

E-Sports Regelwerk der Fachschaft Maschinenbau

Version 5.0.1 zum 02.09.2024

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

- Spielberechtigt ist jede natürliche Person. Eine am Turnier gemeldete, natürliche Person wird im Folgenden "Spieler*In" (im Plural: "Spieler*Innen") genannt.
- Mit der Teilnahme am Turnier bestätigt jede(r) Spieler*In, dass die jeweilige FSK Anforderungen des jeweiligen Spiels erfüllt sind.
- Mit der Teilnahme am Turnier bestätigt jede(r) Spieler*In, dass diese Regeln zur Kenntnis genommen wurden und beachtet werden.
- Ein Zusammenschluss von Spieler*Innen wird im Folgenden "Team" (im Plural: "Teams") genannt.

1.3 Turnierleitung

Als Turnierleiter*In gilt jede Person, die durch die FSMB als solche benannt wurde, dieser Zusammenschluss wird im Folgenden "Turnierleitung" genannt.

1.4 Registrierung

- Die Registrierung der Spieler*In ist innerhalb des jeweiligen Anmeldezeitraums vorzunehmen.
- Die Turnierleitung kann in einzelnen Turnieren erlauben zu einem bestimmten Zeitpunkt Spieler*In nachträglich zu registrieren. Ein solches Vorgehen 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.
- 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*In als nicht registriert behandelt.
- Die Registrierung einer Spieler*In ist nur für ein einziges Team gültig. Eine Anmeldung einer Spieler*In für mehrere Teams ist untersagt.

1.5 Datenschutzrechtliche Bestimmungen

Unsere Datenschutzerklärung ist zu beachten.

1.6 Kommunikation

- Als Kommunikationswege mit der Turnierleitung dienen die E-Mail-Adresse (esport@fsmb.rwth-aachen.de), der primäre Discord der FSMB (fsmb.eu/discord) und/oder der für das Turnier erstellte Discordserver. Ebenfalls ist die jeweilige Organisationsplattform für Informationen regelmäßig zu besuchen.
- 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

- 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).
- Ein Spiel gilt nach mehr als 10 Minuten Verspätung als verloren, dies ist mit Beweis durch das Gegnerteam 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).
- Spieler*innen haben sich anderen Spieler*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.
- Team- und Spielernamen, die die Persönlichkeitsrechte von Dritten verletzen könnten, sind nicht zugelassen.
- Mögliche Preise sind nach Beginn des Abholungszeitraumes innerhalb von 2 Wochen abzuholen, ansonsten verfällt der Anspruch auf diese. Abweichungen von dieser Regel wird rechtzeitig von der Turnierleitung bekannt gegeben.

1.8 Die Registrierung kann durch weitere Regelungen unter den entsprechenden Regelwerkserweiterungen 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

- Je nach Spiel wird eine minimale Spieleranzahl gefordert, diese wird durch die jeweiligen Regelwerkserweiterungen benannt. Ohne die Erfüllung dieser Mindestanzahl an Spieler*Innen, kann ein Spiel nicht ausgetragen werden und wird als verloren gewertet.
- 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 Regelwerkserweiterungen präzisiert.
- Stand-Ins sind nicht gestattet.

2.2 Teameigentümer

- Im Folgenden wird die Spieler*In, die das jeweilige Team registriert hat, als "Teameigentümer*In" benannt.
- Die Teameigentümer*In dient als Ansprechperson für die Turnierleitung und hat Entscheidungen und Mitteilungen an das Team weiterzugeben. Ebenso hat diese Person die Kommunikation des Teams gegenüber der Turnierleitung zu übernehmen.





3. Beschwerden und Fragen

3.1 Offizielle Beschwerden

- a. Offizielle Beschwerden sind über die angegebene E-Mail-Adresse an die Turnierleitung zu richten.
- b. 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.
- c. 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

- a. Der Austragungszeitraum und die jeweiligen ungefähren Spielzeiten werden zum Start der Registrierungsphase bekanntgegeben.
- b. 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

- a. Das bewusste Ausnutzen von Bugs ist untersagt.
- b. 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 das weitere Vorgehen.

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*In oder eines ganzen Teams beinhalten. Über das Strafmaß entscheidet die Turnierleitung individuell. Strafen reichen unter Anderem von simplen Verwarnungen, über die Erklärung einer Niederlage des betroffenen Spiels bis hin zu Disqualifikationen oder dem vollständigen Ausschluss von diesem sowie von zukünftigen Turnieren der FSMB.

7. Geltungsbereich des Regelwerkes

- 7.1 Dieses Regelwerk gilt für alle Spieler*Innen, die an einem durch die FSMB organisiertem Turnier teilnehmen, also bei diesem registriert sind.
- 7.2 Verstöße gegen den Sinn dieses Regelwerks werden ebenso als Bruch des Regelwerks behandelt. Die Turnierleitung entscheidet über das Vorgehen diese Fälle.
- 7.3 Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, im Einzelfall von diesem Regelwerk abweichende Entscheidungen zu treffen. Dies beinhaltet, ist aber nicht begrenzt auf, das Disqualifizieren von einzelnen Spieler*Innen oder ganzen Teams aus eigenem Ermessen.
- 7.4 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.
- 7.5 Sollten einzelne Punkte dieses Regelwerks ungültig sein, ist hiervon nicht das gesamte Regelwerk betroffen. Die restlichen Regeln behalten ihre Gültigkeit.
- 7.6 Dieses Regelwerk befindet sich in Version 5.0.1, gültig ab dem 02.09.2024.

-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 weiteren Spieler*Innen, nachfolgend "Auswechselspieler*Innen" genannt, gestattet. Eine Registrierung von Auswechselspieler*Innen nach Turnierbeginn ist nicht gestattet.

2. Registrierungsbeschränkungen

- 2.1 Mindestens 3 der 5 Spieler*Innen jedes Teams, in jedem Spiel, müssen an einer der Aachener Hochschulen als ordentliche Student*Inn eingeschrieben, an dieser beschäftigt (Mitarbeiter*Innen, Professor*Innen, o.ä.), oder deren Alumni sein.

- 2.2 Dies ist ein Amateurtournament.
Spieler*Innen, die in den letzten 3 Jahren:

- in der Uniliga (Liga 1 oder 2),
- oder in der Prime League in der Division 5 oder ranghöheren Divisionen,
- oder bei Turnieren, welche Preisgelder in Form von Geldauszahlungen ab 500€ pro Team oder höher vergeben haben,

gespielt haben sind **nicht** zum Turnier zugelassen.

- 2.3 Keins der Teammitglieder darf unter die Altersbeschränkung von League of Legends in Deutschland oder anderweitige Spielverbote von Riot Games fallen.

3. Vor dem Spiel

- 3.1 Beitritt zur Lobby
Die Lobby ist pünktlich (nach der im Basisregelwerk durch Punkt 1.7b definierten Frist) 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 Blauen Seite, welches in der Matchübersicht zuerst gelistet ist.
 - b. In Matches, die in einer längeren Serie 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
Nur die in der "Pick und Bann"-Phase gesperrte Charaktere sind als gesperrt zu betrachten. Absprachen zwischen den spielenden Teams über weitere Sperren sind zu unterlassen.

- 3.4 Von der Turnierleitung veranlasste Sperren
Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, für das Turnier temporär oder permanent Charaktere zu sperren. Sollte ein gesperrter Charakter von einem Team gespielt werden, ist dieses Match als Niederlage zu betrachten. Eine derartige Änderung wird von der Turnierleitung vor Serienbeginn bekannt gegeben. Alle Spieler*Innen verpflichten sich zur Information über derartige Sperren. Diese Charaktere sind implizit als gesperrt zu behandeln, eine Sperre dieser Charaktere in der "Pick und Bann"-Phase ist nicht nötig.

- 3.5 Aktualisierungen des Spiels
Sollte im Verlauf des Turniers im Rahmen eines regulären Updates des Spiels ein neuer Charakter hinzugefügt werden, so ist dieser bis zum Ende des Turniers als gesperrt zu behandeln.

- 3.6 Abbruch der Matchserie
Sollte vor Vollendung aller Spiele einer Serie ein Gewinner feststehen, so wird diese Serie beendet 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 League of Legends-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*Innen 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 FacelT 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, Jumpthrow-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 Messerrunde 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

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*In, 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: westeurope
- 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 Goldtausch 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

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

0. Inhaltsverzeichnis

1. Teamzusammensetzung
2. Registrierungsbeschränkungen
3. Anmeldung
4. Clans
5. Einschränkungen im Spiel
6. Spielablauf
7. Turnierablauf
8. Plattform
9. Streams

Teamzusammensetzung

- 1.1 Das Turnier wird in einem „Mixed-Style“ ausgetragen, genauer in einem 5 vs. 5 Format, mit den Rathausstufen 9, 10, 11, 12 und 13.

1 Rathaus 9 + ggf. 1 Auswechselspieler Rathaus 9
 1 Rathaus 10 + ggf. 1 Auswechselspieler Rathaus 10
 1 Rathaus 11 + ggf. 1 Auswechselspieler Rathaus 11
 1 Rathaus 12 + ggf. 1 Auswechselspieler Rathaus 12
 1 Rathaus 13 + ggf. 1 Auswechselspieler Rathaus 13

- 1.2 Ein Team muss aus mindestens 3 und maximal 10 verschiedenen Spieler*Innen bestehen. Es dürfen bis zu 2 Accounts von einem Teammitglied gespielt werden.

- 1.3 In einem Match müssen immer mindestens 3 verschiedene Spieler*Inn spielen und immer 5 Accounts mit den oben genannten Rathäusern vorhanden sein, dabei muss jede Rathausstufe mindestens einmal vorhanden sein.

- 1.4 Die Turnierleitung behält sich vor die tatsächliche Anzahl der Spieler eines Teams stichprobenweise zu überprüfen. Hierzu kann es sein, dass ein Team auch ohne vorliegenden Verdacht, vor oder während des Turniers darum gebeten wird vollständig in einem Sprachchat zu erscheinen. Das entsprechende Team wird rechtzeitig durch die Turnierleitung informiert und eine Terminfindung vereinbart.

2. Registrierungsbeschränkungen

- 2.1 Dieses Spiel wurde von den üblichen Beschränkungen befreit.

- 2.2 Zu beachten sind die Nutzungsbedingungen von Supercell und die Supercell Fairplay Bestimmungen. Es gilt ein Mindestalter von **13 Jahren** für das Spielen des Spiels und der Teilnahme an diesem Turnier. Minderjährige Teilnehmer*Innen über 13 Jahre müssen eine unterschriebene Erlaubnis ihrer Eltern vor Turnierbeginn per Mail an die Turnierleitung senden.

3. Anmeldung

- 3.1 Die Anmeldung findet über Microsoft Forms statt. Sobald eine korrekte Teamanmeldung durchgeführt wurde, wird der Teamigentümer kontaktiert. Im Channel #anmeldung findet ihr den Link zur Website auf der ihr zur Anmeldung weitergeleitet werdet.

4. Clans

- 4.1 Damit es Fair ist wird in einem Level 1 Clans gespielt. Es dürfen nur die angemeldeten Accounts und ein sogenannter „Clanhalte-Account“ während eines Matches im Clan sein.

Die Turnierorganisation behält sich vor, jederzeit während eines Matches in einen Clan beizutreten.

5. Einschränkungen im Spiel

(Truppen, Belagerungsmaschinen und Clanburgen)
 Generell gilt: Eventtruppen sind nicht erlaubt.

- 5.1 Rathaus 9 - defensive:
 In der verteidigenden Clanburg ist verboten:

- Supertruppen
- Eisgolem
- Headhunter
- Yeti
- Elektrodrache
- Bowler
- Drachenreiter
- Tunnelgräber
- Elektrotitanin

- 5.2 Rathaus 9 - offensive: Keine

- 5.3 Rathaus 10 - defensive:
 In der verteidigenden Clanburg ist verboten:

- Supertruppen
- Eisgolem
- Headhunter
- Yeti
- Elektrodrache
- Drachenreiter
- Elektrotitanin

- 5.4 Rathaus 10 - offensive:
 verbotene Truppen: keine
 verbotene Belagerungsmaschine:

- Belagerungskaserne
- Kampfholzwerfer
- Flammenschleuder
- Kampfbohrer

- 5.5 Rathaus 11 - defensive:
 In der verteidigenden Clanburg ist verboten:

- Supertruppen
- Headhunter
- Yeti
- Drachenreiter
- Elektrotitanin

- 5.6 Rathaus 11 - offensive:
 verbotene Truppen: keine
 verbotene Belagerungsmaschine:

- Belagerungskaserne
- Kampfholzwerfer
- Flammenschleuder
- Kampfbohrer

- 5.7 Rathaus 12 - defensive:
 In der verteidigenden Clanburg ist verboten:

- Supertruppen
- Drachenreiter
- Elektrotitanin





- 5.8 Rathaus 12 - offensive:
verbotene Truppen: Elektrotitanin:
verbotene Belagerungsmaschine:
- Flammenschleuder
 - Kampfbohrer

- 5.9 Rathaus 13 - defensive:
In der verteidigenden Clanburg ist verboten:
- Supertruppen
 - Elektrotitanin

- 5.10 Rathaus 13 - offensive: Elektrotitanin

6. Spielablauf

- 6.1 Einstellungen
Ein Match wird über einen Freundschaftskrieg mit folgenden Einstellungen durchgeführt:
- 15 Minuten Vorbereitungszeit
 - 45 Minuten Kampftag
 - 1 Angriff pro Person

- 6.2 Ablauf
Team A (linkes/oberes Team im Matchplan) stellt die Herausforderung zur angegebenen Uhrzeit eines Matches. Ist nach 5 Minuten keine Herausforderung durch Team A geschehen, stellt Team B die Herausforderung. Ist eine ausgehende Herausforderung 10 Minuten unbeantwortet, schickt das betroffene Team einen Screenshot an die Turnierorganisation. Es kann zu einem Freewin kommen.

In der Vorbereitungszeit eines Matches überprüfen beide Teams die jeweilige Aufstellung des Gegners. Es kann pro fälschlich (in der Teamanmeldung nicht gelisteten Account), zu 1 Stern Abzug im Match kommen.

Jeder der Spieler eines Teams darf nur einmal pro Match seine eigene Rathausstufe auf der Gegenseite angreifen. In der Matchwertung zählen die gehaltenen Sterne vor den Prozenten.

- 6.3 Tiebreaker
Bei einem Unentschieden (nach Sternen und Prozenten) zählt die durchschnittliche Angriffsdauer.

- 6.4 Unterbrechung
- 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.
 - Das Spiel darf nur im Falle eines technischen Problems selbstständig fortgesetzt werden, in allen anderen Fällen ist auf eine Entscheidung der Turnierleitung zu warten.

7. Turnierablauf

- 7.1 Gruppenphase
Die Wertung in der Gruppenphase findet nach Siegen > Sternen > Prozenten statt. Im Falle eines Gleichstands zweier Teams entscheidet auch hier die durchschnittliche Angriffsdauer.

- 7.2 Match Ergebnis
Sobald der Freundschaftskrieg vorbei ist, sendet der Teameigentümer des Gewinnerteams einen Screenshot des Ergebnisses in den #ergebnisse Channel auf Discord. Dieser Screenshot muss wie das Beispiel im Channel #musergebnisse auf Discord aussehen und die entsprechenden Informationen beinhalten.

8. Plattform

- 8.1 Für dieses Turnier wurde ein separater Discord Server erstellt. Dort erhaltet ihr alle Informationen und das Turnier strukturiert. Um diesen beizutreten, folge dem Link auf der Website.

9. Streams

- 9.1 Jedes Match darf gestreamt werden.
- 9.2 Ein Streamer darf jedoch nur das Match vom eigenen Team streamen. Da das Turnier für Anfänger sein soll gibt es keine festen Angriffszeiten. Welcher Streamer mit einem Team am Turnier teilnimmt könnt ihr der Rolle #streamer entnehmen. Ein Streamer muss das gegnerische Team darüber in Kenntnis setzen, dass er das Match streamen möchte!



E-Sports Regelwerk der Fachschaft Maschinenbau

Erweiterungen – Mario Kart

0. Inhaltsverzeichnis

1. Teamzusammensetzung
2. Registrierungsbeschränkungen
3. Vor dem Spiel
4. Qualifikationsphase
5. Finale
6. Sonstiges

1. 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*Inn, muss einer Aachener Bildungseinrichtung angehören.
(Schüler, Studierende, Mitarbeiter*Innen, Lehrer*Innen, Professor*Innen)

3. Vor dem Spiel

- 3.1 Turniermodus und Spielversion
 - a. Das Turnier ist in die Qualifikationsphase und das Finale aufgeteilt.
 - b. Es wird die zum ersten Tag der Qualifikationsphase aktuellste Version des Spiels MarioKart 8 DELUXE gespielt. Die Turnierleitung behält sich vor eine ältere Version des Spiels zu verwenden.
- 3.2 Spieleinstellungen
 - Motorleistung: 150 cm³
 - Rennmodus: Versus-Modus
 - Schlausteuering: Deaktiviert
 - Fahrzeug- und Charakterwahl: Freie Wahl
 - Bewegungs- oder Joysticksteuerung: Freie Wahl
 - Map Beschränkungen: keine DLC Maps

Die Spieleinstellungen wird von der Turnierleitung vor dem jedem Spiel überprüft.

3.3 Erscheinen zum Termin

- a. Die Austragungsorte sind pünktlich durch den/die Spieler*In zu betreten.
- b. Insofern ein Betreten aufgrund einer verschlossenen Tür nicht möglich ist, muss sich telefonisch unter **+49 241 80 97090** gemeldet werden.
- c. Falls ein Termin kurzfristig nicht wahrgenommen werden kann, ist es erforderlich sich per Mail an esport@fsmb.eu vom Turnier abzumelden oder einen Alternativtermin zu vereinbaren.
- d. Das Spiel wird zeitnah durch die Anweisung der Turnierleitung gestartet. Eine absichtlich herbeigeführte Verzögerung kann nach Ermessen der Turnierleitung zu Punktabzügen von bis zu 10 Punkten führen.

4. Qualifikationsphase

- 4.1 Austragungsort der Spiele der Qualifikationsphase sind die Räume der Fachschaft Maschinenbau.
Es wird im "Free-for-All"-Modus (FFA) ausgetragen.
[Einzelspieler Turnier]

4.2 Struktur

- a. Pro Termin stehen 3 Nintendo Switches zur Verfügung. Pro Switch spielen bis zu 4 Spieler*In und zwischen 8 und 11 COM's.
- b. Jeder Spieler*In spielt pro Termin genau 3 Spiele mit je 4 Rennen.
- c. Die zu spielenden 12 Maps werden vor der Qualifikationsphase ausgewählt und für alle Termine und Spieler*Innen der gesamten Phase durch die Turnierleitung vorgegeben. Die Mapauswahl wird beim Termin selber bekannt gegeben.
- d. Nach jedem Spiel werden die Teilnehmer nach der folgenden Tabelle zwischen den Nintendo Switches gemischt:

Spieler 1 bis 12

	Switch A	Switch B	Switch C
Spiel 1	1 2 3 4	5 6 7 8	9 10 11 12
Spiel 2	3 7 11 12	1 5 9 4	2 6 10 8
Spiel 3	5 10 2 4	9 12 3 8	1 6 11 7

Die Turnierleitung kann kurzfristige Änderungen an der Spiel-paarung mit Begründung vornehmen.

- e. Einspielerunden sind zu Beginn eines Termins erlaubt, dürfen aber nicht länger als eine Map sein.
- ### 4.3 Unterbrechung
- a. Spieler dürfen kurze Pausen zwischen den Spielen einlegen, sofern diese den Turnierablauf nicht signifikant stören. Eine solche Pause sollte nicht länger als 5 Minuten dauern.
 - b. 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.
 - c. In allen Fällen ist auf die Anweisung der Turnierleitung zur Fortführung des Spiels zu warten.
 - d. Verzögerungen, die durch Spieler verursacht werden und den Turnierablauf signifikant stören, können zu Strafpunkten von bis zu 10 Strafpunkten oder zur Disqualifikation führen. Die Turnierleitung kann für alle beeinträchtigten Spieler Wiederholungsmatches einrichten.
- ### 4.4 Punktesystem und Qualifikation
- a. Die in jedem der 3 Spiele erworbenen Punkte werden aufsummiert und durch die Turnierleitung in das Scoreboard eingetragen.
 - b. Die 16 Spieler mit den meisten Punkten sind automatisch für das Finale qualifiziert.
- ### 4.5 Tiebreaker
- Sollten Spieler*Innen am Ende der Qualifikationsphase um den 16. und 17. Platz herum Punktgleichstände aufweisen, so werden unter den Beteiligten Spieler*Innen Tiebreaker-Spiele ausgetragen.





5. Finale

- 5.1 Austragungsort des Finales ist die SkyLounge der RWTH auf dem Dach des Hauptgebäudes.
Es wird im "Free-for-All"-Modus (FFA) ausgetragen. [Einzelspieler Turnier]
- 5.2 Struktur Vorrunden
- Jeder Spieler*Inn wird in den Vorrunden des Finales insgesamt fünf Mal spielen.
 - Es stehen zwei Switches zur Verfügung. Pro Switch spielen bis zu 4 Spieler*In und zwischen 8 und 11 COM's.
 - Der auf dem Finale aufgehängte Spielplan garantiert, dass jeder Spieler*Inn mit jedem Spieler*Inn mindestens einmal spielen wird und vermeidet Dopplungen bestmöglich.
 - Die zu spielenden 20 Maps werden vor dem Finale ausgewählt und für alle Spiele und Spieler*Innen der gesamten Vorrunden durch die Turnierleitung vorgegeben. Die Mapauswahl wird am Beginn des Finales bekannt gegeben.
- 5.3 Punktesystem Vorrunden
- Jedes Spiel wird nach der folgenden Tabelle mit Punkten vergütet:
 1. Platz: 4 Punkte
 2. Platz: 3 Punkte
 3. Platz: 2 Punkte
 4. Platz: 1 Punkt
 - Die Punkte der Qualifikationsphase werden nicht mit ins Finale genommen.
 - Es zählt ausschließlich die Platzierung der Spieler*Innen und nicht die der mitspielenden COM's.
- 5.4 Endspiele
- Die Top 4 Spieler*Innen der Vorrunden spielen in zwei Endspielen um die endgültige Treppchen Reihenfolge.
 - Die Punkte des Finales werden auf die erspielten InGame Punkte der beiden Endspiele addiert und ergeben die Finale Wertung.
- 5.5 Unterbrechung
- Spieler dürfen kurze Pausen zwischen den Spielen einlegen, sofern diese den Turnierablauf nicht signifikant stören. Eine solche Pause sollte nicht länger als 5 Minuten dauern, insofern sie
 - 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.
 - In allen Fällen ist auf die Anweisung der Turnierleitung zur Fortführung des Spiels zu warten.
 - Verzögerungen, die durch Spieler verursacht werden und den Turnierablauf signifikant stören, können zu Strafpunkten von bis zu 4 Strafpunkten oder zur Disqualifikation führen. Die Turnierleitung kann für alle beeinträchtigten Spieler Wiederholungsmatches einrichten.
- 5.6 Tiebreaker
Sollte am Ende der Endspiele dennoch Punktgleichstände bestehen, so werden unter den betroffenen Spieler*Innen Tiebreaker-Spiele ausgetragen.

6. Sonstiges

- 6.1 Ausfall einer Nintendo Switch / Controllers
Sollte eine Nintendo Switch während des Turniers aus-fallen, wird die Turnierleitung entscheiden, ob der be-troffene Slot zu einem anderen Zeitpunkt wiederholt wird.
- 6.2 Punkteverwaltung bei technischen Ausfällen
Die Turnierleitung entscheidet, ob bereits erzielte Punkte in den wiederholten Slot übertragen werden können oder ob ein Punkte-Reset erfolgt.
Diese Entscheidung wird transparent kommuniziert und begründet. Sobald das Punkteauslesen aufgrund eines technischen Problems für die Turnierleitung nicht mehr möglich ist, kann das Spiel wiederholt werden.

