

Regelwerk für das League of Legends Turnier auf der GameING LAN-Party WiSe 2019/20

Stand: 31.12.2019

1 Ort

Das Turnier findet am 10.01.2020 auf der GameING LAN-Party statt. Die GameING LAN-Party findet im LuK (Gebäude A) der Technischen Universität Hamburg statt.

2 Voraussetzungen

Dieses Regelwerk dient lediglich als Ergänzung für das das Regelwerk Tournament Rules (http://s3-us-west-2.amazonaws.com/burningman-prod/tournament-rules/en_GB.pdf) von Riot Games welches für dieses Turnier gilt.

3 Preise

Eine Ausgabe der Preise ist nicht garantiert und kann beispielsweise bei Fehlverhalten und missachten der Turnierregeln verweigert werden. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich.

3.1 Umfang der Preise

3.1.1 Sachpreise

Zusätzlich können Sachpreise aus dem Riot Games Merch Shop gewonnen werden.

4 Spieler

4.1 Teilnahmeberechtigte

Teilnahmeberechtigt sind alle Teilnehmer der GameING LAN-Party WiSe 2020 (Anmeldung für die LAN unter: <https://fsr-etit.de/register/index.php?event=gameing1920>)

4.2 Ausrüstung

Teilnehmer müssen selbst dafür Sorge tragen, dass sie über funktionsfähige Ausrüstung, Hard- und Software verfügen, die zur Teilnahme am Turnier benötigt wird.

4.3 Anmeldung

Die Anmeldung für das Turnier erfolgt über Website des Turniers: <http://www.lucaleander.de/gameing/wise1920/lol>
Anmeldungen sind bis zum 10.01.2020 um 20.00 Uhr möglich.

4.4 Preisvergabe

Die Vergabe der Sachpreise erfolgt im Anschluss zum Finale bei der Turnierleitung. Die Spieler sind persönlich verantwortlich, die Preise abzuholen. Der Teamkapitän ist verantwortlich dafür, dass die rechtmäßigen Spieler die Preise erhalten.

5 Teams

5.1 Spieler

Ein Team besteht aus mindestens 5 Spielern. Weiterhin sind bis zu zwei Ersatzspieler erlaubt. Alle aktiven Spieler müssen während des Turniers vor Ort sein.

5.2 Kapitän

Jedes Team muss einen Kapitän bestimmen, der als Ansprechpartner für die Turnierorganisation dient. Er trägt die Verantwortung seinem Team benötigte Informationen mitzuteilen und dafür zu sorgen, dass seine Pflichten und die Pflichten des Teams erfüllt werden.

6 Spielmodus

Es wird auf der Karte Summoner's Rift im Modus Tournament Draft gespielt.

7 Ablauf

7.1 Allgemein

Um 20:30 Uhr müssen alle teilnehmenden Teams in ausreichender Besetzung auf der GameING LAN-Party anwesend sein. Die Gruppenphase beginnt um 21 Uhr und besteht aus Gruppen mit je bis zu 4 Teams. Die zwei besten Teams qualifizieren sich für die Finals. Alle Spiele werden jeweils als „best of 1“ gespielt, das *Grand Finale* als „best of 3“. Alle Teams, die sich für die Finals qualifiziert haben, spielen in einem Single-Elimination Bracket um den Sieg des Turniers. Der dritte Platz wird zeitgleich zum Grand Finale ausgespielt. Für alle vor dem Halbfinale ausscheidenden Teams gibt es ein „Trostbracket“, in dem in einem Single-Elimination Bracket um einen Trostpreis gespielt wird.

7.2 Organisation mithilfe der Website

Das Turnier wird an vielen Stellen über die Turnierseite organisiert und viele wichtige Informationen sind nur über diese zugänglich. Deshalb ist es notwendig, dass der Kapitän regelmäßig während des Turniers die Seite besucht und gelegentlich bevor das Turnier begonnen hat.

7.2.1 Ausfall der Website

Sollte die Website auf Grund von technischer Schwierigkeiten nicht zugänglich sein, wird die Organisation von den Verantwortlichen vor Ort übernommen.

7.2.2 Kommunikation über die Website

Die Website verfügt über ein simples Kommunikationstool mithilfe dessen die Kapitäne mit der Turnierleitung kommunizieren können. Dies dient als der offizieller Kommunikationskanal der Kapitäne mit der Turnierleitung.

7.3 Start der Spiele / Verzögerungen

Gruppenspiele starten spätestens zur vollen Stunde (1. Spiel um 21Uhr, 2. Spiel um 22Uhr, 3.Spiel um 23Uhr) oder 10 Minuten nachdem das letzte Spiel der beiden beteiligten Teams aufgehört hat. Es gilt immer der spätere Zeitpunkt von beiden. Spiele in einer Serie (best of 3) haben 10 Minuten Pause zwischen den Spielen vorgesehen. Die geplanten Startzeiten für die Spiele sind auf der Website vermerkt und gelten im Falle einer Verspätung als offizielle Daten. Alle weiteren Zeiten werden von der Turnierleitung kurzfristig bekanntgegeben. Weiterhin kann die Turnierleitung festgesetzte Zeiten korrigieren, falls der Turnierverlauf das erfordert.

7.3.1 Verspätung

Sollte ein Team fünf Minuten nach der geplanten Startzeit nicht vollständig in der Lobby vorhanden sein, ist die Turnierleitung oder ein Schiedsrichter zu kontaktieren, um die Umstände zu klären. Mit jedem fünf Minuten, die sich das Team verspätet hat, verliert es Recht auf einen Ban und nach 20 Minuten Verspätung schließlich muss das unvollständige Team aufgeben. Sollte sich das Team auf Grund von technischen Schwierigkeiten außerhalb ihrer Kontrolle verspäten, kann ein Schiedsrichter oder die Turnierleitung die Strafen erlassen.

8 Änderungen

Das Regelwerk und der Ablauf des Turniers können sich ändern. Änderungen werden gut sichtbar auf der Website des Turniers angezeigt. Die Teamkapitäne tragen die Verantwortung diese Änderungen zu verfolgen und diese gegebenenfalls an das Team weiterzugeben.

8.1 Letzte Änderungen 31.12.2019 – Erste Version