

Taro x Rocketment 1vs1 DACH Summer Cup

Spiel: Rocket League

Plattform: Crossplay

Version: 1.0

Datum: 27.07.2022

1. Präambel

1.1. Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für den Taro x Rocketment 1vs1 DACH Summer Cup, unabhängig der Plattform. Mit der Teilnahme am Taro x Rocketment 1vs1 DACH Summer Cup akzeptiert jedes Teammitglied dieses Regelwerk. Jeder Spieler ist eigenständig dafür verantwortlich, sich über die aktuelle Version des Regelwerkes zu informieren.

1.2. Änderung des Regelwerks

Rocketment behält sich das Recht vor, nicht in diesem Regelwerk festgehaltenes, jedoch unsportliches oder unfaires Verhalten oder Vorgehen, als solches zu bestrafen. Sollte während des Events eine Änderung des Regelwerks notwendig sein, so darf diese Änderung vorgenommen werden und wird an alle Teams/Spieler kommuniziert.

1.3. Disclaimer

Sollte ein Absatz oder eine Regel in diesem Regelwerk sich als ungültig, unrechtmäßig oder undurchsetzbar herausstellen oder gegen geltendes Recht verstoßen, so behält der Rest des Regelwerkes seine Gültigkeit. Als geltendes Recht wird das deutsche/österreichische Recht angesehen. Ebenso liegt die Entscheidung über jede nicht in diesem Regelwerk festgehaltene Situation im Ermessen und in der Entscheidungsgewalt der Turnierleitung und der Admins.

1.4. Vertraulichkeit

Sämtliche Inhalte von Protesten, Supportanfragen und Korrespondenz mit den Admins oder der Turnierleitung sind vertraulich zu behandeln und dürfen weder in Bild, Text oder in sinngemäßer Wiedergabe veröffentlicht werden. Eine Veröffentlichung bedarf das Einverständnis der Turnierleitung.

2. Allgemeine Regeln

2.1. Zusätzliche Vereinbarung

Rocketment gestattet keine Vereinbarungen der Teams/Spieler untereinander, welche die Geltung des Regelwerkes beschneiden oder dieses gänzlich ungültig machen. Zusätzliche Vereinbarungen müssen von der Turnierleitung oder den Administratoren genehmigt werden.

2.2. Teilnehmer

Als Teilnehmer geltend und damit spielberechtigt sind Spieler, welche in dem teilnehmenden Team und auf der opleague.pro-Webseite registriert und angemeldet sind. Jeder Spieler muss vor

Turnierstart die korrekten Angaben (Epic ID/Steam ID) in das dafür vorgesehene Feld eingetragen haben.

2.2.1 Teams

Die Spieler eines Teams müssen 1/1 der D-A-CH Region beinhalten. Im Falle eines Protests muss dies nachgewiesen werden können durch die jeweiligen Captains.

2.3. Spieler Bans

Sollte ein Spieler bei einem anderen Liga- oder Cupveranstalter gesperrt oder gebannt sein, so hat dies keine Auswirkung auf den Taro x Rocketment 1vs1 DACH Summer Cup. Lediglich Spieler mit einem Publisher-basiertem Ban sind ebenfalls bei dem Taro x Rocketment 1vs1 DACH Summer Cup gesperrt.

2.4. Spieltermine

Die Spieltermine der Webseite sind einzuhalten. Jedes Team hat selbst die Pflicht, sich über die gegebenen Spieltermine zu informieren und an diesen anwesend zu sein. Ein Spiel wird nicht aufgrund eines fehlenden Teams/Spielers wiederholt.

2.5. Teilnahmebedingungen

Zu Rocket League Turnieren zugelassene Spieler müssen folgende Kriterien erfüllen:

- Der Spieler muss eine natürliche Person sein
- Der Spieler muss das 16. Lebensjahr vollendet haben. Spieler zwischen 14 und 16 Jahren müssen vor dem Turnier eine Einverständniserklärung der Eltern vorlegen.
- Jede Person darf nur einen Account innerhalb der opleague.pro besitzen
- Die Kommunikation in deutscher oder englischer Schrift und Sprache ist zu gewährleisten.
- Der Spieler muss seine Epic ID/Steam ID Namen eingetragen haben
- Der Spieler darf keine vom Entwickler oder Publisher verhängte Strafe verzeichnen

2.6. Gewinnausschüttung

Der Gewinn wird nur an den Teambesitzer ausgeschüttet. Dieser ist daraufhin für die eventuelle Weiterverteilung verantwortlich. Die Gewinnausschüttung erfolgt per Banküberweisung oder PayPal. Dazu müssen in der Teamansicht die für eine Überweisung nötigen Informationen angegeben werden.

2.7. Casten/Streamen

2.7.1. Streamen

Wird aus der Egoperspektive gestreamt, so muss Taro x Rocketment 1vs1 DACH Summer Cup im Streamtitel erwähnt werden. Der Streamtitel darf weder anstößig, rassistisch oder generell rufschädigend sein. Bei Missachtung kann das gesamte Team disqualifiziert werden.

2.7.2. Zuschauerslots

Zschauerslots dürfen von einem Coach genutzt werden, insofern beide Teams im Matchchannel ihre Zustimmung geben. Für Beweise der Zustimmung sind die Teambesitzer zuständig. Hier ist zu beachten, dass das Match aus der Zuschauerperspektive nicht gestreamt/gecastet werden darf.

2.8. Protestanfragen

Proteste sind direkt matchbezogene, den Verlauf oder Ausgang eines Matches entscheidende Fragen oder Anschuldigungen.

Ein Protest darf zu jeder Zeit während des Matches von jedem Team/Spieler in Anspruch genommen werden. Ein Protest muss unverzüglich nach dem Auftreten des Vergehens im Matchchannel gemeldet werden. Dieser muss mit dem Vermerk „Protest“ gekennzeichnet werden. Nach Ende des Matches können lediglich Vergehen der letzten gespielten Runde protestiert werden. Dies kann bis zur Bestätigung des Ergebnisses erfolgen. Proteste, die nicht im Matchchannel gestellt werden, sind ungültig und können nicht als Referenz herangezogen werden. Diese Regel schließt auch persönliche Nachrichten an Admins oder die Turnierleitung ein.

Ein Protest ist nur dann gültig, solange das Ergebnis noch nicht bestätigt wurde. Sollte das Match bereits beendet und das Ergebnis bestätigt worden sein, so wird ein Protest nicht mehr entgegengenommen und bearbeitet. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, diese Regel bei bewiesenem Cheating außer Kraft zu setzen.

Die Turnierleitung und die Admins entscheiden immer auf Grundlage der Unschuldsvermutung. Das bedeutet, dass der Proteststeller stichhaltige Beweise oder Argumente vorzulegen hat, andernfalls wird die Bearbeitung des Protests aufgrund unzureichender Beweislast nicht fortgesetzt.

2.9. Ergebnisspoiler

Sollte ein Team, sei es auf Social Media oder im Twitch Chat, ein Matchergebnis bekannt geben, welches im zugehörigen Stream noch nicht veröffentlicht wurde, so wird dieses Team mit entsprechender Härte bestraft.

2.10. Supportanfragen

Supportanfragen sind indirekt oder nicht matchbezogene Anfragen, welche rein informative, administrative oder organisatorische Anliegen der Teams gegenüber der Turnierleitung betreffen.

Eine Supportanfrage muss über das, auf der Webseite integrierte Supportticketsystem eingereicht werden. Supportanfragen, die nicht über das Ticketsystem gestellt werden, sind ungültig und können nicht als Referenz herangezogen werden. Diese Regel schließt auch persönliche Nachrichten an Admins oder die Turnierleitung ein.

3. Spielieranforderungen

3.1. Illegale Programme und Modifikationen

Jegliche Hard- und Software, die einem Spieler einen Vorteil gegenüber seinem Gegenspieler verschafft, ist strengstens untersagt. Bei Verstoß kann das gesamte Team disqualifiziert werden. Drittanbieter Programme wie „BakkesMod“ sind jedoch erlaubt, da diese keine Vorteile verschaffen können.

3.2. Zusatzhard- und software (Allgemein)

Jegliche Hard- und Software, die einem Spieler einen Vorteil gegenüber seinem Gegenspieler verschafft, ist strengstens untersagt. Dasselbe gilt für Aktionen, die einem Spieler oder Team in jeglicher Hinsicht einen Vorteil verschaffen. Dazu gilt insbesondere das Ausnutzen von Bugs und Glitches.

3.3. Bugs und Glitches

Das Ausnutzen von Glitches und Spielfehlern führt zum Verlust der Runde
Hierbei gilt es, Glitches und Spielfehler von normal zu erreichenden Spots auf der Map zu unterscheiden. Im Zweifelsfall ist die Turnierleitung zu informieren.

3.4. Anti-Cheat Software

3.4.1. RemoteControlSysteme (RCS) & VPN

RCS und VPNs sind in der Benutzung bei Rocketment Events strengstens untersagt und führen zur Disqualifikation des Teams. Die Benutzung eines Remote Control Systems (bspw. TeamViewer) muss einwandfrei nachgewiesen sein. Gleiche Regel gilt für Programme wie Skype, Zoom oder Microsoft Teams (die genannten Programme bilden nur eine Auswahl).

4. Spieleigenschaften

4.1. Spielhost

4.1.1. Server Einstellungen

Der Server muss mit Standardeinstellungen versehen sein. Die korrekten Einstellungen sind vor dem Spielbeginn zu prüfen.

4.1.2. Matchhost

Im Normalfall eröffnet ein Spieler die Lobby. Das Team, welches im Turnierbaum oben steht, ist für das Hosten des Matches verantwortlich. Ebenso ist der Host für die Richtigkeit der Einstellungen verantwortlich.

4.1.3. Caster/Observer

Sollte ein Match gecastet werden, so werden die Teams benachrichtigt und der Caster oder Observer eröffnet die Lobby. Diese werden die Team Captains in die Spielelobby eingeladen und für die richtigen Einstellungen sorgen. Es ist nicht gestattet, eine eigene Lobby zu eröffnen oder das Spiel eigenständig zu starten, sollte ein Caster oder Observer als Spielhost festgelegt sein.

4.1.4. Zeitvorgaben

Jedes Team hat sich rechtzeitig vor dem angesetzten Matchtermin bereit in der Spielelobby einzufinden, um Verzögerungen zu vermeiden. Jedes Team ist dabei ebenfalls für die einzelnen Teammitglieder und deren Pünktlichkeit verantwortlich. Sollte ein Team nach einer Frist von 15 Minuten nach offiziellem Matchstart nicht vollständig in der Spiele Lobby sein, so muss ein Admin informiert werden und dieser Fall mit einem Screenshot der Lobby bewiesen werden.

4.2. Spieleinstellungen

- Spielzeit: 5 Minuten

- Spiellänge: Bo3, Halbfinale: Bo5, Spiel um Platz 3: Bo5 Finale: Bo7
- Server: EU
- Map: DFH-Stadium

4.3. Spieler

Es wird im 3vs3 gespielt.

Die Mindestanzahl der Spieler liegt bei 1 Spielern pro Team.

Bei einem Disconnect wird in Unterzahl weitergespielt.

Wenn ein Team das Match in Unterzahl bestreitet, darf erst bei Rundenwechsel ein weiterer, spielberechtigter Spieler hinzugeholt werden.

4.4. Fehlerhafte Spieleinstellungen

Stellt der Host die Lobby falsch ein und korrigiert die Einstellungen nachweislich nicht unverzüglich auf Hinweis des Gegnerteams, verliert das hostende Team jede Runde, in der die Lobby falsch eingestellt war.

Nach dem Korrigieren der Einstellungen muss das Spiel bei dem Stand von 0:0 wieder gestartet werden.

Der Hinweis kann gestellt werden, bis das erste Tor fällt und muss via Screenshots nachgewiesen werden. Sobald ein Tor gefallen ist, sind jegliche Proteste zu Lobbyeinstellungen unzulässig.

5. Spielerpflichten und -rechte

5.1. Absprachen zwischen Teams

Absprachen zwischen zwei Teams dürfen ausschließlich über den Matchchannel erfolgen und müssen von einem Rocketment Admin bestätigt werden.

5.2. Spielberechtigung

Sollte sich im Gegnerteam ein nicht spielberechtigter Spieler befinden, so muss dies dem über den Matchchannel mitgeteilt werden. Im Zweifelsfall sind die Admins einzuschalten und Beweis-Screenshots vorzulegen.

Wenn sich im Gegnerteam ein nicht spielberechtigter Spieler befindet, muss das dem Team bis zum Spielstart über den Matchchannel mitgeteilt werden. Das Team hat dann die Möglichkeit den Spieler gegen einen spielberechtigten Spieler auszuwechseln. Nach Spielstart ist ein Protest bezüglich nicht spielberechtigter Spieler nicht mehr zulässig.

5.3. Matchende

Beide Teams sind verpflichtet nach jeder Map einen Screenshot zu erstellen oder das Replay zu speichern und diese mindestens 14 Tage aufzubewahren. Diese sind bei Anfrage eines Admins vorzulegen. Dies dient unter anderem der Ergebnisbestätigung oder der Abhandlung von Matchprotesten.

5.4. Verbindung

Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, die für ihn bestmögliche Verbindung unter Berücksichtigung der Region und der technischen Gegebenheiten zu gewährleisten (Ping).

5.4.1. Pause

Jedem Team steht nur eine Pause pro Match (Bo5, Bo7, ...) zu.

Pausen sind nur zwischen zwei Runden einer Series gestattet. Eine Pause darf max. 5min betragen.

5.4.2. Disconnect

Sollte ein Spieler einen Disconnect haben oder die Lobby verlassen, so hat er die Pflicht sich wieder mit der Lobby zu verbinden. Sollte er sich nicht mehr verbinden können oder wollen, so muss das Match mit den verbleibenden Spielern zu Ende gespielt werden. Disconnected ein Spieler innerhalb der ersten Minute ohne das ein Tor geschehen ist darf dieses Spiel ein Mal pro Team neu gestartet werden. Der Spieler darf nur zwischen zwei Matches einer Series durch einen anderen spielberechtigten Spieler ausgetauscht werden und nicht während eines Matches.

Jeder Spieler ist für seine Soft- und Hardware selbst verantwortlich.

5.5. Technische Fehler

Jeder Spieler ist für seine Hardware und seine Internetverbindung selbst verantwortlich. Ein Spiel wird nicht aufgrund technischer Probleme oder fehlender Spieler neu angesetzt. Sollte ein Team nicht mit dem für das Turnier angemeldeten Roster antreten können, so wird das Match als Freewin für den Gegner gewertet.

6. Regelwerk

Grauzonen und Unklarheiten im Regelwerk müssen umgehend gemeldet und dürfen in keiner Weise ausgenutzt werden.