

Regelwerk Hextech Tournament

Fearless: Das Format Fearless bezieht sich auf das Konzept, keinen Champion erneut zu wählen, der bereits vorher gespielt wurde. Wir wenden das ganze nur auf das eigene Team an, das bedeutet, über das gesamte Turnier kann euer Team aus den 168 verfügbaren Champions jeden Champion nur ein einziges Mal spielen. Anzumerken ist, dass Gruppenphase und Finals zusammen ungefähr 8 - 10 Spiele pro Team beinhalten werden. Es gibt eine Übersicht der pro Team bereits gespielten Champions.

Draft & Bans: Ambessa darf während des gesamten Turniers nicht gespielt werden. Ansonsten verzichten wir im Draft vollständig auf Bans von noch offenen Champions. Dazu wird das Draft Tool [Draftlol](#) mit Einstellungen verwendet, welche die Bans für beide Teams vollständig disabled. Die OPL Tournament Lobbies sind als Blind Pick Draft konfiguriert. Den Tournament Code kann man über die jeweilige Matchübersicht kopieren und in den Launcher einfügen. 20 Sekunden vor Beginn des Spiels darf während des Drafts nicht mehr gewappt werden. Falls während des Drafts Champions gepickt werden, die bereits von dem Team gespielt wurden, ist der Draft abubrechen und erneut durchzuführen. Falls das erst Ingame auffallen sollte, wird das Spiel normal weiter gespielt, aber danach werden alle Spieler horribly abgeschlachtet und auf ihren Leichen getanzt. Sollte es Komplikationen geben, ist das der Turnierleitung zu melden.

Stream: Stream schauen ist erlaubt und gewünscht, Ghosting aber verboten. Auf Spoiler ist innerhalb des Chats zu verzichten.

Verhalten: Unsportliches Verhalten wie bspw. böswilliger bm ist strafbar. Hier werden wir situativ darüber entscheiden, ob und inwieweit etwas bestraft wird. Kleiner Hinweis: Das Tanzen auf einer „Leiche“ oder „ez“ im Chat nach dem Spiel zählt bspw. dazu.

Verbot: 3rd Party Apps wie Blitz oder Porofessor, die in das aktive Spielgeschehen eingreifen, sind nicht erlaubt.

Ersatzspieler: Sofern Spieler für ein Spiel oder mehrere ausfallen sollten, ist dies rechtzeitig vor Spielbeginn bei der Turnierleitung zu melden. Diese kümmert sich dann um adäquaten Ersatz.

Account: Es ist der Account zu verwenden, der auch bei der Anmeldung angegeben wurde.

Ergebnisse: Das siegreiche Team trägt jeweils dafür die Verantwortung, das Ergebnis zu dokumentieren und direkt nach dem Spiel auf OPL einzutragen. Es wird außerdem ein Screenshot der Picks im Kanal „ergebnisse“ zur Verfügung gestellt, auf dem man das Ergebnis und die Spielernamen klar erkennen kann.

Bugs: Sollten in irgendeiner Art und Weise game entscheidende Bugs entstehen, die das Spiel maßgeblich beeinflussen, ist das Spiel zu pausieren und der Turnierleitung zu melden. Diese entscheidet dann über das weitere Vorgehen.

Pausen: Jedem Team stehen 10 Minuten Pausen zur Verfügung. Sind diese aufgebraucht, kann das gegnerische Team eine Fortsetzung des Spiels erzwingen.

Gruppenphase: Die Spiele der Gruppenphase werden im Swiss Format mit 4 Stages ausgespielt. Pro Stage wird automatisch nach Platzierung über OPL ausgelost, wer gegeneinander spielt. Die ersten Matches werden eine halbe Stunde vor dem ersten Matchbeginn zum Captain's Call geseedet. Jedes Spiel findet als BO1 statt und ist auch auszuspielen, unabhängig davon, ob sich an der eigenen Platzierung noch was ändern kann oder nicht. Das Recht der Seitenwahl wird nach Münzwurf durch die Captains entschieden.

Tiebreaker: Tiebreaker werden entschieden durch Anzahl gewonnener Spiele, Buchholztiebreaker (die Summe der Punkte der Gegner eines Teams) und zuletzt direkten Vergleich.

Playoffs: Nach der Gruppenphase scheiden die 4 letztplatzierten Teams aus.

Finaltag: Im Halbfinale tritt Platz 1 gegen Platz 4 bzw. Platz 2 gegen Platz 3 innerhalb eines BO3 an. Das Finale und das Spiel um Platz 3 finden auch wieder in einem BO3 statt. Im ersten Spiel jedes Matches darf das auf OPL zuerst genannte Team (höher geseedet) die Seite wählen. Das Recht der Seitenwahl geht für jedes weitere Spiel an das Verliererteam des vorausgehenden Spiels.

Regeländerungen: Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, das Regelwerk in dringenden Fällen zu ändern oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teams per Discord übermittelt. Sollten während des Turniers Probleme auftreten, welche im Regelwerk nicht definiert sind, entscheidet die Turnierleitung.

Generell bedenkt einfach, das Ganze hier soll immer noch ein FUN Turnier sein, also habt Spaß, nehmt die Sache nicht zu ernst und möge das beste Team am Ende siegen.