

§1 Allgemeines

§ 1.1 Definitionen

§ 1.1.1 Wettbewerb

Der "Uniliga TFT Studi Cup" („Wettbewerb") ist ein Turnier, in der die teilnehmenden Spieler*innen um den Titel „Uniliga Hochschulmeister“ spielen. Nur Studierende deutscher Hochschulen sind zum Wettbewerb zugelassen (siehe §1.2.2.1 Spieler*innen). Die Teilnahme an der Liga hat insbesondere den Zweck, E-Sport an deutschen Hochschulen zu etablieren.

§ 1.1.2 Veranstalter

Die Uniliga ist alleiniger Veranstalter des Wettbewerbs.

§ 1.1.3 Natürliche Personen

Eine natürliche Person ist der Mensch in seiner Rolle als Rechtssubjekt, d. h. als Träger von Rechten und Pflichten.

§ 1.1.4 Matches

Ein Match bezeichnet einen einzelnen Wettkampf im Turnier zwischen 8 Spieler*innen.

§ 1.1.5 Rundenbeginn

Der Rundenbeginn wird für alle Lobbys von den Admins über Discord mitgeteilt. Dieser setzt frühestens ein, wenn alle Lobbys die vorherige Runde beendet haben.

§ 1.1.6 Check In

Der Check In passiert in einem Channel in Discord. Hierfür wird eine Reaktion mit einem spezifischen Emoji auf die jeweils passende Nachricht benötigt. Jede Lobby erhält eine eigene Nachricht, auf die sie mit dem Emoji reagieren müssen.
Ein Check In wird für jeden Spieltag benötigt.

§ 1.2 Beteiligte

§ 1.2.1 Organisation

Zur Organisation gehören alle natürlichen Personen ("Organisatoren") der Uniliga, welche den Wettbewerb ausrichten. Diese sind von der Teilnahme am Wettbewerb ausgeschlossen.

§ 1.2.1.1 Ligaleitung

Die Ligaleitung ist für den Ablauf des Wettbewerbs verantwortlich und steht für alle Fragen zur Verfügung. Zur Ligaleitung gehören:

- Sayed Adham "Corona Mortis" Hussein
- Jonas "Bishop" Vincke
- Anton "SparklingIceTea" Feuerpfeil

§ 1.2.1.2 Stream

Der Stream besteht aus den natürlichen Personen, welche an der Übertragung des Wettbewerbs beteiligt sind.

§ 1.2.2 Teilnehmer*innen

§ 1.2.2.1 Spieler*innen

Jede natürliche Person, die an einer deutschen Hochschule eingeschrieben ist, ist berechtigt am Wettbewerb teilzunehmen. Ab dem Zeitpunkt der Anmeldung zum Wettbewerb wird diese Person als Spieler*in bezeichnet und mit seinem*ihrem angemeldeten Account assoziiert. Der*die Spieler*in hat dafür Sorge zu tragen, dass sein*ihr Account stets einsatzbereit ist. Die Nutzung eines anderen Accounts ist ausgeschlossen.

§ 1.2.2.2 Unangemessene Spielernamen

Sollte ein unangebrachter Spieler- oder Teamname auffallen, werden Teilnehmer*innen im Regelfall abgemahnt und zur Namensänderung aufgefordert. Darüber hinaus könnt ihr jederzeit an support@uniliga.gg melden, wenn ihr euch von einem Namen beleidigt fühlt oder ihn für unangemessen haltet.

Hier ist eine grobe Liste dessen, was wir für unangemessen halten:

- Namen, die Hassreden, Schimpfwörter oder Obszönitäten entweder implizit oder explizit vorschlagen
- Namen, die sich auf historische, ethische oder politisch unangemessene Zusammenhänge schließen lassen
- Namen, die Beleidigungen, groteske Bilder und starke Vulgarität enthalten

Spieler*innen- und Teamnamen können von uns jederzeit abgemahnt werden und müssen anschließend abgeändert werden. Bei Regelverletzung oder Nichteinhaltung dieser Auflagen, behalten wir uns die Disqualifikation des*der Spielers*in oder Teams vor. Einzelfallentscheidungen werden von Uniliga Admins oder der Ligaleitung getätigt und sind für alle Teilnehmer*innen bindend.

§ 1.3 Gültigkeit

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerks unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, bleibt davon die Wirksamkeit des Regelwerks im Übrigen unberührt. An die Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der Zielsetzung am nächsten kommen, die mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Bestimmung verfolgt wurde.

§ 1.4 Regeländerungen

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, das Regelwerk in dringenden Fällen zu ändern oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teilnehmern per Discord übermittelt.

§ 1.5 Nicht definierte Regeln

Sollten während des Wettbewerbs Probleme auftreten, welche im Regelwerk nicht definiert sind, entscheidet die Ligaleitung.

§ 1.6 Unvorhersehbare Ausnahmefälle

In unvorhersehbaren Ausnahmefällen behält sich die Ligaleitung das Recht vor, Teile des Regelwerks außer Kraft zu setzen, deren Anwendung eine ordentliche Weiterführung des Wettbewerbs für alle Beteiligten (i.S.d. § 1.2) in erheblichem Maße erschweren oder unmöglich machen würde.

§ 1.7 Grundlegende Verpflichtungen

Mit der Teilnahme am Wettbewerb erkennen alle Teilnehmer*innen dieses Regelwerk an und verpflichten sich, Anweisungen der Organisation zu folgen.

Die Auslegung des Regelwerkes liegt alleine im Ermessen der Organisation und als höchste Instanz der Ligaleitung. Solche Ermessensentscheidungen können die nachfolgenden Regeln ersetzen, wenn diese dem Erhalt des Wettbewerbsgedanken entsprechen.

Regelverstöße werden entsprechend des Strafenkatalogs geahndet und können im schlimmsten Fall zur Disqualifikation führen.

§ 1.7.1 Verhalten

Jede*r Spieler*in hat anderen Spielern*innen, Schiedsrichtern*innen und der Organisation gebührenden Respekt entgegenzubringen. Beleidigungen, unfaires und/oder respektloses Verhalten gegenüber Spielern*innen, Schiedsrichtern*innen und der Organisation werden nicht toleriert.

§ 1.7.2 Weitergabe eines Accounts

Die Weitergabe eines Benutzeraccounts oder Account von Riot Games ist nicht zulässig und kann zum Ausschluss des*r entsprechenden Spielers*in vom Turnier bzw. Wettbewerb, führen.

§ 1.7.3 Spielversion

Jede*r Spieler*in muss die aktuellste Version von "Teamfight Tactics" installiert haben und hat dafür Sorge zu tragen, sich frühzeitig über neue Updates zu informieren und diese auf sein*ihr System aufzuspielen. Die aktuelle Version des Spiels bestimmt Riot Games durch den Launcher.

Patchen ist unter normalen Umständen keine gültige Begründung, um ein Spiel zu verzögern. Die aktuellste Version darf durch Patches oder Drittprogramme und dergleichen nicht verändert werden, soweit dies nicht durch dieses Regelwerk als zulässig gilt.

§ 1.7.4 Datenschutz

Alle Teilnehmer*innen sind damit einverstanden, wenn Daten (z.B. Spielernamen, Teamlogos und Vergleichbares) auf den Webpräsenzen der Uniliga und deren Partner zum Zwecke der Präsentation der Liga, veröffentlicht werden. Das gleiche gilt für Social-Media-Kanälen und vergleichbare Kanäle. Des weiteren können die Datenschutzrichtlinien der Uniliga unter diesem Link eingesehen werden:

<https://www.uniliga.gg/datenschutzerklaerung/>

§ 1.7.5 Öffentliches Auftreten / Spieler*innen- und Teamnamen / Sponsoren

Alle Teilnehmer*innen sind dafür verantwortlich, dass ihre Sponsoren, Spieler*innen- und Teamnamen, Logos und öffentliches Auftreten nicht gegen geltende Gesetze, Rechte Dritter oder das generelle Anstandsgefühl, insbesondere den Sportsgeist, verstoßen.

§ 1.7.6. Discord

Alle Teilnehmer*innen müssen sich auf dem Discord einfinden und sich die entsprechende Studi-Cup Rolle geben. Des Weiteren soll der angezeigte Benutzernamen unter anderem den Beschwörernamen beinhalten.

<https://discord.gg/KwJYjY76pe>

(Wichtig: Dieser ist nicht zu verwechseln, mit dem offiziellen Uniliga Discord!)

§ 1.8 Kommunikation

Die wettbewerbsrelevante Kommunikation zwischen Ligaleitung und Teilnehmer*innen erfolgt per E-Mail (support@uniliga.gg) oder Discord (<https://discord.gg/KwJYjY76pe>).

Die Spieler nutzen diesen Discord zur Kontaktaufnahme mit ihren Gegnern.

Sollte eine E-Mail an die Ligaleitung geschickt werden, wird eine Eingangsbestätigung an den*die Absender*in gesendet. Sollte diese Eingangsbestätigung nicht ankommen, muss der*die Absender*in damit rechnen, dass seine*ihre Mail nicht angekommen ist. In diesem Fall muss sofort ein Mitglied der Ligaleitung (§ 1.2.1.1) über Discord kontaktiert werden.

§ 1.8.1 Kommunikationspflicht

Um eine faire Absprache zu gewährleisten ist die Kommunikation vor dem Match verpflichtend. Diese geschieht über den offiziellen Uniliga TFT Discord.

§2 Der Studi Cup

§2.1 Termine

Der Studi-Cup wird in drei Spieltage aufgeteilt. Sämtliche Termine wurden hierbei festgelegt und können nicht verschoben werden.

Spieltermine

Spieltag 1: 14.05. / Check In: 13:00 - 14:00 / Startzeit: 15:00

Spieltag 2 (Halbfinale): 21.05. / Check In: 13:00 - 14:00 / Startzeit: 15:00

Spieltag 3 (Finale): 28.05. / Check In: 13:00 - 14:00 / Startzeit: 15:00

§2.2 Turnierplattform „Toornament“

Die Organisation bedient sich zur Umsetzung des Spielbetriebs und der Organisation von Turnieren der Plattform www.toornament.com

§2.2.1 Organisation

Die Organisation ist an die technischen Grenzen und Regeln von „Toornament“ gebunden. Toornament selbst nimmt keinen Einfluss auf den Ligabetrieb und ersetzt keine der in diesem Dokument enthaltenen Regularien.

§2.3 Wettbewerbsstruktur

§2.3.1 Allgemeine Struktur

Es werden jeden Spieltag 5 Runden ausgespielt. In jeder Runde spielen alle in vorher festgesetzten Lobbys ein Match gegeneinander. Das Format ist ein ungewertetes TFT-Spiel. Am Ende einer jeden jeden Runde werden Punkte basierend auf der Platzierung der letzten Runde verteilt. Die genaue Verteilung sieht wie folgt aus:

Platz 1: 8

Platz 2: 7

Platz 3: 6

Platz 4: 5

Platz 5: 4

Platz 6: 3

Platz 7: 2

Platz 8: 1

Am Ende der 1. Spieltages qualifizieren sich die besten 16 Spieler*innen für Spieltag 2. An diesem qualifizieren sich die besten 8 für das Finale (Spieltag 3).

§ 2.3.2 Finale

Das Finale wird im „Checkmate“ Format ausgetragen. Der*die erste Spieler*in, der*die nach Erhalt von mindestens 15 Punkten ein Match gewinnt, gewinnt das Finale. Berechtigt zum Turniersieg sind nur Spieler*innen, die mindestens 15 Punkte erspielt haben. Sollte ein*e Spieler*in mit weniger als 15 Punkten mit einem Matchsieg mehr als 15 Punkte erspielen, so wird das Finale weiter ausgetragen. Die Platzierungen 2-8 nach einem Turniersieg werden anhand der bis dato erspielten Punkte vergeben.

§ 2.3.3 Tiebreaker

Tiebreaker werden nach den folgenden Regeln in absteigender Reihenfolge aufgelöst

- Anzahl der Wins
- Anzahl an Top 4 Platzierungen
- Wenigste 8. Plätze
- Anzahl an zweiten Plätzen
- Anzahl an dritten Plätzen
- Anzahl an vierten Plätzen
- Höchste Platzierung im letzten Match
- Münzwurf

§ 2.3.4 Seeding

Zu Beginn des Turniers werden die Spieler*innen anhand ihres Ranges im Ranglisten Modus in Gruppen aufgeteilt. Nach jedem Spieltag werden die Spieler*innen basierend auf ihrer erspielten Gesamtplatzierung in neue Gruppen eingeteilt. Dabei wird darauf geachtet, dass jede Gruppe ausgewogen balanciert wird.

§ 2.3.5 Ausscheiden eine*r Spieler*in

Sollte sich ein*e Spieler*in während des regulären Turnierbetriebs zurückziehen, so wird die Gruppe ohne diesen ausgetragen. Der ausgeschiedene Spieler*innen erhält keine Punkte und sämtliche Punkte bisher erspielten Punkte werden abgezogen.

§ 2.4 Ablauf eines Spiels

§ 2.4.1 Vor Spielbeginn

Alle Spieler*innen müssen sich vor Spielbeginn in der Lobby versammeln. Es obliegt dabei stets dem*der erstgenannten Spieler*in einer jeden Gruppe, die anderen Spieler*innen einzuladen. Sollte diese*r Spieler*in nicht in der Lage sein, die anderen Spieler*innen einzuladen, so muss dies kundgetan werden und der*die zweitgenannte Spieler*in erstellt die Lobby. Dies geht solange weiter, bis ein*e Spieler*in in der Lage ist, alle anderen einzuladen.

§ 2.4.2 Nichtantreten eines*r Spieler*in

Sollte ein*e Spieler*in nicht innerhalb von 15 min nach Rundenbeginn in der Lobby anwesend sein, so wird diese*r aus dem Turnierbetrieb ausgeschlossen und er*sie wird wie ein*e Spieler*in des § 2.3.5 behandelt.

§ 2.4.3 Während des Matches

Alle Spieler*innen sollen sich während ihres Matches in dem dafür vorgesehenen Discord Voicechannel aufhalten.

§ 2.4.4 Nach dem Match

Der*die Matchsieger*in fertigt einen Screenshot von dem finalen Spielergebnis an und postet diesen in #ergebnisse mit dem Titel: „Spieltag X, Lobby Y, Match Z“.

§ 3 Preise

(1) Teilnehmer*innen haben 14 Tage nach Erhalt des “Meldebogens zur Preisausgabe” Zeit, den Meldebogen auszufüllen. Der Versand erfolgt innerhalb der Frist von einem Monat nach Abschluss des letzten Uniliga Liga-Wettbewerbs im Laufenden Semester (Beginn eines neuen Semesters sind der 1.3. und der 1.9. eines Jahres).

Die Ausgabe soll innerhalb von 90 Tage, spätestens jedoch 180 Tage, nach dem Ende des Liga-Wettbewerbs erfolgen.

(2) Die Sachpreise können nicht ausgezahlt werden.

(3) Liegen 10 Wochen nach Ablauf der 14 tägigen Frist zur Ausfüllung des Meldebogen keine Daten oder unvollständige Daten vor, verfällt der Preisanspruch.

(4) Preisgelder sollen an die Clubs, Vereine oder Hochschulgruppen ausgezahlt werden. Der Vorstand ist stellvertretend Empfangsberechtigt. Der*die Teilnehmer*in kann auch eine*n andere*n Empfänger*in benennen. Für Preisgeldauszahlungen gelten Absatz 1 – 3 im Übrigen entsprechen.

(5) Die Ligaleitung behält sich außerdem das Recht vor, Preise eines*r Teilnehmers*in bei dringendem Verdacht auf Cheating oder Betrug komplett oder in Teilen zu streichen.

§ 4 Streaming

§ 4.1. Allgemeines

Während des Wettbewerbs werden ausgewählte Matches auf dem Twitch-Kanal des Veranstalters gestreamt. Für gestreamte Matches gelten besondere Regelungen.

§ 4.2. Gestreamte Matches

Sämtliche Spieler*innen eines gestreamten Matches sind angehalten, ihre POV der Regie zur Verfügung zu stellen. Genauer wird vor den einzelnen Spieltagen kommuniziert.

§ 4.3. Verhalten beim Stream

Alle Spieler*innen, die an einem gestreamten Spiel beteiligt sind, sind angehalten, das Ende ihrer Spiele nicht vorzeitig zu kommentieren, insbesondere nicht im Twitch-Chat. Darüber hinaus sollen sämtliche Spieler*innen sich insbesondere an den Beschwörer Kodex halten.

§ 4.4 Fremdstream

Es gelten die üblichen Regeln. Den Spieler*innen ist es auch erlaubt, von der Uniliga gestreamte Matches selber zu streamen. Hierbei muss im Titel „Uniliga TFT Cup“ stehen. Des Weiteren sind die Spieler*innen angehalten, beim Streamen einen Command !uniligattf bei sich einzuführen, welcher auf die Uniliga TFT Seite sowie den Uniliga TFT Discord verweist. Ausgenommen sind hierbei Spieltag 3 (Finale).

Für das Fremdstreamen ist eine Lizenz erforderlich. Genauer findet sich unter

<https://www.uniliga.gg/fremdstream-regelung/>

§ 5 Rechtsweg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen