



## **REGELWERK**

## **ROCKET LEAGUE**



## **1 Voraussetzungen**

Der Qualifier findet rein online statt, das Finale offline auf der PLAY! Con im Messepark Trier am 27. Oktober 2024. Mit Anmeldung zum Turnier wird zugestimmt, zu den gegebenen Terminen online sowie offline mitzuspielen.

### **1.1 Teilnehmer**

Teilnehmer eines Turnieres können aus ganz Deutschland oder Luxemburg kommen. Das Mindestalter der Teilnehmer richtet sich nach der USK des Spieles. Sollten höhere Preise vergeben werden, ist bei minderjährigen Teilnehmern der Kontakt eines Erziehungsberechtigten notwendig, da dieser den Preis entgegennehmen muss.

Der Turnierleiter behält es sich vor, Teilnahmen nicht zuzulassen. Gründe können sein: Geltende Gesetze, Verstöße gegen die Richtlinien von Psyonix, vorheriges unsportliches Verhalten, vorherige Regelverstöße.

### **1.2 Accounts & Client**

Jeder Teilnehmer muss einen gültigen Rocket League Account besitzen. Über die Anmeldung teilt er den Nickname seines Hauptaccounts mit. Jeder Teilnehmer darf nur eine Anmeldung abgeben. Das Team während des Turnieres zu wechseln ist untersagt. Der Client ist stets auf die aktuelle Version zu bringen.

### **1.3 No Cheating**

Die Benutzung von Cheat-Systemen ist untersagt und wird mit sofortiger Disqualifizierung geahndet.

### **1.4 Verhalten im Chat/Discord**

Das Verhalten der Teilnehmer sollte des Alters entsprechend sein. Ein guter Umgangston wird verlangt. Beleidigungen, Spam oder lautes Schreien sind untersagt. Während eines Spieles darf nur der zugewiesene Sprachchannel genutzt werden. Ein Wechsel des Channels während des Spieles ist untersagt.

### **1.5 Zusatzklausel**

Sollten sich Änderungen, z.B. Änderung des Spielsystems auf 2 vs. 2, oder zusätzliche Regeln ergeben, z.B. Preisverteilungen, werden diese in einem ergänzenden Regelwerk festgeschrieben.



## **1.6 Leitung der Turniere und Ligen**

Die Leitung der Turniere und Ligen ist das Unternehmen CLAW Events oder einer deren Vertreter.

## **1.7 Kommunikation zwischen Leitung und Teams**

Eine ernannte Person eines Teams ist hauptsächlich für die Kommunikation mit der Leitung zuständig. Die gewählte Kommunikationsplattform ist Discord.

## **1.8 Nicht-definierte Regel**

Falls auffällt, dass Regeln nicht definiert sind oder noch nicht aufgeführt sind, ist das der Leitung mitzuteilen.

## **1.9 Gültigkeit**

Sollten Regeln unwirksam oder undurchführbar sein, bleibt das restliche Regelwerk weiterhin wirksam.

## **1.10 Datenschutz**

Die für eine Liga oder ein Turnier erhobenen Daten werden ausschließlich dafür verarbeitet. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nicht. Bei einer Teilnahme stimmen Spieler zu, dass sämtliches Bild-, Ton- und Videomaterial für die Bewerbung des Wettbewerbs über die entsprechenden Social Media Kanäle verwendet werden darf. Darunter zählen u.a. der Twitch-Kanal für Streams, Social Media Beiträge (Facebook, Twitter, Instagram), Pressemitteilungen oder Radiobeiträge.

## **1.11 Einverständnis Regelwerk**

Mit einer Anmeldung und Teilnahme am Wettbewerb, bekennen sich die Spieler mit den Regeln einverstanden.

## **2 Turnier**

### ***Anmeldung***

Die Registrierung erfolgt über Formulare oder direkte Nachrichten über die Kanäle verteilten Informationen, Personen und Links. Zur Anmeldung ist der



gültige Name des Rocket League Accounts in korrekter Schreibweise notwendig. Gespielt werden darf nur mit dem Main Account, Smurf Accounts sind nicht zulässig.

## **2.1 Spieleinstellungen**

### 2.1.1 Settings:

- Team Size: 2v2
- Bot Difficulty: Keine Bots
- Mutators: Keine
- Match Time: 5 Minutes
- Platform: All
- Server Location: Europe
- Arena: DFH Stadion

2.1.2 Die Admins haben jederzeit die Wahl, sich für eine der folgenden Arenen zu entscheiden:

- Champions Field
- Mannfield
- Utopia Coliseum
- Beckwith Park

## **2.2 Lobbyerstellung & Seitenwahl**

2.2.1 Die Admins erstellen vor einem Matchup die Lobby mit oben genannten Einstellungen. Die Daten zur Lobby werden den Teams via Discord mitgeteilt. Erstgenanntes Team nimmt dabei immer die blaue Seite.

2.2.2 Das Beitreten der einzelnen Teams in der Lobby erfolgt erst, nachdem ein Admin das "GO" im entsprechenden Discord-Channel gegeben hat. Ein vorzeitiges Beitreten macht das Match ungültig und resultiert im Neustart des Matches.

## **2.3 Zuschauer & Coaches**

2.3.1 Grundsätzlich sind Zuschauer zugelassen. Sollte das Match Teil des offiziellen Broadcastprogramms sein, sind nur von der Turnierleitung bestellte offizielle Caster und offizielle Observer erlaubt.



2.3.2 In den Lobby-Vorbereitungen ist es einem Coach bzw. Trainer:in oder Team-Manager:in gestattet, sich mit dem Team im Sprachchannel zu beratschlagen. Ebenfalls hat diese Person die Möglichkeit, sich zwischen den Matches in einer Best-Of-Serie mit dem Team im Sprachchannel zu beratschlagen. Dazu hat jedes Team die Möglichkeit, vor dem nächsten Match in der Best-Of-Serie eine taktische Pause anzukündigen. Dies ist einem Turnier-Admin mitzuteilen. Zum Start eines aktiven Matches, muss die Person den Sprachchannel verlassen (sprich: spätestens zum Zeitpunkt des Gültigen Matches!)

## **2.4 Rehost & Gültigkeit des Matches**

2.4.1 Teams können sich auf einen Neustart einigen, wenn sie der Meinung sind, dass es ein technisches Problem löst oder ein faires und ausgeglichenes Match ermöglicht.

2.4.1.1 Ein Neustart kann nur in den ersten 30 Sekunden eines Matches stattfinden, wenn bis hier noch keine Tore gefallen sind.

2.4.1.2 Ein Neustart kann auch innerhalb der ersten 10 Sekunden nach Overtime stattfinden, wenn bis dahin noch keine Overtime-Tore gefallen sind. Nach diesem Neustart gewinnt das Team mit dem ersten Tor das gesamte Match.

2.4.1.3 Ein Neustart muss mit den gleichen Spieler:innen bestritten werden, die im ursprünglichen Match angetreten sind.

2.4.2 Ein Match ist dann gültig, wenn der Match-Countdown abgelaufen ist und der Ball das erste Mal berührt wurde.

## **2.5 Verbindungsabbrüche & technische Probleme**

2.5.1 Sollte ein/e Spieler:in einen Verbindungsabbruch nach der in 2.4.1.1 angegebenen Zeit erleiden, kann er/sie dem laufenden Match wieder beitreten. Es ist nicht gestattet eine/n Ersatzspieler:in zu berufen.

2.5.2 Erleidet ein/e Spieler:in einen Verbindungsabbruch vor der in 2.4.1.1 angegebenen Zeit oder im Falle von 2.4.1.2, darf ein Neustart erfolgen, aber das Match muss in der gleichen Arena und dergleichen Seitenauswahl gespielt werden.

2.5.3 Nach einem Verbindungsabbruch oder anderen technischen Problemen hat ein/e Spieler:in fünf Minuten Zeit dem Spiel beizutreten oder das technische Problem zu lösen, bevor das nächste Match in einer Best-of-Reihe gespielt wird.



Ist dies nicht möglich, darf das betroffene Team eine/n Ersatzspieler:in bestimmen.

## **2.6 Fair Play**

### *2.6.1 Verbotene Aktionen*

2.6.1.1 Jede Aktion, die einen unfairen Spielvorteil bringt, ist strengstens verboten. Dazu gehört das Ausnutzen von Glitches und Bugs.

### *2.6.2 Cheating*

2.6.2.1 Jegliche Form von externer Script oder Cheats sind verboten. Kann einer/m Spieler:in nachgewiesen werden, etwas entsprechendes zu Nutzen, kann das gesamte Team von dem Turnier ausgeschlossen werden, zumindest aber eventuell errungene Siege aberkannt bekommen. Diese Entscheidung obliegt alleine der Turnierleitung.

2.6.2.2 Die einzigen Ausnahmen zu 2.5.2.1 sind BakkesMod und AlphaConsole, deren Nutzen allen Spieler:innen gestattet sind.

## **2.7 No Show**

2.7.1 Sollte ein gegnerisches Team nicht innerhalb von 15 Minuten auftauchen, hat das in der Lobby anwesende Team automatisch gewonnen.

2.7.2 Sollte innerhalb von 15 Minuten nach offiziellem Matchbeginn kein Team ein Custom Game erstellt haben oder beigetreten sein, wird das erstgenannte Team automatisch als Gewinner deklariert.

2.7.3 Hat ein Team technische Schwierigkeiten den Zeitplan einzuhalten muss der/die zuständige Turnieradministrator:in umgehend auf Discord kontaktiert werden. Es liegt im Ermessen des/der Administrator:in wie viel Extrazeit zur Behebung der technischen Probleme gestattet werden.

## **2.8 Ergebnisübermittlung**

2.8.1 Ergebnisse müssen unmittelbar nach dem gesamten Match eingetragen werden. Im Falle einer Best of Matchreihe sollten die Ergebnisse als Serienpunkte



eingetragen werden. Zum Beispiel: 3-1 in einem Best Of Five Match, oder 4-2 in einem Best Of Seven Match.

2.8.2 Für jedes Match muss ein Replay durch die Plattform [Ballchasing](#) hochgeladen und den Admins bereitgestellt werden.

## **2.9 Tie Breaker**

2.9.1 In einem Round Robin System kann es am Ende eines Wettbewerbs in der Punktetabelle zu einem Gleichstand kommen. In diesem Fall treten folgende Tie Breaker Regeln in Kraft, die ein Gewinnerteam bestimmen:

1. Direkter Win gegen das punktgleiche Team
2. Gesamtanzahl der Tore im Wettbewerb
3. Anzahl der "zu null" Siege im Wettbewerb

2.9.2 Besteht danach immer noch ein Unentschieden, bestimmt ein weiteres, direktes Duell den Sieg.

## **2.10 Broadcasting der Spiele**

2.10.1 Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, jedes Spiel, das Teil eines von ihnen organisierten Turniers oder Events ist, öffentlich zu broadcasten.

2.10.2 Zu dem Zweck des Broadcastings kann die Turnierleitung die beteiligten Spieler:innen bitten mit dem Beginn des Matches zu warten, um einen qualitativ hochwertigen Broadcast zu ermöglichen.

2.10.3 Wenn ein offizieller Caster oder Observer, der von der Turnierleitung bestellt wurde, eine Anfrage zum Zuschauen stellt, darf diese nicht abgelehnt werden.

2.10.4 Solange das Match nicht offiziell von der Turnierleitung gestreamt wird, darf jeder Spieler selbst Streamen. Sollte das Match offiziell gestreamt werden, ist ein eigener Stream nur nach Absprache mit dem Team erlaubt. Bitte kontaktiert uns dazu auf Discord.

## **3 Fairplay-Klausel**



Im Turnier gibt es ein Fairplay Gebot. Teilnehmer sollen respektvoll miteinander umgehen, nach den Regeln spielen, nicht beleidigen oder sich über das andere Team lustig machen. Bei Missachtung des Fairplays behält sich der Veranstalter vor, das Team zu disqualifizieren.