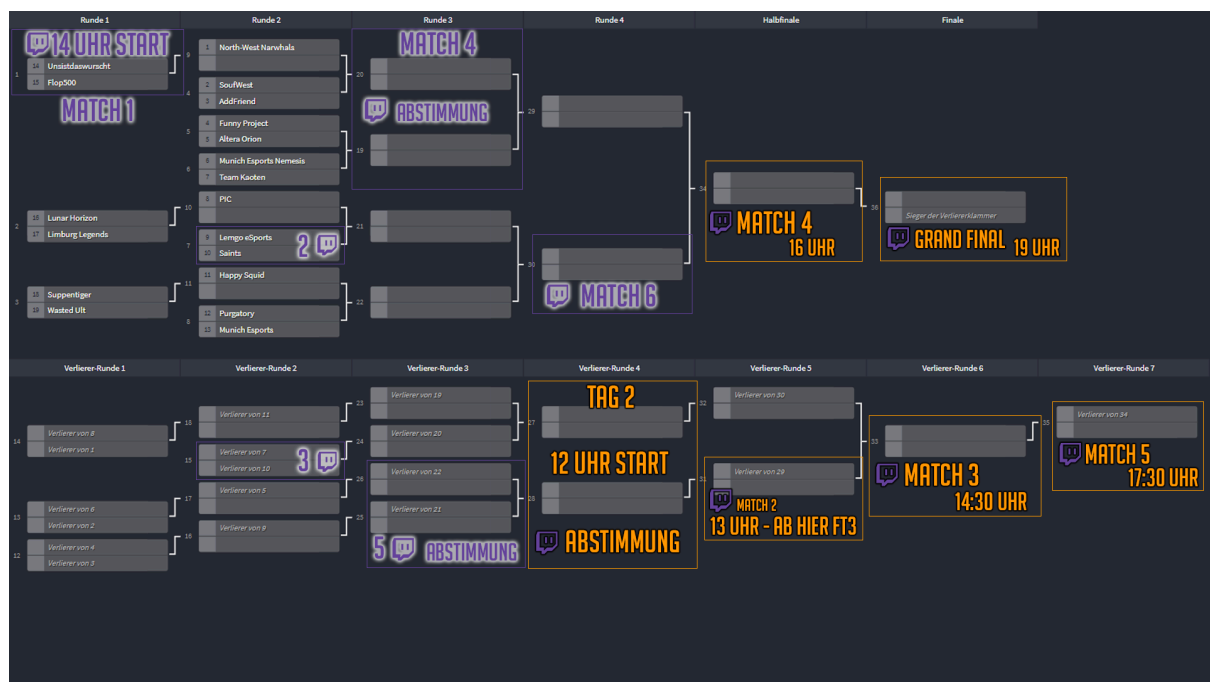
Am ersten Tag werden alle Matches im First-to-2 Format ausgetragen.

Am zweiten Tag werden Matches im First-to-3 Format ausgetragen, sprich Halbfinale & Finale.

Samstag beginnt der Spieltag um 14 Uhr.

Am Sonntag beginnt der Spieltag schon um 12 Uhr.

Alle Spiele werden **mit Herolimits** und **ohne Rolelocks** ausgetragen.



4. Streaming

Es ist ausdrücklich erlaubt, die Spiele live zu übertragen. Bei der Übertragung sollte im Titel "OW Classic Tournament" vorkommen.

Eine Verzögerung ist am ersten Spieltag nicht vorgeschrieben.

Ab dem **zweiten Spieltag** ist eine **Verzögerung** von **60 Sekunden** notwendig.

Die Hauptübertragung wird auf <https://www.twitch.tv/noserino> erfolgen.

Companion Streams sind erlaubt, wenn diese abgesprochen sind mit Noserino und

beide Teams bei jedem Match einwilligen.

5. Workshop Probleme

Für das Classic Turnier wird ein selbst erstellter Workshop benutzt, welcher über die letzten sechs Wochen entwickelt und getestet wurde. Es besteht dennoch die Möglichkeit, dass Fehler während des Spielens auftauchen können, welche Helden unspielbar oder overpowered machen. Darüber hinaus ist es durchaus möglich, dass Overwatch den Workshop Server der das Spiel hostet aufgrund zu hoher Auslastung schließt. Die Möglichkeiten des Overwatch Workshops sind leider limitiert und einfache Änderungen am Spiel können sehr anfällig sein für Bugs oder unbedachte Sonderfälle treten ein.

Wir können darauf leider keinen Einfluss nehmen und haben den Workshop so gut es geht verbessert und an eine gebalancete Version von Overwatch Classic angepasst.

Sollten dennoch offensichtliche Helden Fehler auftreten, wie beispielsweise der zuletzt vorherrschende Bug mit D.VA (ihre Ultimative Fähigkeit macht viel zu wenig Schaden) oder aber auch ein Absturz des Workshop Servers, dann bleibt nichts anderes übrig, dass die **Map abgebrochen und neu gestartet werden muss**.

Bitte schildert den Bug (ggf. mit Replay Code und Zeit) umgehend im Support Channel und startet das Match auf der ausgewählten Map neu - es liegt in eurem Ermessen den Helden nochmal zu spielen, der zuvor eventuell durch einen sporadischen Bug Nachteile bekam. Bei Control Maps werden nach einem Absturz des Workshop Servers nur noch die fehlenden Karten neu gestartet und bisher erspielte Punkte für das Gewinnen einer Control Karte bleiben bestehen. Sobald Bugs gemeldet werden, werden wir versuchen diese umgehend zu hotfixen - aber nur, wenn wir das Risiko neue Bugs dadurch zu kreieren sehr gering einschätzen. **Bitte importiert daher den Turniercode 3S6A7 bestenfalls vor jedem Spiel neu**. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor individuell Entscheidungen zu treffen, wie ein Match von zwei Teams nach Auftreten eines kritischen Bugs im Workshop oder nach einem Absturz fortgesetzt wird.

Wir bitten um euer Verständnis, sollten Bugs oder Abstürze euch eure Spielerfahrung vermiesen. Vielen Dank.

6. Kontaktpersonen

Turnierleitung: Noserino#1206

Pimpoluxe#3663

KippenKurbler#5076

SilentAngel#3558