



Ilmenau eSport Rocket League 1v1 Turnier

Regelwerk

1. Allgemeines

- a. Veranstalter und Turnierleiter ist der Ilmenau eSport e.V.
- b. Das Turnier startet am 11.11.2022 um 19:30 Uhr. Die Teilnehmenden melden sich bis 19:15 Uhr im Ilmenau eSport e.V. - Discord (<https://discord.gg/enTTHZ8nXC>) für letzte Absprachen.
- c. Der Veranstalter behält sich vor, bei technischen oder anderen Störungen das Turnier zu verschieben oder abzusagen.
- d. Jeder Teilnehmende hat anderen Teilnehmenden und der Organisation gebührenden Respekt entgegenzubringen. Beleidigungen, unfaires und/oder respektloses Verhalten gegenüber Teilnehmenden und der Organisation werden/wird nicht toleriert.
Sollte ein unangebrachter Team-, Spieler- und Gruppenname auffallen, werden Teilnehmenden im Regelfall abgemahnt und zur Namensänderung aufgefordert.
- e. Cheaten und Bugusing jeglicher Art wird nicht geduldet.
- f. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, das Regelwerk in dringenden Fällen zu ändern oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teams per Discord übermittelt. Die Spieler*Innen informieren sich regelmäßig und eigenständig über etwaige Änderungen.
- g. Bei Problemfällen, die nicht in dem Regelwerk inbegriffen sind, wird die Turnierleitung vor Ort eine Entscheidung treffen.
- h. Bei technischen Problemen, Fragen oder Unklarheiten können die Moderatoren über das Pinggen der "@Turnierleitung"-Rolle auf Discord im Channel "#fragen" kontaktiert werden.

2. Teilnahme und Anmeldung

- a. Teilnahmeberechtigt ist jede natürliche Person, die zum Zeitpunkt des Turniers an der TU Ilmenau immatrikuliert ist, es zuvor war oder im Großraum Ilmenau ihren gewöhnlichen Aufenthalt hat.
- b. Die Teilnahme ist ab 16 Jahren gestattet.
- c. Die Anmeldung erfolgt über <https://forms.gle/q2AGEwYAttarbEFPA>
- d. Anschließend zur Anmeldung ist auf Discord im Channel “#anmeldung” der Ingame-Name zu posten
- e. Spielberechtigt ist nur der angemeldete Steam- oder Epic-Account.
- f. Die Umgehung von Bans wird mit dem Ausschluss von diesem und allen zukünftigen Turnieren sanktioniert.
- g. Sollten sich Teilnehmende während des Turniers zurückziehen, werden alle offenen Begegnungen automatisch als Sieg für den Gegner gewertet.

3. Turnierformat, Ablauf

- a. Das Turnier wird über die Funktion “Benutzerdefinierte Spiele → Privates Spiel” abgehalten.
- b. Das Turnierformat wird im 1-gegen-1 auf der Karte “DFH-Stadion” gespielt.
- c. Gespielt wird auf der jeweils aktuellen Spielversion. Die Teilnehmenden halten ihr Spiel eigenverantwortlich auf dem neuesten Stand.
- d. Die Paarungen werden im Swiss-System ausgelost
- e. Für einen Sieg gibt es 1 Punkt, für eine Niederlage 0 Punkte und bei Spielfrei 1 Punkt.
- f. Folgende Tiebreaks werden verwendet:
 1. Buchholz Cut
 2. Buchholz Total
- g. Die Paarungen werden bekanntgegeben über:
<https://swissonlinetournament.com/Tournament/Details/f78e6ae93b784888902780783dc92285>
- h. Die einzelnen Turnierrunden werden ohne geplante Wartezeiten hintereinander gespielt; feste Startzeiten bestehen nicht.
- i. Die Turnierleitung behält sich vor, das Turnierformat abzuändern.

4. Matchablauf

- a. Der erstgenannte Spieler erstellt die Lobby über die Funktion “privates Spiel erstellen”. Für das Spiel sind folgende allgemeine Einstellungen zu verwenden:
 1. Spielmodus: Blechfußball
 2. Arena: DFH-Stadion
 3. Teamgröße: 1 vs. 1
 4. Bot-Schwierigkeitsgrad: Keine Bots
 5. Region: Europa
 6. Betretbar durch: Name/Passwort

b. Für die Team-Einstellungen sind folgende Einstellungen zu verwenden:

Team 1:

1. Team-Name: "Spielername des erstgenannten Spielers"
2. primäre Farbe: voreingestellt
3. sekundäre Farbe: voreingestellt

Team 2:

4. Team-Name: "Spielername des zweitgenannten Spielers"
5. primäre Farbe: voreingestellt
6. sekundäre Farbe: voreingestellt

c. Folgende Mutatoreinstellungen sind zu verwenden:

1. Pre-Set-Einstellungen: Eigene
2. Spiellänge: 5 Minuten
3. Torlimit: Standard
4. Verlängerung: Standard
5. Max. Zeitlimit: Unbegrenzt
6. Serienlänge: Unbegrenzt
7. Spielgeschwindigkeit: Standard
8. Ballhöchstgeschwindigkeit: Standard
9. Ballart: Standard
10. Ballgewicht: Standard
11. Ballgröße: Standard
12. Ballabprallkraft: Standard
13. Boostmenge: Standard
14. Rumble: Nichts
15. Booststärke: Einfach
16. Schwerkraft: Standard
17. Zerstören: Standard
18. Respawnzeit: 3 Sekunden

d. Der Spielname entspricht dem Namen des erstgenannten Spielers, das Passwort kann dieser selbst wählen und seinem Gegner und gegebenenfalls dem Streamer/Caster mitteilen

e. Sobald beide Spieler und gegebenenfalls alle Spectator den Server betreten haben, treten die Spieler den nach ihnen genannten Teams bei und die Begegnung startet

f. Alle Begegnungen werden als BO3-Serie gespielt, das bedeutet, dass der Spieler, der zuerst 2 Spiele der Begegnung gewinnt, auch die Serie gewinnt

g. ein Spiel dauert 5 Minuten, der Spieler, der in dieser Zeit mehr Tore erzielen kann, gewinnt

h. Sollte es nach Ablauf dieser Zeit unentschieden stehen, wird eine Verlängerung gespielt. Der Spieler, der in der Verlängerung zuerst ein Tor erzielt gewinnt das Spiel

i. Sobald ein Sieger feststeht, muss ein Screenshot erstellt werden. Anschließend verlassen beide Spieler das Spiel und melden das Ergebnis der Turnierleitung auf Discord im Channel "#ergebnismeldung"

- j. Sollte ein Gegner zum Start des Matches nicht erscheinen, so führt dies automatisch zu einem Default Win für die Gegenseite. Gleiches gilt bei absichtlichem Nicht-Connecten zum Spiel.
- k. Im Falle eines technischen Problems ist der Spieler selbst dafür verantwortlich, diesen zu beheben. Längere Wartezeiten sind aus organisatorischen Gründen nicht möglich.
- l. Spiele, in denen einer oder mehrere Teilnehmende die Verbindung zum Spiel trennen, werden nicht nachgespielt. Außerdem kann das Spiel ohne die fehlenden Spieler*innen fortgesetzt werden.

5. Cheating und Bugabuse

- a. Das Benutzen von Programmen, Software und Hardware Tools jeglicher Art zur Manipulation des Spiels ist verboten. Ein Verstoß dagegen führt zu Konsequenzen, die im Ermessen der Organisation liegen und bis zur Disqualifikation führen können.
Den Teilnehmenden ist es während laufender Matches untersagt, Spiele mit eigener Beteiligung in Livestreams, welche mehr als die Teamperspektive zeigen, zu verfolgen ("Stream-Snipen").
- b. Angriffe auf die Serverinfrastruktur (DDoS) sind untersagt.
- c. Nur Teilnehmende, die auf offiziellen Spielservern spielen können, sind zur Teilnahme am Turnier berechtigt. Sollten Teilnehmende nach Beginn des Turniers einen Bann im Spiel bekommen, sind diese nicht berechtigt, weiter am Turnier teilzunehmen.
- d. Ein Team mit gebannten Teilnehmenden ist nicht weiter spielberechtigt.
- e. Die Nutzung von Bugs, die einen unfairen Vorteil verschaffen, ist nicht erlaubt.

6. Preise, Einverständniserklärung

- a. Die Teilnehmenden erhalten abhängig von Ihrer Platzierung Punkte, für die Finalwertung der Ilmenau eSport Campus League.
 - 1. Platz: 16 Punkte
 - 2. Platz: 15 Punkte
 - 3. Platz: 14 Punkte
 - 4. Platz: 13 Punkte
 - 5. Platz: 12 Punkte
 - 6. Platz: 11 Punkte
 - 7. Platz: 10 Punkte
 - 8. Platz: 9 Punkte
 - 9. Platz: 8 Punkte

10. Platz:	7 Punkte
11. Platz:	6 Punkte
12. Platz:	5 Punkte
13. Platz:	4 Punkte
14. Platz:	3 Punkte
15. Platz:	2 Punkte
16. Platz und darunter:	1 Punkt

- b. Der Gewinner oder die Gewinnerin erhält zusätzlich einen Amazon Gutschein im Wert von 10€ und eine Ilmenau eSport e.V. Tasse.
- c. Die sich auf den Plätzen 2 und 3 befindlichen Spieler*Innen erhalten jeweils eine Ilmenau eSport e.V. Tasse
- d. Vom Turnier ausgeschlossene oder disqualifizierte Personen sind auch von der Preisausschüttung ausgeschlossen.
Für die Preisausschüttung ist eine Angabe personenbezogener Daten notwendig. Die Teilnehmenden erklären sich durch die Teilnahme zur Verarbeitung hierfür und die Veröffentlichung der Namen und Platzierungen durch den Veranstalter bereit. Minderjährige Teilnehmende benötigen das Einverständnis der Erziehungsberechtigten oder gesetzlichen Vertreter.

7. Stream

- a. Pro Turnierrunde kann ein Spiel ausgewählt werden, welches auf dem Ilmenau eSport e.V.-Twitchkanal live übertragen und kommentiert wird (kein Delay). Ein Restream ist nicht erlaubt.
- b. Gestreamte Spiele dürfen nur nach Bestätigung der Turnierleitung oder Observer gestartet werden.
- c. Die Teilnehmenden sind berechtigt, ihre eigene Perspektive zu streamen

8. Rechtsweg, salvatorische Klausel

- a. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- b. 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.