



# Regelwerk: AKS-League-of-Legends-Turnier

## Inhalt

|  |   |
|--|---|
| Allgemeines .....                                | 3 |
| Präambel .....                                   | 3 |
| Spieler und Teams.....                           | 3 |
| Administration .....                             | 3 |
| Registrierung .....                              | 3 |
| Verpflichtungen .....                            | 3 |
| Aktivität .....                                  | 4 |
| Sponsoren .....                                  | 5 |
| Turnierstruktur & Format .....                   | 5 |
| Matches.....                                     | 5 |
| Zusammensetzung der Teams .....                  | 5 |
| Proteste & Fragen.....                           | 6 |
| Allgemein .....                                  | 6 |
| Beweispflicht.....                               | 6 |
| Verschieben .....                                | 7 |
| Vor dem Match.....                               | 7 |
| Pünktlichkeit .....                              | 7 |
| Lobby.....                                       | 8 |
| Platzhalter während der Champion Selection ..... | 8 |
| Zuschauer.....                                   | 9 |
| Während des Matches.....                         | 9 |
| Auswechslungen .....                             | 9 |
| Matchende .....                                  | 9 |
|  | 1 |



|   |    |
|---|----|
| Pausen & Verbindungsabbruch .....                         | 9  |
| Streaming .....   | 10 |
| Server-Absturz.....                                       | 10 |
| Betrugsversuche .....                                     | 10 |
| Cheating .....  | 10 |
| Bugs.....   | 10 |
| Spielmanipulation .....                                   | 11 |
| Smurfing, Account-Sharing und Wettbewerbsverzerrung ..... | 11 |
| Strafen bei Regelbruch .....                              | 11 |



## Allgemeines

### Präambel

Aus Gründen der Lesbarkeit wurde im Text die männliche Form gewählt, selbstverständlich beziehen sich die Angaben jedoch auf Angehörige aller Geschlechter.

### Spieler und Teams

Zur Teilnahme berechtigt ist jede natürliche Person, die einen legalen League of Legends-Account auf EU-West besitzt, mindestens zwölf (12) Jahre alt und Schüler an einer Schule in Karlsruhe ist.

Ein Team ist dann spielberechtigt, wenn sich mindestens fünf (5) Spieler gemeinsam und sammelt als solches melden.

### Administration

Im Zuge eines geregelten Turnierablaufs, räumt sich die Turnierleitung das Recht ein, Maßnahmen gegen Verstöße gegen akzeptierte Regeln zu verhängen. Insbesondere sind alle natürlichen Personen die auf dem Discord-Server <https://discord.gg/hvpjWeC4EC> die Rolle *Moderation* innehaben dazu berechtigt nach Absprache mit einem *Administrator* Strafen bis hin zum Bann eines Teams oder einzelner Spieler durchzuführen. Alle natürlichen Personen mit der Rolle *Administration* dürfen alle Strafen, mit Ausnahme des Bannens einzelner Spieler oder Teams, allein und ohne Rücksprache mit dem Rest der Administration. Jedem Spieler ist das Recht zuteil, sich gegen dieses Urteil auszusprechen. Dann wird dieses Urteil in der Turnierleitung überprüft. Eine Überprüfung kann das ursprüngliche Urteil revidieren und ist endgültig. Eine Entscheidung wird durch offene Wahl und einfache Mehrheit entschieden. Bei keiner erzielten Einigung wird der genannte Prozess wiederholt.

### Registrierung

Es muss bis zum 16.06.2023 um 23:59 Uhr eine korrekt ausgefüllte Anmeldung des Teams abgeschickt sein: <https://forms.gle/46eBWVGpSn88uGv29>

### Verpflichtungen

Mit der Teilnahme am AKS LOL-Turnier erkennen Spieler das Regelwerk ohne Einschränkung an und verpflichten sich den Anweisungen der Administration Folge zu leisten. Die Auslegung des Regelwerkes liegt allein im Ermessen der Administration. Entscheidungen können die



nachfolgenden Regeln ersetzen, wenn diese dem Erhalt des Wettbewerbsgedankens entsprechen. Alle in diesem Regelwerk nicht aufgeführten Sonderfälle bedürfen einer individuellen Prüfung durch die Administration. Maßnahmen können von den hier genannten abweichen, werden aber in jedem Fall mit dem Grundsatz der Verhältnismäßigkeit sowie der Konformität mit dem restlichen Regelwerk ergriffen.

Jeder Spieler erkennt das Recht der Administration an, das Regelwerk zu jedem Zeitpunkt anzupassen oder zu ändern, ohne dass die Administration sich verpflichtet sieht die Spieler darüber in Kenntnis zu setzen. Natürlich werden Änderungen im Regelfall über den entsprechenden Discord-Kanal kommuniziert.

Jeder Spieler hat anderen Spielern sowie der Administration den gebührenden Respekt entgegenzubringen. Beleidigungen, unfaires und/oder respektloses Verhalten werden nicht toleriert und können mit dem sofortigen Ausschluss aus dem Turnier geahndet werden.

Jeder Spieler muss die aktuelle 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. Patchen ist unter normalen Umständen keine gültige Begründung, um eine Partie zu verzögern.

Team- sowie Spielerprofile, die gegen Community-Standards verstoßen, sind nicht zugelassen. Darunter fallen unter anderem rassistische, antisemitische, sexistische, homophobe, transphobe oder anderweitig beleidigende Namen, Bilder oder Profilbeschreibungen. Die Administration hat das Recht anstößige oder beleidigende Bilder, Namen oder Profilbeschreibungen ohne Vorwarnung zu ändern oder zu löschen.

## **Aktivität**

Mit der Anmeldung zum AKS Turnier erklärt sich jedes Team zur aktiven Teilnahme bereit. Um andere Teams nicht unnötig an Spieltagen warten zu lassen, muss jedes Team stets zu den festgelegten Matchterminen spielbereit sein.

Sollte ein Team nicht länger an dem Turnier teilnehmen können oder wollen, ist der Team-Leader angehalten, dies via Discord an die Administration zu kommunizieren.

Jedes Team, welches an zwei (2) Spielen nicht zum festgelegten Match-Termin erscheint/zu spät erscheint, kann von der Administration aus diesem und weiteren Turnieren gebannt werden.

Jedes Team ist dazu angehalten, im Falle eines kampflosen Sieges das Match des gegnerischen Teams des vorherigen Spieltages zu überprüfen und inaktive Teams direkt zu melden.



Jedes Team, das während des laufenden Turniers disqualifiziert wurde, verliert seinen Anspruch auf die bereits erlangten Erfolge des Teams.

## Sponsoren

Wenn ein Team sich Sponsoren suchen will muss dies im Vorab mit der Administration abgesprochen werden.

## Turnierstruktur & Format

### Matches

Ein Match besteht aus bis zu fünf (5) Games:

Swiss-Runde: BO3

Finalwoche: BO5

Das Seeding erfolgt auf Grundlage des durchschnittlichen Ranks. In der Swiss-Runde spielt jedes Team jede Woche zwei algorithmisch festgelegte Spiele. Da die Ergebnisse des ersten Spieles für die Aufstellung des Zweiten nötig sind, findet das erste Spiel vor Sonntag und das zweite Spiel ab Sonntag statt.

Die besten zwei (2) oder vier (4) Teams (abhängig von der Teilnehmeranzahl) spielen den Sieger in der Finalwoche aus.

Bei zu weniger als acht (8) teilnehmenden Teams finden keine Swiss-Runden statt, sondern nur Double Elimination Runden.

### Zusammensetzung der Teams

#### *Teamgröße*

Damit ein Team am Turnier teilnehmen darf, muss es aus mindestens fünf (5) und maximal sieben (7) Spielern bestehen.

#### *Stand-Ins/Ersatzspieler*

Wenn aus berechtigten Gründen ein Spieler an einem Spieltag nicht spielen kann, darf nach Absprache mit der Administration ein Ersatzspieler mitspielen. Diese Regelung ist eine Ausnahmeregelung, um den Spielverlauf und das Turniererlebnis weniger Unterbrechungen ausgesetzt zu sehen. Dies ist eine von der Administration eingeräumte Toleranz. Die



Administration behält das Recht, diese Regelung für einzelne Teams außer Kraft zu setzen, sofern die Administration wettbewerbsverzerrende Tendenzen vermuten kann.

Als Stand-In bezeichnet man einen Spieler, der nicht im aktiven Lineup des Teams gelistet ist und für einen aktiven Spieler einspringt. Wenn das Spiel bereits gestartet wurde, ist ein Stand-In nur erlaubt, wenn noch ein „Remake“ (siehe LOL-Regelwerk) möglich ist.

Es sind maximal zwei (2) Stand-Ins pro Match in einem Team erlaubt.

Jedes Team darf insgesamt bis zu vier (4) mal einen Stand-In während des Turniers einsetzen.

Ein Spieler darf nur als Stand-In eingesetzt werden, wenn dieser kein bestätigter Spieler eines anderen Teams ist oder bei einem anderen Team ausgeholfen hat. Die Stand-In-Regelung wird in allen Fällen mit der Turnieradministration abgesprochen und tritt nur durch eine klare positive Ansage der Administration in Kraft. Bei weit außerhalb des Teamniveaus liegenden Spielern kann jedoch mit einer Ablehnung gerechnet werden. In allen Fällen ist die Nennung eventueller Ersatzspieler über die beiden zusätzlichen Plätze eines Teams die erwünschte.

In der Finalwoche sind keine Stand-Ins zugelassen.

## Proteste & Fragen

### Allgemein

Jegliche Fragen oder Proteste müssen über den dafür vorgesehenen Discord-Kanal gestellt werden. Wenn man der Meinung ist, dass das Problem zu privat ist kann auch jederzeit ein Teil der Administration oder der Moderation angeschrieben werden.

Beschwerden über das Lineup müssen bis zum offiziellen Beginn der Games gemeldet werden.

Beschwerden, die erst im Laufe des Games entstehen, müssen bis sechs (6) Stunden nach dem Game an die Administration gemeldet werden. Später eingegangene Beschwerden werden von der Administration unter normalen Umständen nicht berücksichtigt.

### Beweispflicht

Es liegt in der Verantwortung eines Teams bei Beschwerden genügend und eindeutige Beweise vorzulegen. Beschwerden, die aufgrund mangelnder Beweise nicht klar dargestellt werden, können abgelehnt werden.



Wenn ein oder mehrere Spieler verspätet oder gar nicht zum Spiel erscheinen sollten, ist dies mit einem Screenshot unter Angabe der aktuellen Zeit zu belegen.

Bei einem Cheatverdacht muss ein Replay des betreffenden Spiels auf die Matchseite hochgeladen werden. Bei einem Cheatverdacht müssen die Situationen ausführlich beschreiben werden, sodass Dritte den Verdacht nachvollziehen können.

## Verschieben

Die Verschiebung muss innerhalb des vereinbarten Wochenrhythmus bleiben. So muss der Zeitplan rechtzeitig geschickt werden und ausreichend schnell auf Nachrichten der Turnierleitung reagiert werden. Das erste Match der Woche muss vor Sonntag gespielt worden sein, ansonsten wird es nach Ermessen der Organisation als Draw, oder Loss für eine Seite, gewertet.

Wenn eines der Teams einen bereits ausgemachten Termin verschieben wollen sollte, muss das andere Team diesem neuen Termin erst zustimmen, bevor er wirksam wird. Die Ablehnung eines solchen Vorschlages muss jedoch begründet sein. Bis zum Zeitpunkt, an dem beide Teams dem neuen Termin zustimmen, gilt der vorab vereinbarte Matchtermin. Terminverschiebungen müssen rechtzeitig über den entsprechenden Discord-Kanal an die Administration weitergeleitet werden. Entsprechen diese den Vorgaben, werden sie bestätigt. Erst mit der Bestätigung gilt der neue Termin.

## Vor dem Match

### Pünktlichkeit

Jedes Team hat vollständig zum offiziellen Matchtermin spielbereit zu sein.

Innerhalb eines Matches gibt es mindestens fünf (5) Minuten und maximal 30 Minuten Pause zwischen jedem Spiel, falls es mehrere Spiele geben sollte. Hierbei wird die jeweilige Zeit aus dem Log der Match-Seite als Spielende definiert. Ausnahmen können durch die Administration veranlasst werden.

Bei Verspätung zu einem Spiel gelten die folgenden Regelungen:

15 Minuten Verspätung: Aufgabe des Spiels



30 Minuten Verspätung: Aufgabe des gesamten Matches

## **Lobby**

Das auf der Matchseite zweit genannte Team (unten) hat die Pflicht eine Custom Lobby zu erstellen und den gegnerischen Leader einzuladen. Dies entfällt bei gecasteten Spielen. Das zweitgenannte Team hat für das erste Spiel die freie Seitenwahl. Mit jedem weiteren Spiel wechselt dieses Recht. Die Seitenwahl muss spätestens in der Lobby getätigt und kommuniziert werden.

Alle Spieler sind dazu angehalten, die Beschwörernamen des gegnerischen Lineups in der Lobby mit den vorher angemeldeten Beschwörernamen abzugleichen. Alle im Match-Lineup eingetragenen Spieler sind für das Match grundsätzlich spielberechtigt, sofern diese Teil des gegnerischen Teams sind. In Annahme ein Beschwörername stimme nicht überein, gilt das Team als nicht vollständig anwesend. Abweichungen dieser Regeln, etwa bei Stand-Ins werden im Vorhinein von der Administration kommuniziert.

Wenn die „Pick&Ban-Phase“ starten sollte, bevor beide Teams bereit sind, kann die Champion Selection vor dem ersten Ban des eigenen Teams wieder verlassen werden.

Das Spiel gilt als gestartet, wenn zumindest einer der folgenden Punkte erfüllt ist:

Es wurde Sichtkontakt zwischen Spielern beider Teams hergestellt.

Ein Spieler nutzt einen Angriff oder Fähigkeit auf Minions, Jungle Creeps, Gebäude oder gegnerische Champions.

Ein Spieler betritt, stellt Sicht her oder nutzt eine Fähigkeit im gegnerischen Jungle. Dies beinhaltet das Verlassen des Flusses oder den Eintritt in einen Busch, die an den gegnerischen Jungle angrenzen.

Die Spielzeit erreicht 02:00 Minuten.

Proteste bezüglich des Lineups oder der Pick&Ban-Phase werden nach Spielstart nicht mehr angenommen.

## **Platzhalter während der Champion Selection**

Platzhalter sind während der Champion Selection nicht erlaubt. Die Picks und Bans, die innerhalb der Lobby gewählt wurden, dürfen nicht geändert werden. Dies schließt die zufällige Auswahl aufgrund von technischen Fehlern ein. Wenn die Champion Selection abgebrochen werden sollte, müssen alle Bans und Picks in identischer Reihenfolge wiederholt werden. Die





ausgewählten Champions können innerhalb des Teams beliebig getauscht werden, sofern dies das Spiel zulässt.

Neu veröffentlichte Champions sind erst ab dem auf die Veröffentlichung folgenden Patch spielbar. Darüber hinaus behält sich die Administration das Recht vor, einzelne Champions, etwa aufgrund von Bugs, temporär und/oder kurzfristig zu sperren.

## **Zuschauer**

Zuschauer, Trainer, Kommentatoren sowie weitere Personen sind in der Lobby sowie im Spiel erlaubt. Hierbei darf jedes Team zwei (2) der vier (4) zur Verfügung stehenden Zuschauerplätze in Anspruch nehmen. Wenn ein Team weniger als zwei (2) Plätze benötigen sollte, darf das andere Team diese auffüllen. Wenn die Lobby von der Administration ausgewählten Zuschauern oder Kommentatoren betreten werden sollte, können diese bis zu zwei (2), in Ausnahmefällen bis zu vier (4) Plätze in Anspruch nehmen. Die für die Teams reservierten Plätze reduzieren sich dann auf einen (1) Platz pro Team, bzw. werden komplett gestrichen.

## **Während des Matches**

### **Auswechslungen**

Es ist nicht möglich während eines Matches Spieler auszutauschen.

### **Matchende**

Ein Match ist beendet, wenn einer der folgenden Punkte erfüllt ist:

Ein Nexus wurde zerstört.

Ein Team hat die Aufgabefunktion in League of Legends benutzt.

Ein Admin erklärt das Match für beendet.

### **Pausen & Verbindungsabbruch**



Im Falle eines Verbindungsabbruch ist die Pausefunktion zu betätigen. Pausen können innerhalb des Spiels mit /pause initiiert werden. Diese Funktion ist außerdem für weitere Notfälle, wie z.B. Lags oder andere technische Probleme, vorgesehen. Jedem Team stehen dann 10 Minuten Pause pro Spiel zu. Wenn diese Zeit überschritten werden sollte, kann das gegnerische Team auf eine Fortsetzung des Spiels bestehen. Wenn sich ein Team weigern sollte, das Spiel nach der ihm zu Verfügung stehenden Zeit fortzusetzen, muss die Administration via Discord mit aussagekräftigen Nachweisen schnellstmöglich informiert werden.

Vor Wiederaufnahme des Spiels muss von beiden Teams explizit bestätigt werden, dass sie bereit sind das Spiel fortzusetzen.

## **Streaming**

Es werden bestimmte Spiele von einem von der Administration bestimmten Team gestreamt.

Spielern, die in diesem Game spielen, ist das Anschauen dieser Streams untersagt. Die Anwesenheit im Stream-Chat gilt hierbei als Verstoß.

Wenn es zu einem Protest bezüglich der Spielwertung kommen sollte, ist das protestierende Team in der Pflicht mögliche Auswirkungen auf das Spielgeschehen nachzuweisen.

## **Server-Absturz**

Wenn die Verbindung aller Spieler zu einem Server abbrechen sollte und das erneute Beitreten auf einen Server nicht möglich ist, ist die Administration via Discord unverzüglich zu informieren. Wenn es dann innerhalb von zehn (10) Minuten keine Anweisung der Administration geben sollte, ist das Match bis auf Weiteres unterbrochen. Die Administration kann nach eigenem Ermessen das Spiel neu ansetzen.

## **Betrugsversuche**

### **Cheating**

Die Benutzung von Software und Hardware, die League-of-Legends in irgendeiner Weise beeinflussen kann, ist untersagt.

### **Bugs**



Wenn im Spiel Bugs auftreten sollten, die das Spiel erheblich beeinträchtigen, ist das Spiel zu pausieren und die Administration umgehend per Discord zu informieren. Falls besagte Bugs nur ein Team betreffen, müssen von dem Spiel Clips oder Screenshots aufgenommen werden, um den Bug nachzuweisen. Wenn es innerhalb von zehn (10) Minuten keine Anweisung der Administration geben sollte, ist das Match bis auf Weiteres unterbrochen. Die Administration kann nach eigenem Ermessen das Spiel neu ansetzen.

Das bewusste Ausnutzen von Bugs ist untersagt und kann mit einem Bann aus diesem und weiteren Turnieren bestraft werden.

## **Spielmanipulation**

Alle Spieler müssen versuchen jedes Match in jeder Phase des Turnieres zu gewinnen. Jegliche Absprachen, die unter anderem die Pick&Ban-Phase oder das Spielgeschehen beeinflussen, sind untersagt. Das absichtliche Verlieren eines Matches ist untersagt.

## **Smurfing, Account-Sharing und Wettbewerbsverzerrung**

Das Verwenden von anderen Accounts, um die eigenen Fähigkeiten zu verschleiern, deren Darstellung in irgendeiner Form zu verändern, den Wettbewerb in irgendeiner Weise zu beeinflussen oder aus einem anderen Grund, der nicht explizit durch die Administration genehmigt wurde, als dem eigenen meistgenutzten Account ist untersagt. Bereits im Verdachtsfall ist die Administration befähigt, den Beschuldigten zur Erbringung von Beweisen zu nötigen. Bei Verstoß wird das ganze Team in Rechenschaft gezogen. Insbesondere sind Verstöße dieser Art direkt der Administration zu melden. Die Administration hat die Befugnis mittels dieses Absatzes einen Sieg auch im Nachhinein abzuerkennen.

## **Strafen bei Regelbruch**

Ein Regelbruch kann von der Bestrafung eines einzelnen Spielers, bis hin zur Bestrafung des ganzen Teams führen. Das Maß der Bestrafung wird individuell von der Administration entschieden.