

AKS- Rocket League Regelwerk

Turnier – Voraussetzung

Teilnehmer eines Turniers

Teilnahme berechtigt sind alle Schüler*innen, welche eine Schule in Karlsruhe besuchen. Als Schule werden alle weiterführenden Schulen und Berufsschulen gelistet. Die Teilnahme ist nur Schüler*innen erlaubt, welche das 11. Lebensjahr vollendet haben.

Erhobene Daten

Für den reibungslosen Ablauf der Veranstaltung werden folgende Daten erhoben: Name und Vorname, Epic-Games-Tag, Schule, Last-Season Rank und das Alter.

Umgang mit Regelverstoß

Jeglicher Versuch das Turnier über falsche Angaben oder Drittsoftware zu beeinflussen kann von der Turnierleitung mit dem Ausschluss von der Veranstaltung geahndet werden. Jede/r Teilnehmer*in wird aufgefordert sich Umgang mit den anderen respektvoll zu verhalten. Abweichendes Verhalten kann geahndet werden.

Verhaltensregeln auf dem Discordserver

Bei der Nutzung des Discordservers der Veranstaltung sind die auf dem Server angehefteten Regeln zu beachten. Die Missachtung dieser Regeln kann sich auch auf die Teilnahme an der Veranstaltung auswirken.

Spielclient

Für die Teilnahme muss das Spiel Rocket League sich auf dem neusten Stand befinden. Jede/r Teilnehmer*in muss sich selbstständig um die Möglichkeit kümmern, das Spiel spielen zu können. Die Veranstalter stellen keine Geräte oder Ähnliches.

Allgemeines Turnier Regeln

Teamgröße

Ein Team besteht aus mindestens zwei Spieler*innen. Zusätzlich kann sich ein weiteres Mitglied anmelden. Folglich ergibt sich eine maximale Teamgröße von 3 Teilnehmern*innen.

Lobbyeinstellungen

Server: Europa

Teamgröße: 2vs2

Matchdauer: je nach Stand des aktuellen Brackets Best-of-3 bis Best-of-9

Teamwahl: Das als erstes genannte Team nimmt das orange Team. Somit fällt das blaue Team auf das andere.

Maps

Es ist den Teams überlassen eine Einigung darüber zu finden, welche Map ihnen am liebsten ist. Wenn sich innerhalb einer Minute keine Einigung bilden sollte, wird auf Champions Field gespielt. Die Turnierleitung räumt sich das Recht ein, bei gestreamten Spielen die Map vorzugeben.

Nichterscheinen / Stand in

Aufgrund eines strikten Turnierplans und aus Rücksicht gegenüber den anderen Teilnehmern muss das Nichterscheinen zu einem ausgemachten Spieltermin mit einer eingeräumten Verspätung von 15 Minuten als Niederlage des versäumenden Teams gewertet werden. Um mögliche Ausfälle vorzubeugen ist den Teams nach Mitsprache der Turnierleitung das Recht eingeräumt mit einem sog. Stand-In zu starten. Ein Stand-In stellt ein Spieler da, welcher auf einem ähnlichen Niveau wie der ausgefallene Spieler/in spielt und zum aktuellen Punkt nicht Teil des Teams oder der Veranstaltung ist. Hierbei handelt es sich um eine Notfalllösung und kann jederzeit von der Turnierleitung untersagt werden. Ein Stand-In spielt nur mit ausdrücklicher Erlaubnis des Turnierleitung. Ab der RO2 sind Stand-Ins grundsätzlich untersagt.

Spielablauf

Erstellung

Die Spiele werden von im Turnierplan zuerst genannten Team erstellt. Die Erstellung erfolgt über Namen und PW. Über Gecastete Spiele werden die Teams informiert. Hier liegt die Verantwortung der Spielerstellung beim Caster.

Turnierablauf

Gruppenphase:

- Die Spiele der Gruppenphase werden als Best-of-3 ausgetragen
- Gegen jedes andere Team der Gruppe wird ein Spiel ausgetragen (also bei z.B. bei 4-er Gruppen spielt jedes Team drei Mal)
- Die beiden Gruppenbesten schreiten voran in die zweite Turnierphase
- Der Gruppen-Erste startet im Winners-Bracket der zweiten Phase
- Der Gruppen-Zweite startet im Losers-Bracket der zweiten Phase

RO16:

- Spiele der 16-er Runde (Samstag der ersten Spielwoche) werden im Winners- und Losers Bracket als BO3 ausgetragen

RO8 und RO4:

- Spiele der 8-er und 4-er Runde (Sonntag der ersten, bzw. Samstag der zweiten Spielwoche) werden im Winners- und Losers Bracket als BO5 ausgetragen

RO2:

- Spiele der zweier Runde beider Brackets (Sonntag der zweiten Spielwoche) werden als BO7 ausgetragen

Großes Finale:

- Das große Finale (Gewinner der beiden Brackets, dritte Spielwoche) wird als BO9 ausgetragen

- Der Losers-Bracket Gewinner muss zum Turniersieg zwei Spiele gewinnen, ggf. wird also das Spiel am gleichen oder folgenden Tag wiederholt

Vorgehen nach Matchabschluss & Spielstandvermittlung

Auch nach Ende des Spiels ist auf einen fairen Umgang miteinander zu achten. Abweichendes Verhalten kann geahndet werden. Die Turnierleitung räumt sich die Möglichkeit ein, bei abweichendem Verhalten oder Missachtung der oben genannten Regeln bereits errungene Siege abzuerkennen.

Die Spielstandvermittlung erfolgt per Screenshot und wird von beiden Teamleitern an die Turnierleitung übergeben. Bei gecasteten Spielen liegt diese Verantwortung beim Caster.