

§ 1 Allgemeines

§ 1.1 Teilnehmer

§ 1.1.1 Spieler

Jede natürliche Person, ist berechtigt am Wettbewerb teilzunehmen. Des Weiteren werden zur Leserlichkeit im folgenden Regelwerk alle Mitwirkenden im maskulinen Singular genannt.

Ab dem Zeitpunkt der Anmeldung zum Wettbewerb werden diese Personen der Einfachheit halber als „Spieler“ bezeichnet und mit seinem angemeldeten Account assoziiert. Der Spieler hat dafür Sorge zu tragen, dass sein Account stets einsatzbereit ist. Die Nutzung eines anderen Accounts ist ausgeschlossen.

Sollte ein angemeldeter Account während des Turniers von Riot Games gesperrt werden und somit nicht einsatzbereit sein, wird der damit assoziierte Spieler bis zum Ende des Turniers oder bis zum Zeitpunkt der Entsperrung des Accounts durch Riot Games, von allen Wettbewerben ausgeschlossen.

Bei besonders schwerwiegenden Gründen oder bei wiederholten Sperrungen, behält sich die Turnierleitung das Recht vor, den Spieler für einen längeren Zeitraum zu sperren.

Ein Spieler darf nur in einem Team angemeldet sein.

§ 1.1.2 Team

1. Ein Team besteht aus bis zu sieben, aber mindestens fünf Spielern. Zu den fünf aktiven Spielern können bis zu zwei Auswechselspieler hinzukommen, welche neben ihrer Spielereigenschaft als Auswechselspieler benannt werden.
2. Als aktive Spieler werden solche bezeichnet, die im Spiel eingesetzt werden.
3. Einer der Spieler fungiert als Captain des Teams.

§ 1.1.3 Captain

Der Captain ist einer der Spieler und fungiert als Ansprechpartner des Teams für die Organisation. Er muss die Mitteilungen der Organisation entgegennehmen. Er ist dafür verantwortlich, dass sein Team Weisungen der Organisation befolgt. Mitteilungen der Organisation erfolgen per Discord an die vom Captain hinterlegte Discord-ID, die von diesem aktuell gehalten werden muss. Fällt der Captain aus, muss das Team die Organisation informieren und Ersatz organisieren. Ist weder der Captain noch ein anderer Spieler eines Teams für die Organisation erreichbar, kann dies zu Strafen bis hin zur Disqualifikation des Teams führen.

§ 1.1.4 Unangemessene Team- und Spielernamen

Sollte uns ein unangebrachter Spieler- oder Teamname auffallen, werden Teilnehmer im Regelfall abgemahnt und zur Namensänderung aufgefordert. Darüber hinaus könnt ihr jederzeit per Discord 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- 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 Spielers oder Teams vor. Einzelfallentscheidungen werden von Turnier-Admins oder der Turnierleitung getätigt und sind für alle Teilnehmer bindend.

§ 1.2 Nicht definierte Regeln

1. Sollten während des Wettbewerbs Probleme auftreten, welche im Regelwerk nicht definiert sind, entscheidet die Turnierleitung.
2. In besonderen Fällen kann ein Gremium bestehend aus der Turnierleitung und den Captains beider Teams beratend hinzugezogen werden.

§ 1.3 Unvorhersehbare Ausnahmefälle

In unvorhersehbaren Ausnahmefällen behält sich die Turnierleitung 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.

§ 1.4 Grundlegende Verpflichtungen

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

Die Auslegung des Regelwerkes liegt allein im Ermessen der Schiedsrichter, der Organisation und als höchster Instanz der Turnierleitung. 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.

§ 1.4.1 Verhalten

Jeder Spieler hat anderen Spielern, Schiedsrichtern und der Organisation gebührenden Respekt entgegenzubringen. Beleidigungen, unfaires und/oder respektloses Verhalten gegenüber Spielern, Schiedsrichtern und der Organisation werden/wird nicht toleriert.

§ 1.4.2 Spielversion

Jeder Spieler muss die aktuellste Version von "League of Legends" installiert haben und hat dafür Sorge zu tragen, sich frühzeitig über neue Updates zu informieren und diese auf sein 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.

§ 1.4.3 Öffentliches Auftreten / Spieler- und Teamnamen / Sponsoren

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

§ 1.4.4 Betrug

Es gilt der Verhaltenskodex von Riot Games. Darüber hinaus sind insbesondere die Weitergabe des Spielaccounts, Bestechung und jegliche Absprachen zur Wettbewerbsverzerrung verboten.

§ 2 Das Turnier

§ 2.1 Turnierplattform „Toornament“

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

§ 2.1.1 Aufgaben der Captains

Die Captains der Teams sind angehalten, einen Account auf dieser Seite anzulegen. Über die Funktion “My Tournaments” können sämtliche Informationen zu den Teams im aktuellen Spielbetrieb nachgesehen werden.

§ 2.1.2 Organisation

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

§ 2.1.3 Tournament Code

Für jedes Spiel wird ein Tournament-Code generiert, der auch über Toornament einzusehen ist. Dieser Code wird im LoL-Client zur Eröffnung der Lobby benötigt. Dazu wird der Code über die Schaltfläche “Spielen” rechts oben nach einem Klick auf den Pokal eingegeben. Sollte der Code nicht genutzt werden können, so ist eine Custom-Lobby mit folgenden Settings zu erstellen:

game type: tournament draft

allow spectator: all

map: summoners rift

§ 2.1.4 Ausscheiden eines Teams

Sollte sich ein Team aus dem regulären Ligabetrieb zurückziehen, werden zukünftige Begegnungen dieses Teams automatisch als Sieg für den Gegner gewertet. Zuvor gespielte Spiele sind davon nicht betroffen und behalten ihre Wertigkeit.

§ 2.2 Preise

1. Sachpreise

- a. Ein Gewinner-Team erhält Sachpreise.
- b. Die Ausgabe der Sachpreise soll innerhalb von 90 Tagen nach Erhalt der Angaben erfolgen. Spätestens nach 180 Tagen soll der Preis ausgegeben worden sein.
- c. Die Ausgabe kann nur an volljährige Teilnehmer oder den Teamcaptain, sowie deren Vertreter (z.B. Manager) erfolgen. Der Teilnehmer kann auch einen anderen Empfänger benennen, insofern dieser volljährig ist. Bei Verdacht auf Cheating oder Betrug wird kein Preis ausgegeben. Die in Absatz 1 lit. b) genannten Fristen sind während der Verdachtszeit gehemmt.

2. Preisgelder werden, falls nicht nach Absatz 1. anders festgelegt, an den Teamcaptain ausgezahlt. Für Preisgeldauszahlungen gelten Absatz 1 lit. b)-c) .

3. Die Turnierleitung behält sich außerdem das Recht vor, Preise eines Teilnehmers bei dringendem Verdacht auf Cheating oder Betrug komplett oder in Teilen zu streichen. Wird der Preis gestrichen, betrifft das in der Regel das vollständige Team, den Club, den Verein, die Vereinigung, oder die Hochschulgruppen oder die Hochschule.

§ 2.3 Teamaufstellung

Während der Anmeldephase muss das Team ihre Teamaufstellung mit der Anmeldung bei www.Toornament.com einreichen. Zu jedem Zeitpunkt müssen die Teams gemäß dem Regelwerk (§1.1.2) aufgebaut sein.

§ 2.3.1 Änderung der Teamaufstellung

Es dürfen während des Turniers keine Änderungen an der Teamaufstellung vorgenommen werden.

Vor dem ersten Spieltag dürfen beliebig viele Änderungen vorgenommen werden. Die Änderungen müssen per Discord mitgeteilt werden. Diese Benachrichtigung muss 24 Stunden vor dem ersten Spieltag mit allen auf www.Toornament.com verlangten Daten erfolgen.

§ 2.3.2 Namensänderungen

Änderungen der Beschwörernamen müssen bis 24 Stunden vor dem jeweiligen Spieltag per Discord gesendet werden. Spieler, welche ihren Beschwörernamen nicht fristgerecht eingereicht haben oder ihn nach der Stichzeit geändert haben, werden für diesen Spieltag gesperrt. Die Änderung auf den ursprünglichen Beschwörernamen innerhalb der 24 Stunden vor dem jeweiligen Spieltag ist nicht zulässig und führt auch zur Sperrung.

§ 3 Ablauf eines Matches

§ 3.1 Vor Matchbeginn

Alle Teams müssen sich vor Matchbeginn und jedem einzelnen Spiel in der Lobby versammeln. Dieser kann über den Tournament-Code (siehe §2.1.3) beigetreten werden.

§ 3.1.1 Fehlender Code

Ist zum Match- oder Spielbeginn weder der Code vorhanden noch ein Schiedsrichter oder Organisator verfügbar, der den Code nachreichen kann, so muss ein privates Spiel erstellt werden. Die Lobby muss dabei als Turnierwahl eingerichtet werden.

Die Organisation muss in einem solchen Fall über den offiziellen Turnier Discord informiert werden. Dazu muss Bildmaterial, welches das Endergebnis (Ingame-Lobby/Ergebnisfenster) belegt, eingereicht werden.

Dieser Vorgang wird entsprechend für alle Spiele des Matches wiederholt.

§ 3.1.2 Nichtantreten

Sollte ein Team 15 Minuten nach offiziellem Matchbeginn nicht vollständig in der Lobby des ersten Spiels erschienen sein, so wird dieses Match als Sieg für das andere Team gewertet. Das andere Team muss dazu einen Screenshot, in dem die Lobby sowie die aktuelle Uhrzeit der Atomuhr zu sehen sind, per Discord an die Organisation schicken.

§ 3.1.3 Zuschauer

Bei Spielen, die nicht gestreamt werden, haben natürliche Personen die Möglichkeit, schon ab der Lobby dem Spiel beizuwohnen. Dazu müssen beide Teams ihre Erlaubnis erteilen und die Zuschauerplätze werden zu gleichen Teilen unter den Teams aufgeteilt.

Ausnahmen bilden dabei die Trainer eines Teams. Die Beschwörernamen der Trainer können auf Toornament eingesehen werden und haben bei nicht gestreamten Matches immer das Recht der Lobby beizuwohnen.

§ 3.2 Seitenwahl

§ 3.2.1 Best-of-1

Das Recht der Seitenwahl wird nach Münzwurf entschieden.

§ 3.2.2 Best-of-2

Jedes Team spielt je einmal auf der linken und auf der rechten Seite. Das auf Toornament zuerst genannte Team darf dabei im ersten Spiel die Seite wählen.

§ 3.2.3 Best-of-3 / Best-of-5

Im ersten Spiel jedes Matches darf das auf Toornament zuerst genannte Team die Seite wählen. Das Recht der Seitenwahl geht für jedes weitere Spiel an das Verliererteam des vorausgehenden Spiels.

§ 3.3 Picks and Bans

Der Champion-Pool beinhaltet alle die im „Turnierwahl“-Modus wählbaren Helden. Diese können sich im Laufe des Turnierverlaufs ändern.

Sogenannte Platzhalter (Placeholder) sind nicht erlaubt.

Sollte ein falscher Held ausgewählt oder gebannt werden, muss das jeweilige Team Bescheid geben, bevor das gegnerische Team ihre Auswahl bestätigt hat. Die Phase der Helden-Auswahl wird bis zu dem Zeitpunkt vor dem Fehler mit gleicher Auswahl und Bans wiederholt.

20 Sekunden vor dem Ende der Pick und Ban Phase, dürfen keine Champions mehr unter den Spielern getauscht werden. Sollten Champions während der letzten 20 Sekunden getauscht werden, wird die Phase der Helden-Auswahl mit gleichen Picks und Bans wiederholt.

Sollte ein Team zu wenige Champions besitzen, wird trotzdem in korrekter Lane-Anordnung gepickt.

§ 3.4 Remake

Falls aus unvorhersehbaren Umständen eine Lobby neu erstellt werden muss, müssen alle Teams die gleichen Helden und Beschwörerzauber auswählen wie zuvor.

§ 3.5 Pausen

Ausschließlich im Falle von Verbindungsproblemen kann ein Spiel pausiert werden, indem “/pause” in den Chat eingegeben wird. Jedem Team steht pro Spiel eine zusammengerechnete Pausenzeit von 15 Minuten zu. Sollte ein Team diese Zeit überschreiten, wird das Spiel als Sieg für das andere Team gewertet.

§ 3.6 Zwischen Spielen eines Matches

Nach jedem Spiel sollten die Captains einen Screenshot des Ergebnisfensters anfertigen, um den Ausgang des Spiels später gegebenenfalls dokumentieren zu können.

§ 3.6.1 Auswechselspieler

Zwischen zwei Spielen innerhalb eines Matches darf maximal ein Spieler aus der aktiven Teamaufstellung mit einem Auswechselspieler ersetzt werden.

§ 3.6.2 Pausenzeit

Während eines Matches haben beide Teams 15 Minuten Zeit, um der Lobby für das zweite (beziehungsweise folgende) Spiel(e) beizutreten. Erscheint eines der beiden Teams nicht rechtzeitig wieder in der Lobby, findet die Regelung des § 3.1.2 entsprechenden Anwendung

§ 3.7 Nach dem Match

Es obliegt den Captains, das Spielergebnis für ihr Team bei Toornament einzutragen, sollte das Ergebnis nicht bereits automatisch von Toornament getrackt worden sein. Stimmt das automatisch ermittelte Ergebnis nicht mit dem tatsächlichen Spielergebnis überein, ist es Aufgabe der Teamcaptains die Turnierleitung über Discord darauf aufmerksam zu machen. Geschieht dies nicht vor Beginn der nächsten Runde wird mit dem falschen Ergebnis weitergespielt.

Des Weiteren muss jedes Team einen Screenshot von jedem Ergebnis-Bildschirm beim eintragen des Ergebnisses bei Toornament hochladen. Diese Screenshots können auf Toornament unter „My Matches“ -> „Meldung“ -> „Ergebnisnachweise“ hochgeladen werden.

Sollte es versäumt werden die Screenshots einzureichen, werden diese nach Häufigkeit des Versäumnisses im Ermessen der Schiedsrichter entschieden.

§ 3.8 Proteste

Es sollte in jedem Fall vor Austragung des Spiels versucht werden Kontakt mit der Turnierleitung oder einem Schiedsrichter herzustellen.

Sachverhalte, die vor Beginn eines Matches bekannt sind, müssen vor Beginn des Matches durch einen Protest beanstandet werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.

Sollte ein Protest vor einem Match eingereicht werden, wird dieses Match zunächst ausgespielt, solange von der Turnierleitung nichts anderes angeordnet wird.

Bei Unregelmäßigkeiten während oder nach dem Match, muss ein Protest bis zu 48 Stunden nach Matchbeginn eingereicht werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.

Insbesondere bei einem Protest gelten die üblichen Verhaltensformen und die Netiquette.

§ 4 Sonderregelungen Stream

§ 4.1 Allgemeines

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

§ 4.3 Lobby

Gestreamte Matches werden vom Stream geleitet. Zu Beginn jedes Spiels tritt der Stream den Zuschauer-Slots der Lobby bei. Anderen natürlichen Personen ist es nicht gestattet, diesen Spielen über die Zuschauer-Slots beizutreten. Sie dürfen aber weiterhin über die im Client verfügbare „Zuschauen“-Funktion zuschauen.

Gestreamte Spiele dürfen nur nach Bestätigung des Streams gestartet werden. Dies bedeutet insbesondere, dass Matches, denen ein anderes Match voraus geht, auf den Stream warten müssen.

§ 4.3.1 Zeitige Anwesenheit

Damit die Übertragung reibungslos verlaufen kann, sind die Spieler dazu angehalten, rechtzeitig zu ihrem Match zu erscheinen.

Bei Matches, die einem anderen Match folgen, müssen die Spieler bereits frühzeitig in Bereitschaft sein. Dies gilt insbesondere für Bo3- und Bo5-Serien, um einen Leerlauf in der Übertragung zu vermeiden. Entsprechende Informationen werden, falls nötig, rechtzeitig bekannt gegeben.

§ 4.3.2 Sortierung in der Lobby

Alle Teams werden gebeten, sich nach Möglichkeit anhand ihrer Rollen (in der Reihenfolge Top, Jungle, Mid, Bot, Support) zu sortieren.

§ 4.4 Verhalten beim Stream

Alle Spieler, die an einem gestreamten Spiel beteiligt sind, sind angehalten, das Ende ihrer Spiele nicht vorzeitig zu kommentieren, insbesondere nicht im Twitch-Chat.

§ 5 Rechtsweg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.