

# Rocket League 2vs2

## 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 3vs3, daher benötigt jedes Team 3 Spieler + 2 Reserve 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.

Ab Turnierbeginn, kann ein Teilnehmer nur mit der Zustimmung des Administrators geschehen und erfolgt nur in Ausnahmefällen. In einer Begegnung selbst darf kein Wechsel mehr durchgeführt werden.

#### 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 **150,00 EUR** vorgesehen mit folgender Auszahlungsstruktur:

1. Platz 100,00 EUR
2. Platz 2x Gaming Tastatur von URAGE

1x Bounty auf Team Falk im Wert von € 50,00

### Punkt 2 – Turnieraufbau & Ablauf

#### 2.1 Anmeldung zum Turnier

Jeder Spieler benötigt für das Turnier einen aktiven und gültigen EPIC Games Account. Jeder Spieler muss auf der Website [esportsbase.com](http://esportsbase.com) kostenfrei registrieren für dieses Turnier. Der Teamleader muss seinen Teilnehmer seines Teams den Einladungslink übermitteln, damit sich diese zu seinem Team hinzufügen können. Hierfür nutzt er das Anmeldeverfahren des Turnieres.

Alle Turnierteilnehmer müssen sich spätestens 15 Minuten vor Turnierbeginn in ihrem Discord-Voice-Channel, auf unserem Server der eSportBASE einfinden.

Ein Check-In zu dem Turnier ist ab 1 Stunde vor bis 30 Minuten vor dem Turnierbeginn verpflichtend. Wird dies nicht durchgeführt, wird das Team zum Turnier nicht zugelassen. Das Check-In erfolgt über unseren Discordchannel im Turnierbereich unter „Check-In“.

#### 2.2 Turnierstruktur

Das Turnier findet online unter [esportsbase.com](http://esportsbase.com) statt. Hierfür kann sich jedes Team kostenlos anmelden. Es können sich bis zu 32 Teams für dieses Turnier anmelden. Gespielt wird ein einfaches KO-System, der Gewinner kommt eine Runde weiter.

Vorrunden und Halbfinale wird BO5 gespielt.  
Finale wird BO7 gespielt.

Alle Begegnungen der Vorrunde werden zeitgleich gestartet, der Start wird im Livestream angesagt. Dieser ist unter <https://www.twitch.tv/esportsbaseofficial> ersichtlich.

#### 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. Dafür ist ausschließlich der Discord Server der eSportsBASE zu nutzen. Es gibt für eure Anliegen, die Kategorie „RL Turnier“ und unter „Turnierleitung“ kann eine Meldung gemacht werden.

## 2.4 Ergebnisübermittlung

Die Ergebnisse sind auf dem Discord Server zu übermitteln, dafür steht unter der Kategorie „RL Turnier“ der Textkanal „Ergebnisse“ zur Verfügung. Das Ergebnis ist immer vom Teamlader als Screenshot zu übermitteln. Beide Teams müssen dasselbe Ergebnis übermitteln. Sollte es nicht korrekt übermittelt werden, so wird der Schiedsrichter eingreifen. Sollte ein Team oder Spieler wissentlich ein falsches Ergebnis übermitteln, so wird er/sie aus dem Turnier disqualifiziert.

## Punkt 3 – Die Einstellungen und Infos

### 3.1 Spieleinstellungen

Jeder Teilnehmer muss sich vergewissern, dass er die aktuelle Version des Spieles verfügt. Verzögerungen des Turnieres werden nicht geduldet dafür.

Jedes Team, was in der Paarung als erstes genannt wird, spielt als Angreifer und muss ein Custom Game erstellen, mit folgenden Einstellungen:

- Standardeinstellungen

Erklärung zum Erstellen einer Lobby: <https://www.youtube.com/watch?v=BcmJeazS9G4>

Die 1. Runde wird Zeitgleich mit der Begegnung gestartet, die unter <https://www.twitch.tv/esportsbaseofficial> gecastet wird. Jede Begegnung ist für die Lobby selbst verantwortlich.

### 3.2 Maps & Banns

In unserem Turnier werden ausschließlich folgende Maps gespielt.

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

Bei dem Team die gecastet werden, wird die Map vom Caster ausgewählt. In den übrigen Begegnungen müssen sich die Teams via Discord eine Map gemeinsam aussuchen. Sollte es zu keinem Ergebnis kommen, wird die Map vom Turnierleiter bekanntgegeben.

### 3.3 Technische Probleme und Versagen

Jeder Teilnehmer ist in der Onlinequalifikation für die einwandfreie Funktion seines Equipments selbst verantwortlich (Controller, Konsole, Monitor, PC, Internet, uvm). Sollte es zu einem Technischem Gebrechen kommen, so wird eine Einmalige Nachfrist von max. 15 Minuten gesetzt.

### 3.4 Ein gültiges Spiel

Bei einem Gültigen Spiel handelt es sich um ein Spiel, bei dem alle 4 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)

### 3.5 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.