

# E-Sports Regelwerk der Fachschaft Maschinenbau

Version 3.0.0 zum 01.06.2022

## 0. Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines
2. Zusammensetzung von Teams
3. Beschwerden und Fragen
4. Turnierformat und -ablauf
5. Betrugsversuche
6. Strafen
7. Geltungsbereich dieses Regelwerks

## 1. Allgemeines

### 1.1 Organisator

Der Organisator der Turniere ist die Turnierleitung in Vertretung der Fachschaft Maschinenbau an der RWTH Aachen (anschließend FSMB genannt).

### 1.2 Spieler und Teams

- a. Spielberechtigt ist jede natürliche Person. Eine am Turnier gemeldete, natürliche Person gilt als Spieler\*Inn.
- b. Mit der Teilnahme am Turnier bestätigt jede(r) Spieler\*In, dass die jeweilige FSK Anforderungen des jeweiligen Spiels erfüllt sind.
- c. Mit der Teilnahme am Turnier bestätigt jede(r) Spieler\*In, dass diese Regeln zur Kenntnis genommen wurden und beachtet werden.
- d. Ein Zusammenschluss von Spieler\*Innen gilt als Team.

### 1.3 Turnierleitung

Als Turnierleiter\*Inn gilt jede Person, die durch die FSMB als solche benannt wurde, diese bilden zusammen die Turnierleitung.

### 1.4 Registrierung

- a. Die Registrierung der Spieler\*Innen ist innerhalb des jeweiligen Anmeldezeitraums vorzunehmen.
- b. Die Turnierleitung kann in einzelnen Turnieren erlauben zu einem bestimmten Zeitpunkt Spieler\*Innen nachträglich zu registrieren, dies wird allen Teams rechtzeitig mitgeteilt. Diese Regelung gilt allerdings nur für die Registrierung zu bereits bestehenden Teams. Ansonsten sind Registrierungen außerhalb des vorhergesehenen Zeitraums nicht gestattet.
- c. Je nach zur Organisation genutzter Plattform kann ein weiterer „Check-In“ nötig sein. Sollte dieser nicht durchgeführt werden, wird das entsprechende Team bzw. die entsprechenden Spieler\*Innen als nicht registriert behandelt.
- d. Die Registrierung für mehrere Teams zur selben Zeit ist untersagt.

### 1.5 Datenschutzrechtliche Bestimmungen

Unsere Datenschutzerklärung ist zu beachten.

### 1.6 Kommunikation

- a. Als Kommunikationswege mit der Turnierleitung dienen die E-Mail-Adresse ([esport@fsmb.rwth-aachen.de](mailto:esport@fsmb.rwth-aachen.de)) und der Discord ([fsmb.eu/discord](https://discord.com/invite/fsmb)). Ebenfalls ist die jeweilige Organisationsplattform für Informationen regelmäßig zu besuchen.
- b. Sollte es im Rahmen des Turniers zu Absprachen zwischen Teams kommen, die von organisatorischer Relevanz sind, ist das Ergebnis dieser Absprache der Turnierleitung zu melden. Beide Teams müssen diese Absprache der Turnierleitung bestätigen, ansonsten ist diese nicht gültig.

### 1.7 Verpflichtungen

- a. Jede(r) Spieler\*In ist dafür verantwortlich, zu den angegebenen Zeiten pünktlich und spielbereit zu sein. Sollte eine Unpünktlichkeit durch das Andauern eines vorangehenden Matches entstehen, ist dies der Turnierleitung baldmöglichst mitzuteilen, in diesem Fall entfällt die nachfolgende Regelung (b).
- b. Ein Spiel gilt nach mehr als 10 Minuten Verspätung als verloren, dies ist mit Beweis durch das Gegnersteam der Turnierleitung zu melden. Es muss hierbei klar ersichtlich sein, dass das Team, welches den Sieg einfordert, vollzählig, pünktlich und spielbereit war (z.B. Screenshot der entsprechenden Lobby inkl. Uhrzeit).
- c. Spieler\*innen haben sich ihren Mitspieler\*innen, Gegenspieler\*innen, der Turnierleitung, den Zuschauer\*innen und allen anderen am Turnier teilhabenden Personen gegenüber mit Respekt zu verhalten. Spam, Beleidigungen, Rassismus, Diskriminierung, Hate-Speech und ähnliches Verhalten jeglicher Art werden nicht toleriert und führen zum dauerhaften Ausschluss von Turnieren. Entsprechende Fälle werden zur Anzeige gebracht. Auch Werbung ist (ohne explizites Einverständnis der Turnierleitung) zu unterlassen.
- d. Team- und Spielernamen die Persönlichkeitsrechte Dritter verletzen könnten sind nicht zugelassen.
- e. Mögliche Preise sind nach Beginn des Abholungszeitraumes innerhalb von 2 Wochen abzuholen, ansonsten verfällt der Anspruch auf diese.

### 1.8 Die Registrierung kann durch weitere Regelungen unter 8. Beschränkt werden.

### 1.9 Als Match gilt die vollständige Austragung einer Begegnung. Ein Spiel hingegen bezeichnet eine einzelne Partie eines Matches.

## 2. Zusammensetzung von Teams

### 2.1 Teamgröße

- a. Je nach Spiel wird eine minimale Spieleranzahl gefordert, diese wird durch die jeweiligen Erweiterungen (8.) benannt. Ohne die Erfüllung dieser Mindestanzahl an Spieler\*Innen, kann ein Spiel nicht ausgetragen werden und wird als verloren gewertet.
- b. Je nach Spiel kann eine bestimmte Anzahl weiterer Spieler\*Innen registriert werden. Diese dürfen als Ersatzspieler\*Innen in Spielen eingesetzt werden, auch diese Regel wird in den entsprechenden Erweiterungen präzisiert (8.).
- c. Stand-Ins sind nicht gestattet.

### 2.2 Teameigentümer

- a. Als Teameigentümer gilt die Spieler\*Inn, die das jeweilige Teams registriert hat.
- b. Die Teameigentümer\*Inn dient als Ansprechperson für die Turnierleitung und hat Entscheidungen und Mitteilungen an das Team weiterzugeben. Ebenso hat er oder sie die Kommunikation des Teams gegenüber der Turnierleitung zu übernehmen.





### 3. Beschwerden und Fragen

#### 3.1 Offizielle Beschwerden

- Offizielle Beschwerden sind über die angegebene E-Mail-Adresse an die Turnierleitung zu richten.
- Beschwerden über andere Teams oder Spieler\*Innen sind ebenfalls per E-Mail an uns zu richten. Ausnahme bildet hierbei das nicht-erscheinen eines anderen Teams, hierfür darf ebenfalls der entsprechende Text-Kanal des Discord-Servers genutzt werden.
- Bei sämtlichen Beschwerden obliegt es dem meldenden Team aussagekräftige Beweise vorzulegen.

#### 3.2 Fragen

Fragen können entweder über den Discord oder über die E-Mail-Adresse gestellt werden. Hierbei ist nur eine Antwort per E-Mail bindend.

### 4. Turnierformat und -ablauf

#### 4.1 Turnierformat

Das Turnierformat kann je nach Turniergröße variieren und sollten 16 Stunden vor Turnierbeginn bzw. einer etwaigen Check-In Phase durch die Turnierleitung bekanntgegeben werden.

#### 4.2 Spieltermine

- Der Austragungszeitraum und die jeweiligen ungefähren Spielzeiten werden zum Start der Registrierungsphase bekanntgegeben.
- Die exakte Terminierung der Spiele wird zusammen mit Veröffentlichung des Turnierformats bekanntgegeben.

#### 4.3 Spielablauf

Der Ablauf eines Matches kann je nach Spiel variieren und wird unter 8. präzisiert.

### 5. Betrugsversuche

#### 5.1 Cheating

Sämtliche Nutzung von Software oder Hardware, die das jeweilige Spiel beeinflussen, um einen unfairen Vorteil zu erlangen, ist untersagt.

#### 5.2 Bugs

- Das bewusste Ausnutzen von Bugs ist untersagt.
- Sollte es zu einem Spiel entscheidenden oder „Game-Breaking“ Bug kommen, ist dies unverzüglich und auf dem schnellsten Wege der Turnierleitung zu melden. Diese entscheidet dann über eine Neuansetzung der Begegnung.

#### 5.3 Spielmanipulation

Abreden unter Teams, die den Ausgang eines Matches oder einzelnen Spiels betreffen sind untersagt und führen zur Disqualifikation. Ebenso ist das absichtliche Verlieren eines Matches oder Spiels verloren und wird in derselben Art und Weise bestraft.

### 6. Strafen

Die Strafe bei einem Regelbruch kann die Bestrafung einer einzelnen Spieler\*Inn oder eines ganzen Teams beinhalten. Über das Strafmaß entscheidet die Turnierleitung individuell. Strafen reichen unter Anderem von simplen Verwarnungen, über Gamelosses bis hin zu Disqualifikationen oder dem vollständigen Ausschluss von zukünftigen Turnieren.

### 7. Geltungsbereich des Regelwerkes

- Dieses Regelwerk gilt für alle Spieler\*Innen, die an einem durch die FSMB organisiertem Turnier teilnehmen, also bei diesem registriert sind.
- Verstöße gegen den Sinn dieses Regelwerks, werden ebenso als Bruch des Regelwerks behandelt. Die Turnierleitung entscheidet über diese Fälle.
- Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, im Einzelfall von diesem Regelwerk abweichende Entscheidungen zu treffen.
- Dieses Regelwerk gilt bis zur Veröffentlichung eines neuen, ersetzenden Regelwerks. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor jederzeit Änderungen oder Ergänzungen an diesem Regelwerk vorzunehmen.
- Sollten einzelne Punkte dieses Regelwerks ungültig sein, ist hiervon nicht das gesamte Regelwerk betroffen. Die restlichen Regeln behalten ihre Gültigkeit.
- Dieses Regelwerk befindet sich in Version 2.1.3, gültig ab dem 14.06.2021.

-Eure Turnierleitung-



# E-Sports Regelwerk der Fachschaft Maschinenbau

## Erweiterungen – League of Legends

### 0. Inhaltsverzeichnis

1. Teamzusammensetzung
2. Registrierungsbeschränkungen
3. Vor dem Spiel
4. Während des Spiels
5. Plattform
6. Tiebreaker

### 1. Teamzusammensetzung

- 1.1 Zum Antreten eines Spiels sind 5 Spieler\*Innen erforderlich.
- 1.2 Es ist die Registrierung von bis zu 3 Auswechselspieler\*Innen gestattet.

### 2. Registrierungsbeschränkungen

- 2.1 Mindestens 3 der 5 Spieler jedes Teams, in jedem Spiel, müssen an einer der Aachener Hochschulen als ordentliche Student\*Inn eingeschrieben sein.
- 2.2 Spieler, die in der Uniliga (Liga 1 oder 2) oder der Primeleague in der Division 5 oder höher spielen, sind nicht zum Turnier zugelassen.

### 3. Vor dem Spiel

- 3.1 Beitritt zur Lobby  
Die Lobby ist pünktlich durch die bereitgestellten Tournament Codes (zu finden auf der Organisationsseite) zu betreten. Das Spiel ist zur angegebenen Zeit zu starten, es sei denn es erfolgt eine andere Anweisung durch die Turnierleitung.
- 3.2 Seitenwahl
  - a. In Matches, die in einem Best-of-one Format ausgespielt werden, spielt das Team auf der Blueside, welches in der Matchübersicht zuerst gelistet ist.
  - b. In Matches, die in einem Best-of-three oder Best-of-five ausgespielt werden, erhält dasjenige Team zuerst die Seitenwahl, welches die vorherige Stage höher gewonnen hat oder falls dies zu keiner eindeutigen Auswahl führt, das Team, mit der höheren Position in der Group Stage, sollte auch dies nicht zu einer Entscheidung zu führen, müssen sich beide Teams auf eine Variante einigen. Danach darf der jeweilige Verlierer eines Spiels, sich die Seite für das nächste Spiel aussuchen.
- 3.3 Platzhalter  
Die Nutzung von Platzhaltern, während der Pick und Ban Phase sind nicht gestattet.
- 3.4 Abbruch der Matchserie  
Sollte vor Vollendung aller Spiele der Serie ein Gewinner feststehen, so wird die Serie abgebrochen und die letzten Spiele werden somit nicht mehr ausgetragen.

### 4. Während des Spiels

- 4.1 Unterbrechung
  - a. Ein Spiel ist ohne Unterbrechung auszutragen. Eine Pause ist nur bei technischen Problemen eines Spielers oder bei meldepflichtigen Bugs, sowie bei dem Verdacht auf Cheating erlaubt. In jedem Fall ist die Turnierleitung unverzüglich und auf dem schnellsten Wege zu informieren, sie entscheidet im Zweifel über das weitere Vorgehen.

- b. Das Spiel darf nur im Falle eines technischen Problems selbstständig fortgesetzt werden, in allen anderen Fällen ist auf eine Entscheidung der Turnierleitung zu warten.
- c. Ein Spiel darf im Falle eines technischen Problems maximal 15 Minuten durch ein Team unterbrochen werden, bevor die Unterbrechung zur Niederlage führt. Das gegnerische Team ist dazu angehalten dies im Auge zu behalten.

### 5. Plattform

- 5.1 Zur Organisation unserer LoL-Turniere nutzen wir die Plattform toornament.com

### 6. Tiebreaker

- 6.1 Bei Gleichstand in einer Gruppe wird die Platzierung in der unten gegebenen Reihenfolge versucht zu bestimmen:
  - a. Head-to-Head-Vergleich
- 6.2 Sollten die oben genannten Methoden zu keinem eindeutigen Ergebnis geführt, werden Tiebreaker-Spiele durch die Turnierleitung angesetzt.



# E-Sports Regelwerk der Fachschaft Maschinenbau

## Erweiterungen – Counter Strike: Global Offensive

### 0. Inhaltsverzeichnis

1. Teamzusammensetzung
2. Registrierungsbeschränkungen
3. Vor dem Spiel
4. Während des Spiels
5. Nach dem Spiel
6. Verbotene Handlungen
7. Plattform
8. Tiebreaker

### 1. Teamzusammensetzung

- 1.1 Zum Antreten eines Spiels sind 5 Spieler\*Innen erforderlich.
- 1.2 Es ist die Registrierung von 2 Auswechselspieler\*Innen erlaubt.

### 2. Registrierungsbeschränkungen

- 2.1 Mindestens 3 der 5 Spieler jedes Teams, in jedem Spiel, müssen an einer der Aachener Hochschulen als ordentliche Student\*Inn eingeschrieben sein.
- 2.2 Die Teilnahme ist für Spieler\*innen untersagt, die regelmäßig an Turnieren der ESEA, 99Damage Liga, ESL, sowie FaceIT Turnieren für Spieler\*innen mit Level 8 oder höher teilnehmen.
- 2.3 Die Teilnahme ist außerdem für Spieler\*innen untersagt, die nicht mindestens 10 gewertete Spiele absolviert haben oder wenn ein VAC-Bann auf deren Account vorliegt.

### 3. Vor dem Spiel

- 3.1 Server- und Spielereinstellungen
  - a. Das Turnier wird mit der aktuellen im Launcher verfügbaren Version des Spiels gespielt. Die Turnierleitung behält sich vor eine ältere Version des Spiels zu verwenden, sollte die Aktuelle, aufgrund von z.B. Bugs oder extremen Balance-Änderungen, unspielbar sein.
  - b. Die Spiele werden mit folgenden Spieleinstellungen gespielt:
    - Rounds: Best out of 30 (mp\_maxrounds 30)
    - Round time: 1 minute 55 seconds (mp\_roundtime 1.92)
    - Start money: \$800 (mp\_startmoney 800)
    - Freeze time: 20 seconds (mp\_freezetime 20)
    - Buy time: 20 seconds (mp\_buytime 20)
    - Bomb timer: 40 seconds (mp\_c4timer 40)
    - Overtime rounds: Best out of 6 (mp\_overtime\_maxrounds 6)
    - Overtime start money: \$16,000 (mp\_overtime\_startmoney 16000)
    - Round restart delay: 5 seconds (mp\_round\_restart\_delay 5)
    - Break during half time: 60 seconds (mp\_halftime\_duration 60)
    - Break during half time in overtimes: enabled
  - c. Zusätzlich zu (5.2) ist den Spieler\*innen die Nutzung von Folgenden Modifizierungen untersagt:
    - externen Grafik-Programmen oder -Treibern, die das Spiel beeinflussen
    - Overlays, die mehr Informationen als nur die FPS anzeigen (dies gilt explizit auch für Grafikkartenauslastung)

- Peripherie-Treiber oder Modifizierungen, die einen unfairen Vorteil geben (z.B. Keyboard-, Maus- oder Sound-Karten-Skripte/Macros)
- d. Die Nutzung von Config (.cfg) -Dateien ist gestattet solange sie nicht gegen andere Regeln verstoßen oder einen unfairen Vorteil geben. So sind z.B. Buy-Skripte explizit erlaubt, Jumthrow-Skripte jedoch nicht. Außerdem ausgenommen von dieser Regelung ist die Nutzung des Befehls „cl\_showpos 1“. Dieser Wert ist auf 0 zu setzen.

### 3.2 Beitritt zur Lobby

Die Lobby ist pünktlich durch die bereitgestellte Server-IP zu betreten. Die Server werden von der FSMB zur Verfügung gestellt. Das Spiel ist zur angegebenen Zeit zu starten, es sei denn es erfolgt eine andere Anweisung durch die Turnierleitung.

### 3.3 Auswahl der Seite und Karte

- a. Es wird ausschließlich auf den Karten des aktuellen, kompetitiven Mappools (Valve Active Duty Map Group) gespielt. Diese lauten wie folgt:
  1. Dust2 (de\_dust2)
  2. Inferno (de\_inferno)
  3. Mirage (de\_mirage)
  4. Nuke (de\_nuke)
  5. Overpass (de\_overpass)
  6. Train (de\_train)
  7. Vertigo (de\_vertigo)
- b. Die Maps werden nach einem Pick- and Ban-Verfahren vor dem Beginn der Serie ausgewählt. Der Prozess verläuft unterschiedlich je Match-Format (Bo1, Bo3, Bo5). Das Team, das den Prozess beginnt, heißt fortan „Team A“, das Andere „Team B“. Das Auswählen der Karte erfolgt im Spiel und automatisch.
- c. Best-of-One (Bo1) Matches  
Die Map wird nach dem folgenden Verfahren bestimmt.
  1. Team A entfernt eine Map
  2. Danach werden weiter abwechselnd Maps entfernt
  3. Es wird auf der verbleibenden Map gespielt.
 Die Seitenwahl findet durch eine Messerrunde statt. Die Auswahl trifft der Gewinner.
- d. Best-of-Three (Bo3) Matches  
Die Maps werden nach dem folgendem Verfahren bestimmt:
  1. Team A entfernt eine Map
  2. Team B entfernt eine Map
  3. Team A bestimmt die erste Map
  4. Team B bestimmt die zweite Map
  5. Team A entfernt eine Map
  6. Team B entfernt eine Map
  7. Es wird auf der verbleibenden Karte als Entscheidungsspiel gespielt, falls notwendig.
 Jedes Team bestimmt die Seitenwahl für jeweils die Maps, die vom gegnerischen Team gewählt wurden. Sollte es zu einem Entscheidungsspiel kommen, findet die Seitenwahl durch eine Messerrunde statt. Die Auswahl trifft der Gewinner.
- e. Best-of-Five (Bo5) Matches  
Die Maps werden nach dem folgendem Verfahren bestimmt:
  1. Team A entfernt eine Map
  2. Team B entfernt eine Map
  3. Team A bestimmt die erste Map
  4. Team B bestimmt die zweite Map
  5. Team A bestimmt die dritte Map
  6. Team B bestimmt die vierte Map



7. Es wird auf der verbleibenden Karte als Entscheidungsspiel gespielt, falls notwendig  
Jedes Team bestimmt die Seitenwahl für jeweils die Maps, die vom gegnerischen Team gewählt wurden. Sollte es zu einem Entscheidungsspiel kommen, findet die Seitenwahl durch eine Messrunde statt. Die Auswahl trifft der Gewinner.
- 3.4 Abbruch der Machserie  
Sollte vor Vollendung aller Spiele der Serie ein Gewinner feststehen, so wird die Serie abgebrochen und die verbleibenden Spiele werden nicht mehr ausgetragen.
- 4. Während des Spiels**
- 4.1 Unterbrechung
- Jedes Team ist berechtigt vier „Tactical Timeouts“, à 30 Sekunden, pro Spiel zu nutzen. Abgesehen davon ist das Spiel ohne Unterbrechung auszutragen. Eine Pause ist nur bei technischen Problemen eines Spielers oder bei meldepflichtigen Bugs, sowie bei dem Verdacht auf Cheating erlaubt. In jedem Fall ist die Turnierleitung unverzüglich und auf dem schnellsten Wege zu informieren, sie entscheidet im Zweifel über das weitere Vorgehen.
  - Das Spiel darf nur im Falle eines technischen Problems selbstständig fortgesetzt werden, in allen anderen Fällen ist auf eine Entscheidung der Turnierleitung zu warten
  - Ein Spielerwechsel während des Spiels ist nicht gestattet.
  - Ein Spiel darf im Falle eines technischen Problems maximal 15 Minuten durch ein Team unterbrochen werden, bevor die Unterbrechung zur Niederlage führt. Das gegnerische Team ist dazu angehalten dies im Auge zu behalten.
  - Innerhalb der ersten 5 Minuten einer Pause, auf Grund von technischen Schwierigkeiten, kann das entsprechende Team sich dazu entscheiden das Spiel zu viert fortzusetzen, nach Ablauf dieser ersten 5 Minuten ist dies nicht mehr möglich. Die Entscheidung ist dem gegnerischen Team mitzuteilen.
  - Im Falle eines Unentschiedens (15:15) in einem Spiel, geht das Spiel solange in die Overtime (je 6 Runden), bis ein eindeutiger Gewinner feststeht.
  - Zwischen den Spielen einer Serie ist den Teams eine Pause von mindestens 5 Minuten gestattet. In einem Bo5 Match sind zwischen Map 3 und 4 mindestens 15 Minuten gestattet. Es gibt keine Pausen in der Halbzeit. Zwischen Match-Serien gibt es mindestens 15 Minuten Pause.
- 4.2 Aufzeichnung von Demos  
Jedes Team, in Form des Teamkapitäns, ist dazu verpflichtet eine Demo des Spiels zu erstellen (Befehl zum Beginnen der Aufzeichnung: record „[demo-name-hier]“, bzw. zum Beenden: stop) und einzureichen. Diese sind über die dafür vorhergesehene Website hochzuladen. Die Demos müssen 12 Std. nach Beendigung des letzten Spiels, des Spieltags vorliegen.
- 4.3 Coaches  
Es ist nicht erlaubt Coaches anwesend zu haben, nur die Spieler selbst dürfen im Spiel sein (keine Spectator).
- 5. Nach dem Spiel**
- 5.1 Das Spielergebnis ist der Turnierleitung über Toornament manuell zu melden, es ist ein Screenshot des Endergebnisses der Turnierleitung einzureichen. Dies erfolgt ebenso wie das Einreichen der Demos über die dafür vorhergesehene Website, sollte es zu Konflikten bei der Meldung über Toornament kommen, werden diese zu Rate gezogen. Sollten beide Teams keinen Screenshot eingereicht haben und eine Klärung so nicht möglich sein, wird das Spiel für beide Teams als Niederlage verbucht. Die Screenshots müssen ebenfalls 12 Std. nach Beendigung des letzten Spiels des Spieltags hochgeladen sein.
- 5.2 Der Server ist nach Beendigung des Matches unverzüglich zu verlassen, jedoch nicht zwischen den Spielen einer Serie.
- 6. Verbotene Handlungen**
- 6.1 Platzierung der Bombe  
Die Bombe muss so platziert werden, dass das gegnerische Team diese erreichen kann.
- 6.2 Klettern  
Das Klettern, auch mit Hilfe anderer Spieler\*Innen, ist erlaubt. Jedoch sind keine Positionen erlaubt, bei denen Texturen oder Wände mit Hilfe von Sprüngen verschwinden.
- 6.3 Sharking und Skywalking sind nicht gestattet. Boosting durch Wände o.ä. ist nicht gestattet.
- 6.4 Die Verwendung von Agentskins ist untersagt.
- 6.5 Es ist untersagt dem falschen Team im Spiel beizutreten.
- 7. Plattform**
- 7.1 Zur Organisation unserer CS:GO Turniere nutzen wir die Plattform toornament.com
- 8. Tiebreaker**
- 8.1 Bei Gleichstand in einer Gruppe wird die Platzierung in der unten gegebenen Reihenfolge versucht zu bestimmen:
- Head-to-Head-Vergleich
- 8.2 Sollten die oben genannten Methoden zu keinem eindeutigen Ergebnis geführt, werden Tiebreaker-Spiele durch die Turnierleitung angesetzt.





# E-Sports Regelwerk der Fachschaft Maschinenbau

## Erweiterungen – Age of Empires 2 DE

### 0. Inhaltsverzeichnis

1. Teamzusammensetzung
2. Registrierungsbeschränkungen
3. Vor dem Spiel
4. Während des Spiels
5. Plattform
6. Tiebreaker

- Teams vereint: an
- Teampositionen: aus
- Gemeins. Erkundung: aus
- Geschw. fest: an
- Cheats zulassen: aus
- Turbomodus: aus
- Alle Technologien: aus
- Spiel aufzeichnen: an

### Teamzusammensetzung

- 1.1 Zum Antreten eines Spiels ist ein/e Spieler\*In erforderlich.
- 1.2 Es sind keine Auswechselspieler\*Innen gestattet.

### 2. Registrierungsbeschränkungen

- 2.1 Jeder Spieler, muss an einer der Aachener Hochschulen als ordentliche/r Student\*In eingeschrieben sein.
- 2.2 Spieler\*Innen, die ein Eloranking über 1800 haben sind aus dem Turnier ausgeschlossen.

### 3. Vor dem Spiel

- 3.1 Turniermodus und Spielversion  
Das Turnier findet über ein Schweizer System statt. Es wird auf der Definitive Edition ohne Lords of the West gespielt. Es wird empfohlen sich das [Video](#) Tutorial anzuschauen. In dem Video wird erklärt, wie die Map Packs für dieses Turnier installiert werden und welche Lobby-/Spieleinstellungen auszuwählen sind.

#### 3.2 Lobbyeinstellungen

- Lobby-Name: [Selbst aussuchen]
- Sichtbarkeit: Öffentlich
- Spieler: 2
- Kennwort: [Selbst aussuchen – Passwort dem Gegenspieler per Toornament-Lobby mitteilen]
- Zuschauer erlauben: an
- Völker ausblenden: an
- Verzögerung: 5 Minuten
- Server: westeuropa
- Datensatz-Mod: Definitive Edition

#### 3.3 Kartenauswahl

Die/der erstgenannte Spieler\*In wählt eine Karte ihrer/seiner Wahl aus den Map Packs Hidden Cup 4 und Red Bull Wololo IV, sowie aus den Standardkarten Dunkler Wald, Amazonas Tunnel, Hochland und Goldrausch aus. Die Map Packs sollten bereits im Voraus abonniert werden.

#### 3.4 Spieleinstellungen

- Kartengröße: Winzig
- KI-Schwierigkeit: Standard
- Rohstoffe: Standard
- Bevölkerung: 200
- Spielgeschwindigkeit: Standard
- Karte anzeigen: Standard

Bei Dunkler Wald ist „Erkundet“ einzustellen

- Startzeitalter: Standard
- Letztes Zeitalter: Standard
- Vertragsdauer: Ohne
- Sieg: Eroberung
- Teams fest: an

#### 3.5 Beitritt zur Lobby

Die Lobby ist pünktlich durch den/die erstgenannte/n Spieler\*In zu erstellen. Es herrscht freie Zivilisationswahl. Das Spiel ist zur angegebenen Zeit zu starten, es sei denn es erfolgt eine andere Anweisung durch die Turnierleitung.

### 4. Während des Spiels

#### 4.1 Unterbrechung

- a. Ein Spiel ist ohne Unterbrechung auszutragen. Eine Pause ist nur bei technischen Problemen eines/r Spieler\*In oder bei meldepflichtigen Bugs, sowie bei dem Verdacht auf Cheating erlaubt. In jedem Fall ist die Turnierleitung unverzüglich und auf dem schnellsten Wege zu informieren, sie entscheidet im Zweifel über das weitere Vorgehen.
- b. Das Spiel darf nur im Falle eines technischen Problems selbstständig fortgesetzt werden, in allen anderen Fällen ist auf eine Entscheidung der Turnierleitung zu warten.
- c. Im Fall einer fehlerhaften Kartengeneration (zum Beispiel Gold von Wald zum Großteil oder komplett umschlossen), darf die/der betroffene Spieler\*In das Spiel bis 5 Minuten nach Spielbeginn pausieren. Die Turnierleitung muss sofort benachrichtigt werden und entscheidet, ob das Spiel neu gestartet wird. Hierfür muss der betroffene Spieler ein Bildschirmfoto des relevanten Kartenbereich hochladen (Kartenfahler und GUI sollten sichtbar sein)
- d. Ein Spiel darf im Falle eines technischen Problems maximal 15 Minuten durch ein Team unterbrochen werden, bevor die Unterbrechung zur Niederlage führt. Das gegnerische Team ist dazu angehalten dies im Auge zu behalten.

### 5. Nach dem Spiel

#### 5.1 Ergebnis

Am Ende jedes Spiels müssen alle der Spieler\*Innen einen Screenshot der Statistiken per Toornament hochladen.

### 6. Plattform

- 6.1 Zur Organisation unserer AoE 2-Turniere nutzen wir die Plattform toornament.com

### 7. Tiebreaker

- 7.1 Bei Gleichstand in einer Gruppe wird die Platzierung in der unten gegebenen Reihenfolge versucht zu bestimmen:
  - a. Head-To-Head Vergleich
- 7.2 Sollten der Head-to-Head Vergleich zu keinem eindeutigen Ergebnis geführt, werden Tiebreaker-Spiele durch die Turnierleitung angesetzt.



# E-Sports Regelwerk der Fachschaft Maschinenbau

## Erweiterungen – Age of Mario

### 0. Inhaltsverzeichnis

1. Teamzusammensetzung
2. Registrierungsbeschränkungen
3. Plattform
4. Allgemein Tiebreaker
5. Counterstrike Global Offensive
6. Age of Empires 2 : Definitive Edition
7. Rocket League
8. League of Legends
9. Minecraft
10. Mario Kart

### 1. Teamzusammensetzung

- 1.1 Zum Antreten des Turniers sind 3 Spieler\*Innen je Team erforderlich. Es können 1, 2 oder 3 Spieler\*Innen registriert werden. Die Teams werden dann nach Möglichkeit auf 3 Spieler je Team durch die Organisatoren mit Einzelspieler\*Innen ergänzt.
- 1.2 Kann ein Team trotz Bemühungen der Organisatoren nicht auf 3 Spieler\*Innen ergänzt werden, so kann das Team nicht bei dem Turnier antreten.
2. **Registrierungsbeschränkungen**
  - 2.1 Alle Spieler jedes Teams\*Innen, müssen an einer der Aachener Hochschulen ordentlich studieren oder an diesen in jeglicher Funktion beschäftigt sein.
  - 2.2 Die Teilnahme ist für Spieler\*innen untersagt, die regelmäßig an Turnieren der ESEA, 99Damage Liga, ESL, sowie FaceIT Turnieren für Spieler\*innen mit Level 8 oder höher teilnehmen.
  - 2.3 Die Teilnahme ist außerdem für Spieler\*innen untersagt, wenn ein VAC-Bann auf deren Account vorliegt.
  - 2.4 Das Turnier ist auf Maximal 12 Teams beschränkt. Die Plätze werden nach dem Prinzip „First Come, First Serve“ vergeben. Vollständige 3er Teams werden erst dann vorgezogen, wenn ein vorher angemeldetes 2er Team nicht auf 3 Spieler\*Innen aufgefüllt werden konnte.

### 3. Plattform

- 3.1 Zur Organisation des gesamten Turniers nutzen wir einen separaten Discordserver. Die notwendigen Daten werden den Teams vor Turnierbeginn via E-Mail und während des Turniers via Discord zugeschickt.

### 4. Allgemein - Tiebreaker

- 4.1 Bei Gleichstand in einer Gruppe wird die Platzierung in der unten gegebenen Reihenfolge versucht zu bestimmen:
  - a. Head-to-Head-Vergleich
- 4.2 Sollten die oben genannten Methoden zu keinem eindeutigen Ergebnis geführt, werden Tiebreaker-Spiele durch die Turnierleitung angesetzt.

### 5. Counterstrike Global Offensive (Cs:Go)

Jedes Team spielt in diesem Turnier eine einzige 3 vs 3 Runde.

#### 5.1 Cs:Go - Teamzusammensetzung

- 5.1.1 Zum Antreten eines Spiels ist mindestens 1 Spieler\*Inn erforderlich. Ein Beitreten der fehlenden Mitspieler\*Innen ist während des laufenden Spiels nicht möglich.

#### 5.2 Cs:Go - Vor dem Spiel

- 5.2.1 Server- und Spielereinstellungen.
  - a. Das Turnier wird mit der aktuellen im Launcher verfügbaren Version des Spiels gespielt. Die Turnierleitung behält sich vor eine ältere Version des Spiels zu verwenden, sollte die Aktuelle, aufgrund von z.B. Bugs oder extremen Balance-Änderungen, unspielbar sein.
  - b. Die Spiele werden mit folgenden Spieleinstellungen gespielt:
    - Rounds: Best out of 16 (mp\_maxrounds 16)
    - Round time: 1 minute 55 seconds (mp\_roundtime 1.92)
    - Start money: \$800 (mp\_startmoney 800)
    - Freeze time: 20 seconds (mp\_freezetime 20)
    - Buy time: 20 seconds (mp\_buytime 20)
    - Bomb timer: 40 seconds (mp\_c4timer 40)
    - Overtime rounds: Best out of 6 (mp\_overtime\_maxrounds 6)
    - Overtime start money: \$16,000 (mp\_overtime\_startmoney 16000)
    - Round restart delay: 5 seconds (mp\_round\_restart\_delay 5)
    - Break during half time: 60 seconds (mp\_halftime\_duration 60)
    - Break during half time in overtimes: enabled
  - c. Zusätzlich zu (5.5) ist den Spieler\*innen die Nutzung von Folgenden Modifizierungen untersagt:
    - externen Grafik-Programmen oder -Treibern, die das Spiel beeinflussen
    - Overlays, die mehr Informationen als nur die FPS anzeigen (dies gilt explizit auch für Grafikkartenauslastung)
    - Peripherie-Treiber oder Modifizierungen, die einen unfairen Vorteil geben (z.B. Keyboard-, Maus- oder Sound-Karten-Skripte/Macros)
  - d. Die Nutzung von Config (.cfg) -Dateien ist gestattet solange sie nicht gegen andere Regeln verstoßen oder einen unfairen Vorteil geben. So sind z.B. Buy-Skripte explizit erlaubt, Jumpthrow-Skripte jedoch nicht. Außerdem ausgenommen von dieser Regelung ist die Nutzung des Befehls „cl\_showpos 1“. Dieser Wert ist auf 0 zu setzen.

#### 5.2.2 Beitritt zur Lobby

Die Lobby ist pünktlich durch die bereitgestellte Server-IP zu betreten. Die Server werden von der FSMB zur Verfügung gestellt. Das Spiel ist zur angegebenen Zeit zu starten, es sei denn es erfolgt eine andere Anweisung durch die Turnierleitung.



### 5.2.3 Auswahl der Seite und Karte

- Es wird ausschließlich auf den Karten des aktuellen, kompetitiven Mappools (Valve Active Duty Map Group) gespielt. Diese lauten wie folgt:
  - Dust2 (de\_dust2)
  - Inferno (de\_inferno)
  - Mirage (de\_mirage)
  - Nuke (de\_nuke)
  - Overpass (de\_overpass)
  - Ancient (de\_ancient)
  - Vertigo (de\_vertigo)
- Die Maps werden von der Turnierleitung zufällig ausgewählt.

### 5.2.4 Abbruch der Matchserie

Sollte vor Vollendung aller Spiele der Serie ein Gewinner feststehen, so wird die Serie abgebrochen und die verbleibenden Spiele werden nicht mehr ausgetragen.

## 5.3 Cs:Go - Während des Spiels

### 5.3.1 Unterbrechung

- Jedes Team ist berechtigt vier „Tactical Timeouts“, à 30 Sekunden, pro Spiel zu nutzen. Abgesehen davon ist das Spiel ohne Unterbrechung auszutragen. Eine Pause ist nur bei technischen Problemen eines Spielers oder bei meldepflichtigen Bugs, sowie bei dem Verdacht auf Cheating erlaubt. In jedem Fall ist die Turnierleitung unverzüglich und auf dem schnellsten Wege zu informieren, sie entscheidet im Zweifel über das weitere Vorgehen.
- Das Spiel darf nur im Falle eines technischen Problems selbstständig fortgesetzt werden, in allen anderen Fällen ist auf eine Entscheidung der Turnierleitung zu warten
- Ein Spielerwechsel während des Spiels ist nicht gestattet.
- Ein Spiel darf im Falle eines technischen Problems maximal 10 Minuten durch ein Team unterbrochen werden, bevor die Unterbrechung zur Niederlage führt. Das gegnerische Team ist dazu angehalten dies im Auge zu behalten.
- Innerhalb der ersten 5 Minuten einer Pause, auf Grund von technischen Schwierigkeiten, kann das entsprechende Team sich dazu entscheiden das Spiel zu zweit fortzusetzen, nach Ablauf dieser ersten 5 Minuten ist dies nicht mehr möglich. Die Entscheidung ist dem gegnerischen Team mitzuteilen.
- Im Falle eines Unentschiedens (8:8) in einem Spiel, geht das Spiel solange in die Overtime (je 6 Runden), bis ein eindeutiger Gewinner feststeht.
- Zwischen den Spielen einer Serie ist den Teams eine einzelne Pause von maximal 5 Minuten gestattet.

### 5.3.2 Coaches

Es ist nicht erlaubt Coaches anwesend zu haben, nur die Spieler selbst dürfen im Spiel sein (keine Spectator).

## 5.4 Cs:Go - Nach dem Spiel

### 5.4.1 Meldung des Spielergebnisses

- Ist das Spiel beendet, muss der Gewinner via entsprechendem Rundenchat ein Bild des Endergebnisses hochladen, auf dem klar der Sieg zu erkennen ist.
- Sollte es zu Konflikten über das Ergebnis kommen, wird dieses zu Rate gezogen. Sollte kein Screenshot eingereicht werden und eine Klärung so nicht möglich sein, wird das Spiel für beide Teams als Niederlage verbucht.
- Das Verliererteam ist angehalten ihre Niederlage durch eine kurze Textnachricht im Rundenchat zu melden, um den reibungslosen Turnierablauf zu gewährleisten. Das Hochladen eines Bildes seitens des Gewinnerteams entfällt in diesem Fall.

5.4.2 Der Server ist nach Beendigung des Matches unverzüglich zu verlassen, jedoch nicht zwischen den Spielen einer Serie.

## 5.5 Cs:Go – Wertung

5.5.1 Das gewonnene Match wird mit 10 Punkten gewertet. Ein gewonnenes Match gibt dem Teamkameraden\*Inn in AoE einen Startvorteil.

## 5.6 Cs:Go - Verbotene Handlungen

- Platzierung der Bombe  
Die Bombe muss so platziert werden, dass das gegnerische Team diese erreichen kann.
- Klettern  
Das Klettern, auch mit Hilfe anderer Spieler\*Innen, ist erlaubt. Jedoch sind keine Positionen erlaubt, bei denen Texturen oder Wände mit Hilfe von Sprüngen verschwinden.
- Sharking und Skywalking sind nicht gestattet. Boosting durch Wände o.ä. ist nicht gestattet.
- Es ist untersagt dem falschen Team im Spiel beizutreten.

## 6. Age of Empires 2 Definitive Edition (AoE | AoE 2:DE)

Der primär Spieler spielt in diesem Turnier nach dem Cs:Go Match ein einziges AoE Match.

### 6.1 AoE - Vor dem Spiel

#### 6.1.1 Spielversion

Es wird auf der Definitive Edition ohne Lords of the West gespielt.

#### 6.1.2 Lobby

Eine Lobby wird durch die Turnierleitung erstellt.

Die Zugangsdaten werden den Teams rechtzeitig mitgeteilt.

- Sichtbarkeit: Öffentlich
- Spieler: **6 + Endgegner**
- Zuschauer erlauben: aus
- Völker ausblenden: an
- Verzögerung: 5 Minuten
- Server: westeuropa
- Datensatz-Mod: Definitive Edition

#### 6.1.2 Karte

Es wird auf einer durch die Turnierleitung erstellten Custom Map gespielt. Zur Umsetzung der erzielten Spielvorteile wird es eine „neutrale“ Fraktion geben die entsprechenden Hindernisse oder Boni umsetzt.

#### 6.1.3 Spieleinstellungen

- Kartengröße: Gigantisch
- KI-Schwierigkeit: Standard
- Rohstoffe: Standard
- Bevölkerung: 200
- Spielgeschwindigkeit: Standard
- Karte anzeigen: Standard
- Startzeitalter: Standard
- Letztes Zeitalter: Standard
- Vertragsdauer: Ohne
- Sieg: Eroberung
- Teams fest: aus
- Teams vereint: an
- Teampositionen: an
- Gemeins. Erkundung: an
- Geschw. fest: an
- Cheats zulassen: aus
- Turbomodus: aus
- Alle Technologien: aus
- Spiel aufzeichnen: an

#### 6.1.4 Beitritt zur Lobby





Die Lobby ist pünktlich durch den/die Spieler\*In zu betreten. Es herrscht freie Zivilisationswahl. Das Spiel wird zur angegebenen Zeit gestartet, es sei denn es erfolgt eine andere Ankündigung durch die Turnierleitung.

## 6.2 AoE - Während des Spiels

### 6.2.1 Unterbrechung

- Das Spiel wird mit einer 15-minütigen Unterbrechung um ca. 21:30 Uhr, aber spätestens nach Beendigung der LoL Matches, ausgetragen.
- Eine ungeplante Pause ist nur bei technischen Problemen eines/r Spieler\*In oder bei meldepflichtigen Bugs, sowie bei dem Verdacht auf Cheating erlaubt. In jedem Fall ist die Turnierleitung unverzüglich und auf dem schnellsten Wege zu informieren, sie entscheidet im Zweifel über das weitere Vorgehen.
- Im Fall einer fehlerhaften Kartengeneration (zum Beispiel unspielbare Startposition), muss die Turnierleitung sofort benachrichtigt werden. Sie entscheidet, ob das Spiel neu gestartet wird.
- Führt ein technisches Problem zu einer minimal 10 Minuten langen Pausierung des Spiels, wird dem Spieler\*In eine Niederlage angerechnet. Die Dauer der Pausierung wird durch die Turnierleitung im Auge behalten.

### 6.2.2 Vorteile und Handicaps

#### 6.2.2.1 Startvorteil durch Cs:Go

- Gewinner ihres Cs:Go Matches wird ein Startvorteil durch die Turnierleitung gewährt.
- Vorteile könnten unter anderem Zugang zu Ressourcen oder eine höhere Startausstattung sein.
- Startvorteile werden allen Vorrangengewinnern gleich gewährt.
- Startvorteile werden bei der Vergabe der Startpositionen in der Lobby umgesetzt.

#### 6.2.2.2 Vorteile durch RL und LoL

- Entsprechend der Anzahl der Siege der Supporter wird dem AoE Spieler\*In ein Vorteil durch die Turnierleitung gewährt.
- Vorteile könnten unter anderem Zugang zu Ressourcen, Handicaps für andere Spieler\*Innen, Abkürzungen oder weniger neutrale Gegner auf dem Weg zum Dom sein.
- Vorteile werden allen Spieler\*Innen entsprechend der errungenen Anzahl an Siegen der Supporter gleich gewährt.
- Vorteile werden in der 2. und 3. Pause des Turniers umgesetzt.

#### 6.2.2.3 Vorteile durch Minecraft

- Solange einer der beiden Supporter in Minecraft noch lebt, wird dem entsprechenden Teamkameraden\*Inn in AoE ein Vorteil gewährt.
- Vorteile könnten unter anderem Zugang zu Ressourcen oder weniger neutrale Gegner auf dem Weg zum Dom sein.
- Vorteile werden allen berechtigten Spieler\*Innen gleich gewährt.
- Vorteile werden alle 5 Minuten gewährt.

### 6.2.3 Diplomatie

- Es ist allen Spieler\*Innen des AoE Matches erlaubt Allianzen untereinander zu bilden. Hierfür bietet die Turnierleitung Sprachchats via Discord an.
- Allianzen werden nicht durch die Turnierleitung durchgesetzt und können einseitig durch einen Spieler\*Inn beendet werden. Die Funktionen des Spiels für Fraktionen können hierfür frei verwendet werden.

## 6.3 AoE – Spielende

6.4.1 Das Ziel des AoE Szenarios ist es den Aachener Dom zu erobern. Dies ist der Fall, wenn ein Gebäude eines Spielers\*Inn angrenzend zum Dom erfolgreich errichtet wurde. Der erste Spieler\*Inn dem dies gelingt oder als einziger Spieler\*Inn (Rote Fraktion ausgeschlossen) auf der Karte handlungsfähig ist, hat gewonnen.

### 6.4.2 Domeroberung

Die Platzierung der Spieler\*Innen erfolgt dann anhand des Abstandes, zwischen dem am nächsten gelegenen Gebäude eines Spieler\*Inn und dem Dom.

### 6.4.3 Vernichtung

Wird ein Spieler\*Inn vernichtet wird der Abstand des am weitesten entfernten Gebäudes zum Dom gewertet. Wurden mehrere Spieler vollständig vernichtet zählt die Reihenfolge der vollständigen Vernichtung.

### 6.4.4 Allianzsieg

Sollte eine Allianz bis zum Ende des Spiels durchhalten oder durch Zufall zwei Spieler\*Innen gleichzeitig ihr Gebäude am Dom fertigstellen, so erhalten beide Spieler\*Innen 25 Punkte. Die restlichen Spieler\*innen werden nach den Prinzipien von 6.4.2 und 6.4.3 platziert.

## 6.4 AoE – Nach dem Spiel

6.4.1 Das Ende eines der beiden AoE Matches löst die Wertung der entsprechend zugehörigen noch lebenden Supporter in dem Minecraft Match aus (siehe 9.4).

6.4.2 Die Minecraft spielenden Supporter, des noch laufenden AoE Matches, müssen weiterhin um Punkte und Vorteile kämpfen, bis das zweite AoE Match beendet wurde.

## 6.5 AoE - Wertung

### 6.5.1 Spielergebnis

Je nach Platzierung wird folgend gewertet.

- 35 Punkte
- 20 Punkte
- 15 Punkte
- 10 Punkte
- 5 Punkte
- 0 Punkte

Allianzsieg / gleichzeitige Fertigstellung: 25 Punkte



## 7. Rocket League (RL)

Die Supporter spielen in diesem Turnier drei 2 vs 2 Runden.

### 7.1 Rocket League - Teamzusammensetzung

7.1.1 Zum Antreten eines Spiels ist mindestens 1 Spieler\*Innen erforderlich. Ein Beitreten des fehlenden Mitspielers\*Inn ist während eines laufenden Matches nicht möglich.

### 7.2 Rocket League - Vor dem Spiel

7.2.1 Server- und Spielereinstellungen.

- a. Das Spiel wird mit der aktuellen im Launcher verfügbaren Version gespielt. Die Turnierleitung behält sich vor eine ältere Version des Spiels zu verwenden, sollte die Aktuelle, aufgrund von z.B. Bugs oder extremen Balance-Änderungen, unspielbar sein.
- b. Die Spiele werden mit folgenden Spieleinstellungen gespielt:

#### Allgemein

- Spielmodus: Rumble
- Arena: Zufällig
- Teamgröße: 2 vs 2
- Bot-Schwierigkeitsgrad: keine Bots
- Region: Empfohlen
- Betretbar durch: Name / Passwort
- Mutatoren: Standard (keine)

#### Mutatoren laut Standard:

- Pre-Set Einstellungen: Eigene
- Spiellänge: 5 Minuten
- Torlimit: Standard
- Verlängerung: Standard
- Max. Zeitlimit: Unbegrenzt
- Serienlänge: Unbegrenzt
- Spielgeschwindigkeit: Standard
- Ballhöchstgeschwindigkeit: Standard
- Ballart: Standard
- Ballgewicht: Standard
- Ballgröße: Standard
- Ballabprallkraft: Standard
- Boostmenge: Standard
- Rumble: Nichts
- Booststärke: Einfach
- Schwerkraft: Standard
- Zerstören: Standard
- Respawnzeit: 3 Sekunden

7.2.2 Erstellung und Beitritt der Lobby

- a. Lobbyname und Passwort werden via Discord vorgegeben.
- b. Die Lobby ist pünktlich durch das benannte Team bereitzustellen. Das Gegnersteam muss entsprechend zügig der Lobby beitreten.
- c. Die Spieler haben nach dem Öffnen der Lobby auf alle fehlenden Spieler auf der Teamauswahl-Seite zu warten. Sind alle Spieler anwesend, müssen die Spieler entsprechend der via Discord angegebenen Farben ihren jeweiligen Seiten beitreten. Das Spiel beginnt anschließend automatisch.

### 7.3 Rocket League - Während des Spiels

7.3.1 Unterbrechung

- a. Ein Spiel ist ohne Unterbrechung auszutragen. Eine Pausierung ist nicht möglich. Bei technischen Problemen eines Spielers oder bei meldepflichtigen Bugs, sowie bei dem Verdacht auf Cheating ist das Match bis zum Ende auszutragen oder neu zu starten. In jedem Fall ist die Turnierleitung unverzüglich und auf dem schnellsten Wege zu informieren, sie entscheidet im Zweifel über das weitere Vorgehen.

- b. Das Spiel darf nur im Falle eines technischen Problems selbstständig fortgesetzt werden, in allen anderen Fällen ist auf eine Entscheidung der Turnierleitung zu warten.
- c. Ein Spiel darf im Falle eines technischen Problems maximal 2-mal neugestartet werden, bevor ein technisches Problem zur Niederlage führt.

### 7.4 Rocket League - Nach dem Spiel

7.4.1 Meldung des Spielergebnisses

- a. Ist ein Spiel beendet, muss der Gewinner via entsprechendem Rundenchat ein Bild des Endergebnisses hochladen, auf dem klar der Sieg zu erkennen ist.
- b. Sollte es zu Konflikten über das Ergebnis kommen, wird dieses zu Rate gezogen. Sollte kein Screenshot eingereicht werden und eine Klärung so nicht möglich sein, wird das Spiel für beide Teams als Niederlage verbucht.
- c. Das Verliererteam ist angehalten ihre Niederlage durch eine kurze Textnachricht im Rundenchat zu melden, um den reibungslosen Turnierablauf zu gewährleisten. Das Hochladen eines Bildes seitens des Gewinnerteams entfällt in diesem Fall.

### 7.5 Rocket League - Wertung

7.5.1 Ein gewonnenes Match wird mit 2 Punkten gewertet und mit Vorteilen für den Teamkameraden\*Inn in AoE vergütet.

## 8. League of Legends (LoL)

Die Supporter spielen in diesem Turnier drei 2 vs 2 Runden.

### 8.1 LoL - Teamzusammensetzung

8.1.1 Zum Antreten eines Spiels ist mindestens 1 Spieler\*Innen erforderlich. Ein Beitreten des fehlenden Mitspielers\*Inn ist während eines laufenden Matches nicht möglich.

### 8.2 LoL - Vor dem Spiel

8.2.1 Erstellung und Beitritt der Lobby

- a. Die Lobby ist pünktlich durch das benannte Team bereitzustellen und das Gegnersteam mit den angegebenen Daten einzuladen. Das Gegnersteam muss entsprechend zügig der Lobby beitreten.
- b. Das Spiel ist zur angegebenen Zeit zu starten, es sei denn es erfolgt eine andere Anweisung durch die Turnierleitung.

8.2.2 Seitenwahl

- a. In Matches, die in einem Best-of-one Format ausgespielt werden, spielt das Team auf der Blueside, welches in der Matchübersicht zuerst gelistet ist.
- b. In Matches, die in einem Best-of-three oder Best-of-five ausgespielt werden, erhält dasjenige Team zuerst die Seitenwahl, welches die vorherige Stage höher gewonnen hat oder falls dies zu keiner eindeutigen Auswahl führt, das Team, mit der höheren Position in der Group Stage, sollte auch dies nicht zu einer Entscheidung zu führen, müssen sich beide Teams auf eine Variante einigen. Danach darf der jeweilige Verlierer eines Spiels, sich die Seite für das nächste Spiel aussuchen.

8.2.3 Platzhalter

Die Nutzung von Platzhaltern, während der Pick und Bann Phase sind nicht gestattet.

8.2.4 Abbruch der Matchserie

Sollte vor Vollendung aller Spiele der Serie ein Gewinner feststehen, so wird die Serie abgebrochen und die letzten Spiele werden somit nicht mehr ausgetragen.





### 8.3 LoL - Während des Spiels

#### 8.3.1 Unterbrechung

- a. Ein Spiel ist ohne Unterbrechung auszutragen. Eine Pause ist nur bei technischen Problemen eines Spielers oder bei meldepflichtigen Bugs, sowie bei dem Verdacht auf Cheating erlaubt. In jedem Fall ist die Turnierleitung unverzüglich und auf dem schnellsten Wege zu informieren, sie entscheidet im Zweifel über das weitere Vorgehen.
- b. Das Spiel darf nur im Falle eines technischen Problems selbstständig fortgesetzt werden, in allen anderen Fällen ist auf eine Entscheidung der Turnierleitung zu warten.
- c. Ein Spiel darf im Falle eines technischen Problems maximal 5 Minuten durch ein Team unterbrochen werden, bevor die Unterbrechung zur Niederlage führt. Das gegnerische Team ist dazu angehalten dies im Auge zu behalten.

### 8.4 LoL - Nach dem Spiel

#### 8.4.1 Meldung des Spielergebnisses

- a. Ist ein Spiel beendet, muss der Gewinner via entsprechendem Rundenchat ein Bild des Endergebnisses hochladen, auf dem klar der Sieg zu erkennen ist.
- b. Sollte es zu Konflikten über das Ergebnis kommen, wird dieses zu Rate gezogen. Sollte kein Screenshot eingereicht werden und eine Klärung so nicht möglich sein, wird das Spiel für beide Teams als Niederlage verbucht.
- c. Das Verliererteam ist angehalten ihre Niederlage durch eine kurze Textnachricht im Rundenchat zu melden, um den reibungslosen Turnierablauf zu gewährleisten. Das Hochladen eines Bildes seitens des Gewinnerteams entfällt in diesem Fall.

### 8.5 LoL - Wertung

- 8.5.1 Ein gewonnenes Match wird mit 2 Punkten gewertet und mit Vorteilen für den Teamkameraden\*Inn in AoE vergütet.

## 9. Minecraft

In Minecraft spielen alle Supporter auf einer gemeinsamen Karte nach dem Hungergames Prinzip.

### 9.1 Minecraft - Teamzusammensetzung

- 9.1.1 Zum Antreten eines Spiels ist mindestens 1 Spieler\*Innen erforderlich. Ein Beitreten des fehlenden Mitspielers\*Inn ist während des laufenden Matches nicht möglich.

### 9.2 Minecraft - Vor dem Spiel

#### 9.2.2 Lobby

Ein Server wird durch die Turnierleitung erstellt. Die Zugangsdaten werden den Teams rechtzeitig via Discord Rundenchat mitgeteilt.

#### 9.2.3 Karte

Es wird auf einer durch die Turnierleitung erstellten Custom Map gespielt.

### 9.3 Minecraft - Während des Spiels

#### 9.3.1 Unterbrechung

- a. Das Spiel wird ohne Unterbrechung auszutragen. Eine Pausierung ist nur bei technischen Problemen eines Spielers oder bei meldepflichtigen Bugs, sowie bei dem Verdacht auf Cheating möglich. In jedem Fall ist die Turnierleitung unverzüglich und auf dem schnellsten Wege zu informieren, sie entscheidet im Zweifel über eine Pausierung und das weitere Vorgehen.
- b. Ein Spiel darf im Falle eines technischen Problems maximal 10 Minuten lang unterbrochen werden, bevor ein technisches Problem zur Disqualifizierung führt.

#### 9.3.2 Elimination eines Teams in Minecraft

- a. Wird ein Team in Minecraft auf jeglichem Weg eliminiert, so werden die Fortlaufenden Vorteile für den Teamkameraden\*Inn in AoE eingestellt.
- b. Ein Respawnen ist nicht möglich.
- c. Nach dem Tod ist ein spectaten ohne Einflussname auf das Spielgeschehen gestattet.

### 9.4 Minecraft Wertung

#### 9.4.1 Auslösung

- a. Das Ende eines der beiden AoE Matches löst die Wertung der entsprechend zum AoE Match zugehörigen noch lebenden Supporter aus.
- b. Wenn mindestens einer der beiden Supporter zum unter 9.4.1-a beschriebenen Zeitpunkt noch am Leben ist, wird dem Team 10 Punkte zugeschrieben.
- b. Eine vollwertige Fortsetzung der Teilnahme am Minecraft Match ist möglich. Dies bringt jedoch für das Turnier keine weiteren Punkte.

### 9.4 Minecraft - Verbotene Handlungen

- a. Einflussnahme während des Spectaten  
Einflussnahme auf das Spielgeschehen nach dem Tod eines Spielers (z.B.: Kontaktaufnahme mit einem anderen Team, Weiterleitung von Standortinformationen eines Gegners) ist verboten. Missachtung führt zur Disqualifizierung des gesamten Teams. Weitere Konsequenzen behält sich die Turnierleitung vor.
- b. Es ist verboten jegliche Art von XRay-Mod, -Texturepack oder Ähnliches zu verwenden.

### 9.4 Minecraft - Nach dem Spiel

## 10. Mario Kart Wii (Mario Kart | MK)

### 10.1 Mario Kart - Teamzusammensetzung

- 10.1.1 Zum Antreten eines Spiels sind mindestens 3 Spieler\*Innen erforderlich. Ein Beitreten des fehlenden Mitspielers\*Inn ist während des laufenden Matches nicht möglich.

### 10.2 Mario Kart – Vor dem Spiel

### 10.3 Mario Kart – Während des Spiels

### 10.4 Mario Kart – Wertung

### 10.5 Mario Kart – Verbotene Handlungen

### 10.6 Mario Kart - Nach dem Spiel

