

# INHALTSVERZEICHNIS

## REH LEAGUE CUP

<b>ALLGEMEINES</b>	<b>2</b>
§1 ALLGEMEINES	2
§2 EVENT MANAGEMENT TEAM (KURZ EMT)	2
§3 ERMESSEN DES EMT'S	2
§4 KOMMUNIKATION UND ANWESENHEITSPFLICHT	3
§5 GELTUNGSBEREICH	3
§6 ALTERSKONTROLLE	3
§7 GEWINNAUSSCHÜTTUNG	3
§8 SCHULDFRAGE	3
§9 RECHTLICHES	4
<b>STÖRUNGEN</b>	<b>4</b>
§10 VPNS UND ANDERE TOOLS	4
§11 CHEATS/HACKS/BUG ABUSE	4
§12 PING	5
§13 TECHNISCHE PROBLEME	5
§14 SERVER PROBLEME	5
<b>LEAGUE OF LEGENDS®</b>	<b>5</b>
§15 LOBBY	5
§16 CHAMPION BAN	5
§17 PAUSEN	6
§18 SPIELSTAND	6
<b>TEAMS</b>	<b>6</b>
§19 ANMELDUNG	6
§20 NICHTANTRITT EINES TEAMS	6
§21 PAUSENZEIT	6
§22 SPIELERWECHSEL	6
§23 SPIELEN IN UNTERZAHL	7
§24 SPIELBERECHTIGUNG	7
<b>STREAMS / SPECTATOR</b>	<b>7</b>
§25 SPECTATOR	7

# ALLGEMEINES

## §1 ALLGEMEINES

Alle Spieler haben das Recht, fair und mit dem nötigen Respekt behandelt zu werden. Es wird im Allgemeinen ein höflicher Umgangston vorausgesetzt. Sollte dies nicht der Fall sein und/oder einzelne Personen/Teams verstoßen dagegen, so wird dies als unsportliches Verhalten gewertet und dementsprechend im Ermessen des EMT's gehandelt.

Sollte Ihnen ein solches Verhalten aufgefallen sein, wenden Sie sich bitte mit Beweismitteln an einen Event Supporter.

## §2 EVENT MANAGEMENT TEAM (KURZ EMT)

Folgende Rollen des offiziellen REH Gaming Community Discord (REH Gaming e.V) sind befugt im Namen des EMT's zu handeln:

- Lead
- Co-Lead

## §3 ERMESSEN DES EMT'S

Bei Unstimmigkeiten durch Grauzonen oder Ungenauigkeiten, sowie unbehandelten Vorkommnissen (Bitte unseren Support kontaktieren!), behält sich das EMT vor, eine temporäre Regelung, welche sofort in Kraft tritt, einzuführen.

Konsequenzen und Entscheidungen liegen im Ermessen des EMT's, diese müssen nicht zwangsläufig begründet werden.

## **§4 KOMMUNIKATION UND ANWESENHEITSPFLICHT**

Es gilt für alle Teams, dass die Kommunikation auf Deutsch oder Englisch gewährleistet sein muss.

## **§5 GELTUNGSBEREICH**

Mit der Anmeldung zu unserem Cup wird das Regelwerk automatisch als gelesen und akzeptiert erachtet.

## **§6 ALTERSKONTROLLE**

Die Alterskontrolle, also die Berechtigung zu haben, League of Legends® zu spielen, erfolgt beim Kauf des Spiels. Dies bedeutet, entweder ist der Spieler mind. 12 Jahre alt oder hat die Erlaubnis seiner Eltern. Wir gehen bei jedem Spieler davon aus, dass einer dieser beiden Fälle zutrifft und somit die Teilnahme am Cup berechtigt ist.

## **§7 GEWINNAUSSCHÜTTUNG**

Die Gewinnausschüttung erfolgt ausschließlich an Personen ab 18 Jahren. Diese Überprüfung erfolgt anhand des gesetzlichen Personalausweises.

Ein Geldgewinn wird automatisch über die Veranstaltungsplattform Challengermode vermittelt, ein Produktgewinn wird an die Adresse des Gewinners innerhalb der D-A-CH Region geschickt. Für den Versand außerhalb dieser Region muss das Team oder die jeweiligen Spieler für die Versandkosten-Differenz selbst aufkommen.

## **§8 SCHULDFRAGE**

Grundlegend gehen wir von der Unschuld eines jeden Spielers aus, bis das Gegenteil eindeutig anhand von Screenshots, Videos o. ä. bewiesen wurde.

## **§9 RECHTLICHES**

Mit der Anmeldung zu unserem Turnier stimmt jeder Spieler, Team und Organisation der Veröffentlichung von Teamnamen, Team-Logo,

Spielernamen, Screenshots von Matches oder Replays auf den offiziellen Social-Media-Kanälen von REH Gaming, wie Twitter, Instagram, Twitch, YouTube oder der Webseite zeitlich, räumlich und inhaltlich uneingeschränkt zu.

Impressum: <http://rehgaming.de/impressum>

Datenschutzerklärung: <http://rehgaming.de/impressum#datenschutz>

## STÖRUNGEN

### §10 VPNS UND ANDERE TOOLS

Jegliche Software, die sich auf die Verbindung auswirkt und diese beeinflusst, ist strengstens untersagt. Dies schließt Dienste mit ein, die im Hintergrund ausgeführt werden, sowie aktiv laufende Software, die während des Spiels verwendet wird. Die Verwendung von VPNs und anderen Tools, welche zur Manipulation der Verbindung dienen, führt zu einer sofortigen Disqualifikation des Spielers, sowie des Teams, in dem er/sie spielt.

Die Nutzung von ingame Apps wie *Porofessor*, *Blitz*, *LeagueTracker* uvm. sind verboten.

### §11 CHEATS/HACKS/BUG ABUSE

Jegliche Art von Cheats/Hacks/Macros/Scripts/Bug abuses etc. führen zum sofortigen Ausschluss des Spielers aus allen bestehenden und zukünftigen von REH Gaming organisierten Events innerhalb der darauffolgenden 6 Monate und einer 2-monatigen Spielsperre des Teams, in der er/sie spielt.

### §12 PING

Die Spieler sind für ihre Internetverbindung selbst verantwortlich. (Siehe §16 für die Pausen Option)

## §13 TECHNISCHE PROBLEME

Die Spieler sind für ihre Hardware, Software und Internetverbindung selbst verantwortlich.

Sollte das Match unter diesen Umständen unterbrochen werden müssen, ist die Lobby neu zu starten.

## §14 SERVER PROBLEME

Sollten Serverprobleme von Riot Games auftreten, wird das Match oder zur Not der gesamte Cup verschoben, um ein reibungsloses Spiel zu gewährleisten.

# LEAGUE OF LEGENDS®

## §15 LOBBY

Die Website ( <https://www.opleague.pro> ) stellt zu Anfang jeder Runde einen Chatroom, in dem sich ausgetauscht werden darf. Spieler sollten selbständig eine Lobby hosten, indem sie sich gegenseitig einladen oder dafür sorgen, dass alle Teammitglieder in der gewünschten Runde beitreten können.

## §16 CHAMPION BAN

Die Bann-Phase wird im Champ-select durchgeführt und **nicht** im Chat auf OPLLeague ( <https://www.opleague.pro> )

## §17 PAUSEN

Eine Pause darf nur einmal pro Team durchgeführt werden und maximal 10 Minuten dauern. Mit Einwilligung des Gegners sind auch mehrere Pausen möglich.

## §18 SPIELSTAND

Das Spoilern eines Ergebnisses auf jegliche Art und Weise wird mit einem Bann auf der jeweiligen Plattform geahndet.

# TEAMS

## §19 ANMELDUNG

Insgesamt ist die Anmeldung von 7 Spielern, darunter 5 Stamm- und 2 Ersatzspielern, sowie einem Coach erlaubt. Allerdings müssen 50% dieser Spieler ihren Wohnsitz dauerhaft in der D-A-CH Region haben.

Zudem erlauben wir die Teilnahme von 2 Teams pro Organisation.

## §20 NICHTANTRITT EINES TEAMS

Sollte ein Team binnen 10 Minuten nach offiziellem Start des Cups nicht vollständig in der Lobby anwesend sein, muss ein Protest eingereicht werden.

## §21 PAUSEZEIT

Pausen zwischen Matches dürfen nicht länger als 10 Minuten dauern, um Verzögerungen der darauffolgenden Spiele zu vermeiden. Ist dies nicht der Fall, muss ein Protest eingereicht werden.

## §22 SPIELERWECHSEL

Spieler dürfen ausschließlich zwischen Matches gewechselt werden. Auswechslungen nach der Meldung des Lineups müssen unverzüglich in den Match Kommentaren angegeben werden.

## §23 SPIELEN IN UNTERZAHL

League of Legends® wird im 5 gegen 5 - Format gespielt, somit ist das Spielen in Unterzahl nicht gestattet. Sofern ein Spieler in einem Match rausfliegt, darf das Match auch in Unterzahl zu Ende gespielt werden.

## §24 SPIELBERECHTIGUNG

Ein Spieler ist teilnahmeberechtigt, wenn dieser ein Konto auf OPLLeague (<https://www.opleague.pro>) besitzt und seine Riot ID unter „Game Accounts“ angegeben hat. Zudem muss dieser Spieler sich in einem

angemeldeten Team befinden. Zusätzlich gilt, dass jeder Spieler nur in einem Team spielen darf.

## **STREAMS / SPECTATOR**

### **§25 SPECTATOR**

Zuschauer in der Spiellobby sind nur erlaubt, wenn beide Teams einverstanden sind. Ausnahmen sind hier Coaches, Mitglieder des EMT's oder Personen, denen das Zuschauen explizit vom EMT erlaubt wurde (z. B. Caster oder Observer). Dies kann nicht abgelehnt werden.

### **§26 LIVESTREAMS**

Grundsätzlich ist das Streamen aus der Ego Perspektive erlaubt und bedarf keiner Zustimmung des Gegners oder des EMT's, außer das eigene Match wird von einem REH Gaming Caster (oder offiziell beauftragten Caster) gestreamt. Zusätzlich ist zu beachten, dass das Streamende Team Vorkehrungen für z.B. Verzögerungen selbst zu treffen hat. Der Stream Titel muss den Cup Titel beinhalten, aber darf weder anstößig, rassistisch oder rufschädigend sein.