

Regelwerk

1. Spielberechtigung

Um am Turnier teilnehmen zu können, muss jede/r Spieler/in die folgenden Bedingungen erfüllen:

1.1. Alter des/r Spielers/in

Alle Spieler/innen müssen mindestens 16 Jahre alt oder älter sein, um teilnehmen zu dürfen.

1.2. DACH-Angehörigkeit

Alle Spieler/innen müssen entweder in der DACH-Region Wohnhaft sein oder Staatsangehörige der DACH-Region sein.

2. Roster-Regeln

2.1. Equal Esports Gedanke

2.1.1. Jedes Team soll mindestens zwei (2) weibliche oder non-binäre Personen beinhalten. Uns sind Diversität, Inklusion und Gleichberechtigung besonders wichtig.

2.2. Team-Draft und Elokonto

2.2.1. Die Team-Captains aller Teams können ihre restlichen Mitspieler/innen durch ein Draft-System selbst aussuchen.

2.2.2. Alle Spieler/innen sind eine gewisse Anzahl Elo-Punkte wert. Diese Punkte basieren auf dem höchsten erreichten Rang der letzten beiden Episoden (Ep. 8&9). Die Punkte aller Teammitglieder addiert, ergeben zusammen die Elo-Punkte des Teams (inkl. CC).

2.2.3. Ein Team darf maximal 1500 Elo-Punkte wert sein. Ausnahmen gibt es grundsätzlich keine, bei Fragen unbedingt frühzeitig auf die Admins zugehen.

2.2.4. eSportler/innen – Falls ein Teammitglied (inkl. CC) aktiv in einer eSport-Liga teilnimmt, so gilt für diese Person die folgende zusätzliche Regel:

Für eSportler/innen sind Agents der Klasse «Duelist» sowie der Agent «Chamber» nicht gestattet.

2.2. Spielernamen

2.2.1. Eine Riot ID darf keine Wörter oder Ausdrücke in einer Sprache enthalten, die beleidigend, gemein oder verletzend sind.

2.2.2. Die Turnier-Offiziellen behalten sich das Recht vor, einen von einem/r Spieler/in gewählten Turnier-Handle oder eine Riot-ID aus irgendeinem Grund abzulehnen und den/die Spieler/in aufzufordern, einen anderen Namen zu wählen, der diesen Regeln und der globalen Richtlinie entspricht.

2.2.3. Barcode-IDs und andere vulgäre oder obszöne Namen sind nicht zulässig.

2.2. Teamnamen

2.2.1. Teamnamen dürfen keine beleidigende oder diskriminierende Sprache enthalten.

2.3. Teamlogos

2.3.1. Teamlogos dürfen keine beleidigende oder diskriminierende Sprache oder Bilder enthalten.

3. Format des Wettbewerbs

3.1. Turniersystem

3.1.1. Das Turnier wird über 2 Tage ausgetragen und startet mit 8 Teams.

Der Ablauf sieht wie folgt aus:

Start Freitag ca. 17 Uhr.

Es werden im Upperbracket die ersten beiden Runden gespielt.

Im Lowerbracket werden zwei weitere Runden ausgetragen, sodass 4 Teams für den zweiten Tag übrigbleiben.

An Tag 1 werden alle Spiele als Bo1 gespielt.

Start Samstag ca. 14 Uhr

Es werden die übrigen Spiele gespielt.

Das Upper-Bracket sowie das Grand Final werden als Bo3 ausgetragen.

3.2 Offline-Event

3.2.1 In der SK Gaming Facility in Köln werden die Team-Captains mit Gaming-Setups, Essen und Getränken versorgt. Dazu werden die Anreise sowie Übernachtungsmöglichkeiten von der Turnierorganisation organisiert und zur Verfügung gestellt.

3.2.2 Die Team-Captains spielen das Turnier in der Eventlocation, soweit nichts anderes abgesprochen wurde.

3.2.3 Am Samstag ist die Event-Location für eine Watchparty sowie Meet&Greet-Möglichkeiten für die Öffentlichkeit zugänglich. Die Spieler/innen vor Ort werden in einem abgetrennten Bereich spielen.

4. Prozess der Mapauswahl

Team A ist jeweils das erstgenannte Team eines Matches.

In den ersten beiden Runden des Turniers (upper & lower Bracket) werden die zu spielenden Maps von der Turnierleitung ausgelost und vorgegeben. Ab Runde 3 gelten die folgenden Mapvetos:

4.1 Mapveto für bo1

- Team A bannt eine Map
- Team B bannt eine Map
- Team A bannt eine Map
- Team B bannt eine Map
- Team A bannt eine Map
- Team B wählt eine der verbleibenden Maps
- Team A wählt eine Seite für die Map

4.1 Mapveto für bo3 (Upper Final & Grand Final)

- Team A bannt eine Map
- Team B bannt eine Map
- Team A wählt eine Map
- Team B wählt eine Seite für die Map
- Team B wählt eine Map
- Team A wählt eine Seite für die Map
- Team A bannt eine Map
- Team B bannt eine Map
- Übrige Map = Decider Map
- Team A wählt eine Seite für die Decider Map

5. Lobby-Einrichtung & Spielbeschränkungen

5.1. Lobby-Einstellungen:

Cheats erlauben: AUS

Turniermodus: AN

Verlängerung: Sieg durch 2: AN

Alle Runden bis zum Ende spielen: AUS

Match-Verlauf ausblenden: AUS

6. Pausen und Abstürze

6.1. Auszeiten (taktische Pausen)

6.1.1. Teams dürfen zwei Mal pro Map eine Auszeit von 60 Sekunden Dauer nehmen. Timeouts können über das Pausensystem im Spiel ausgerufen werden.

6.2. Technische Pausen

6.2.1. Bei technischen Problemen welche das Spielgeschehen für einzelne Spieler/innen beeinträchtigen, kann zwischen den Runden (Buyphase) der Timer gestoppt werden. Dabei

muss das Team, welches die technische Pause benötigt, das Gegnerteam informieren und ist selber dafür verantwortlich den Timer rechtzeitig zu pausieren.

Sollte der Timer nicht während der Buy-Phase gestoppt werden, so wird die Runde ohne Pause weitergespielt. Nach der Runde besteht wieder die Chance den Timer zu stoppen.

7. Verhaltenskodex

Alle Teams und Teammitglieder müssen zu jeder Zeit die höchsten Standards der persönlichen Integrität und des guten Sportsgeistes einhalten. Die Teammitglieder müssen sich im Umgang mit anderen Teilnehmern, den Turnieroffiziellen, dem Turnierveranstalter, den Medien, den Sponsoren und den Fans professionell und sportlich verhalten.

8. Kommunikation

8.1. Discord

8.1.1. Alle Mitglieder müssen sich während der Matches in den offiziellen Discord Channels des Turniers befinden und darüber miteinander kommunizieren.

8.2. Interviews und Content

8.2.1. Die Spieler/innen welche sich vor Ort in der SK Facility befinden, sollten dazu bereit sein spontan für Interviews oder ähnliches zur Verfügung zu stehen.

Niemand ist dazu gezwungen, jedoch dies Teil der Natur eines solchen Events.