

Willkommen zu unserem 1. Offline-Event  
2vs2 Rocket League Turnier  
am 13.04.2024 in 47807 Krefeld

## ROCKET LEAGUE REGELWERK

Alle Teilnehmer müssen das 15 Lebensjahr vollendet haben. Daher ist eine Teilnahme ab dem 16 Lebensjahr möglich.

- Es dürfen keine Personen teilnehmen, die von EPIC Games bereits ausgeschlossen wurden.
- Es muss eine aktive Spielerberechtigung auf esportsbase.com bestehen.
- Jeder Teilnehmer muss sich auf esportsbase.com registrieren, um am Turnier teilnehmen zu können.

### Punkt 1 - Teilnahmeberechtigung & Infos

#### 1.1 Spieler Accounts

Jeder Spieler hat dafür Sorge zu tragen, dass er zum Zeitpunkt des Turnieres einen aktiven und gültigen Account besitzt. Der Gamertag darf keine unangenehmen Ausdrucksweisen beinhalten. Der Gamertag ist vom Teamleader in korrekter Schreibweise bei der Turnieranmeldung anzugeben.

#### 1.2 Euer Team

Gespielt wird 2vs2, daher benötigt jedes Team 2 Spieler. Alle Gamertags sind bereits bei der Anmeldung bekannt zu geben. Können nach der Anmeldung schriftlich noch getauscht werden per E-Mail an [bernard@esportsbase.com](mailto:bernard@esportsbase.com). Dies gilt bis zu 48 Stunden vor Turnierbeginn.

#### 1.3 Interviews

Jedes Team muss einen Teamsprecher ernennen, dieser muss der eSportsBASE vor und nach einem Turnier für Fragen zur Verfügung stehen.

#### 1.4 Preispool

Für das Game Rocket League ist ein Preispool von **1.000,00 EUR** vorgesehen mit folgender Auszahlungsstruktur:

1. Platz	600,00 EUR
2. Platz	300,00 EUR
3. Platz	100,00 EUR

### Punkt 2 – Turnieraufbau & Ablauf

#### 2.1 Anmeldung zum Turnier

Jeder Spieler benötigt für das Turnier einen aktiven und gültigen EPIC Games Account.

Jedes Team muss sich über die Webseite [www.esportsbase.com](http://www.esportsbase.com) ein Teamticket besorgen. Dafür sind 50,00 EUR als Kautions hinterlegen. Diese bekommt man am Tag des Turnieres vor Ort in BAR retour.

#### 2.2 Turnierstruktur

Das Turnier findet offline am 13.04.2024 in Krefeld statt.

Am Vormittag wird eine Gruppenphase gespielt. Dabei werden alle 32 Teams in 8 Gruppen ausgelost. Dabei tritt jedes Team 1 mal gegen das andere an in einem BO3. Jeder Gewinner bekommt 2 Punkte für die Tabelle. Die 2 besten Teams aus jeder Gruppe, treten am Nachmittag in einem KO-Turnier an wo ebenfalls BO3 gespielt wird. Das Finale wird ein BO7 sein. Möge das beste Team gewinnen!

Alle Begegnungen werden gecastet und gestreamt auf <https://www.twitch.tv/esportsbaseofficial>. Alle Turnierteilnehmer stimmen diesen Videoaufnahmen zu.

#### 2.3 Kommunikation & Verhaltensregeln

Bei allen Turnieren der eSportsBASE ist ein respektvoller Umgang miteinander eine Verpflichtung. Das Verhalten der Teilnehmer untereinander ist stets angemessen zu handhaben. Jedes Fehlverhalten ist der Turnierleitung unverzüglich zu melden.

## **Punkt 3 – Die Einstellungen und Infos**

### **3.1 Spieleinstellungen**

Jedes Team wird von einem unserer Caster in die Lobby eingeladen. Dies passiert 5 Minuten vor Start der Begegnung. Es werden dabei die Standardeinstellungen genommen und ein neutrales Stadion.

### **3.2 Maps & Banns**

In unserem Turnier werden ausschließlich folgende Maps gespielt.

- DFH Stadium
- Mannfield
- Utopia Kolosseum
- Urban Central
- Beckwith Park

### **3.3 Ein gültiges Spiel**

Bei einem Gültigen Spiel handelt es sich um ein Spiel, bei dem alle 6 Spieler in einer Map geladen sind.

- Die Spieler befinden sich in einer gemeinsamen Lobby
- Die gegnerischen Teams können einander sehen
- Das Spiel dauert bereits eine Minute (00:01:00)

### **3.4 Spielunterbrechung**

#### **Taktische Pause:**

Der Timeout muss im Ingame Chat der Lobby gecallt werden.

Der Call muss innerhalb von 15 Sekunden nach Start des Lobbycountdowns erfolgen. Jedes Team kann pro Runde ein Timeout callen.

Das Team sollte sich also schon vor Ende der Runde im Klaren sein, ob sie einen Timeout callen wollen oder nicht. Das Timeout hat eine Dauer von +60 Sekunden zum Lobbycountdown, also insgesamt maximal 2 Minuten (120s). Hat ein Team einen Timeout gecallt, dürfen die Teams erst das Feld betreten, nach dem ein eSportsBASE Vertreter im Ingame Chat der Lobby das "Go" gegeben hat.