



## Regelwerk UEG Rocket League

*Version vom 05.04.2017*

### **Präambel**

Diese Regeln gelten für die UEG Rocket League Turniere („Wettbewerb“) und für nachfolgende Wettbewerbe, soweit keine Änderungen veröffentlicht werden. Wir bemühen uns die Regeln auf aktuellem Stand zu halten, anderweitige Mitteilungen der University E-Sports Germany auf [www.ueg-liga.de](http://www.ueg-liga.de) („UEG“) sind dennoch zu beachten.

Die Regeln bilden die Basis für den Wettbewerb. Die Entscheidungen des Organisation-Leads, der Organisation und der Schiedsrichter können aber unter Umständen von den nachfolgenden Regeln abweichen, soweit dies zur Gewährleistung des Wettbewerbs notwendig erscheint. Fragen zu den Regeln bitte an: [rl@ueg-liga.de](mailto:rl@ueg-liga.de)

## **1. Allgemeines**

### **1.1 Beteiligte**

#### **1.1.1 Organisation**

Zur Organisation gehören alle Mitarbeiter der UEG, welche das Turnier ausrichten. Diese können daneben Streamer oder Schiedsrichter sein. Bei Streit oder Regelkonflikten entscheiden diese abschließend. Die Entscheidungen der Organisation sind nicht justiziabel. Die Organisation kann über dieses Regelwerk weitere Regelungen treffen, um die im Nachhinein getroffenen Entscheidungen und die begleitenden Umstände einer Klärung zuzuführen.

#### **1.1.2 Regie**

Die Regie besteht aus den natürlichen Personen, welche die Übertragung der Spiele des Wettbewerbs organisieren. Diese kümmern sich um die Übertragung und Veröffentlichung der Spiele.

#### **1.1.3 Schiedsrichter**

Schiedsrichter werden von der Organisation benannt. Sie sind autorisiert aufgrund dieser Regeln und Anweisungen der Organisation zu handeln.

#### **1.1.4 Team**

Nur Teams können an dem Turnier teilnehmen. Sie bestehen aus bis zu drei Spielern, aber mindestens zwei und einer Kontaktperson. Die Kontaktperson kann gleichzeitig auch Spieler sein. Zu den zwei primären Spielern kann noch ein Auswechselspieler hinzu kommen, welcher neben seiner Spielereigenschaft als Auswechselspieler benannt wird.

## **1.2 Definitionen**

### **1.2.1 Best-of-X**

Ein Best-of-X ist ein Match, das X Spiele hat und bei dem das Team gewinnt, das die meisten Spiele gewinnt. Sobald ein Team die benötigten Spiele gewonnen hat, endet das Best-of-X. Beispielsweise ist ein Team, das die ersten zwei Spiele in einem Best-of-3 für sich entscheidet, sofort der Gewinner des Matches.

### **1.2.2 Match**

Ein Match bezeichnet einen einzelnen Wettkampf im Turnier zwischen zwei Teams und kann aus mehreren Spielen bestehen.

### **1.2.3 Spiel**

Ein Spiel wird zwischen zwei Teams ausgetragen und endet entweder sobald der Ball nach Ablauf der Spielzeit den Boden berührt oder nach dem Erzielen eines Tores in der Nachspielzeit.

## **2. Grundlegende Verpflichtungen**

### **2.1 Teilnahme**

Mit der Teilnahme an dem Wettbewerb erkennen Spieler dieses Regelwerk an und verpflichten sich, den Anweisungen der Schiedsrichter und der Organisation zu folgen. Die Auslegung des Regelwerkes liegt alleine im Ermessen der Schiedsrichter und der Organisation.

Solche Ermessensentscheidungen können die nachfolgenden Regeln ersetzen, wenn diese dem Erhalt des Wettbewerbsgedanken entsprechen.

## **2.2 Fehlverhalten**

Jeder Spieler hat anderen Spielern und Schiedsrichtern und der Organisation gebührendem Respekt entgegen zu bringen. Beleidigungen, unfaires- und/oder respektloses Verhalten gegenüber Spielern, Schiedsrichtern und der Organisation wird nicht toleriert und kann mit dem sofortigen Ausschluss des Spielers oder des Teams des Spielers aus dem Wettbewerb oder zu mildereren Strafen, wie zum Beispiel Punktabzug geahndet werden.

## **2.3 Spielversion**

Jeder Spieler muss die aktuellste Version von Rocket League installiert haben und hat dafür Sorge zu tragen, sich frühzeitig über neue Updates zu informieren und diese auf sein System aufzuspielen. Patchen ist unter normalen Umständen keine gültige Begründung um eine Partie zu verzögern. Die aktuellste Version darf durch Patches oder Drittprogramme und dergleichen nicht verändert werden, soweit dies nicht durch dieses Regelwerk als zulässig gilt.

## **3. Datenschutzrechtliche Bestimmungen**

Jeder Spieler und jede Hochschulgruppe ist damit einverstanden, wenn Spieler- sowie Teamnamen via UEG-Turnierwebseiten, hauseigenen Social-Media-Kanälen und anderen Community-Webseiten veröffentlicht werden.

## **4. Kommunikation**

### **4.1 Plattform**

Die primäre Kommunikationsplattform für den Zeitraum vor dem eigentlichen Wettbewerb ist die hinterlegte E-Mailadresse der Spieler. Den dortigen Anweisungen ist Folge zu leisten.

Während des Wettbewerbs wird die Kommunikation zwischen Spielern und der Organisation ausschließlich über den dafür bereitgestellten Discord-Server laufen. Die Spieler tragen die Verantwortung sich rechtzeitig auf der Plattform anzumelden und dem durch die Organisation bereitgestellten Link zum Betreten des Servers zu folgen.

#### **4.2 Schiedsrichter und Organisation**

Schiedsrichter und Organisation können via E-Mail und Discord-Server kontaktiert werden.

#### **4.3 Anfragen**

Anfragen an die Organisation und deren Antworten sind nur per Mail über [rl@ueg-liga.de](mailto:rl@ueg-liga.de) gültig.

### **5. Anmeldung**

Alle Teams und ihre Spieler müssen das Anmeldeformular der UEG-Liga wahrheitsgemäß ausgefüllt und fristgerecht abgesendet haben. Falschangaben und unvollständige Angaben können zum Ausschluss vom oder zur Unzulässigkeit der Teilnahme am Wettbewerb führen.

#### **5.1 Zugangsvoraussetzungen**

Jede natürliche Person, die einen legalen und nicht gesperrten

1. Steam Account mit dem Spiel Rocket League oder
2. Playstation Network Account mit dem Spiel Rocket League

besitzt und an einer deutschen Hochschule eingeschrieben ist, ist berechtigt am Wettbewerb teilzunehmen. Erfolgt die Zulassung zum Wettbewerb für Team und Person wird diese Person als Spieler bezeichnet.

Die Kontaktperson fungiert als Ansprechpartner des Teams für die Organisation. Sie muss die Mitteilungen der Organisation entgegennehmen. Sie muss dafür Sorge tragen,

dass das Team die Weisungen der Organisation befolgt. Mitteilungen der Organisation erfolgen per E-Mail an die von der Kontaktperson hinterlegten E-Mailadresse. Fällt die Kontaktperson aus, muss das Team die Organisation informieren und Ersatz organisieren. Ist weder die Kontaktperson noch ein anderer Spieler eines Teams für die Organisation erreichbar, kann dies zu Strafen, bis hin zur Disqualifikation des Teams führen.

## **6. Der Wettbewerb**

### **6.1 Format StudiCup**

Die StudiCups werden im Double-Elimination Format gespielt. Die Grand Finals werden als Best-of-7, das Winners' Finals und Losers' Finals im Format Best-of-5 und alle anderen Matches als Best-of-3 ausgetragen.

#### **6.1.1 Vorbehalte**

Die Organisation behält sich vor, das Format des Turniers bis 24 Stunden vor Beginn zu ändern.

### **6.2 Spielregeln**

#### **6.2.1 Teamgröße**

Es wird zwei gegen zwei gespielt.

#### **6.2.2 Host**

Das Team, das das Spiel erstellt, wird als Host bezeichnet.

Das Team, das im Bracket oben steht, ist Host und erstellt das private Spiel. Der Host ist für die Konfiguration der richtigen Einstellungen verantwortlich. Das Vornehmen falscher Einstellungen kann bestraft werden.

### **6.2.2.1 Ausnahmen**

Wird ein Match übertragen, übernimmt die Regie die Rolle des Hosts.

### **6.2.3 Einstellungen**

Die Spieleinstellungen sind wie folgt vorzunehmen:

- Gamemode: Soccer
- Arena: DFH Stadium
- Team Size: 2v2
- Bot Difficulty: No Bots
- Team Settings: Default
- Mutator Settings: Default
- Region: Europe
- Joinable By: Name/Password

#### **6.2.3.1 Teamnamen**

Wird ein Match übertragen, so liegt es im Ermessen der Regie die Namen der jeweiligen Teams einzutragen.

#### **6.2.3.2 Arenen**

Sind sich beide Teams einig, so kann eine vom Grundsatz abweichende Arena gespielt werden.

Bei übertragenen Spielen behält sich die Regie vor, die Arenawahl zu treffen. Es kann aus folgenden Arenen gewählt werden:

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

#### **6.2.4 Seitenwahl**

Das Team, das nicht der Host ist, darf die Seite wählen. Dies ist dem anderen Team vor Start des Matches bekannt zu geben. Während eines Best-of-Sets sind die Seiten nicht zu wechseln.

Wird das Match übertragen, so entscheidet die Regie, welches Team welche Farbe bekommt.

### **7. Während des Matches**

#### **7.1 Match Start**

Ein Match kann nur dann beginnen, wenn beide Teams vollzählig dem privaten Spiel beigetreten sind. Vorher darf keine Teamseite betreten werden.

#### **7.2 Verbindungsunterbrechung (Disconnect)**

Sollte die Verbindung eines oder mehrerer Spieler im Laufe des Spiels abbrechen, so wird in Unterzahl weitergespielt. Der Spieler darf im selben Spiel wieder beitreten, jedoch nicht während einem der darauffolgenden Spiele. Kann der Spieler nicht mehr im selben Spiel beitreten, so hat er drei Minuten, um beizutreten, bevor das nächste Spiel beginnt. Kann der Spieler nicht mehr vor dem nächsten Spiel des Matches beitreten, kann dessen Team einen Auswechselspieler einsetzen, insofern dies der erste Disconnect in diesem Match ist.

##### **7.2.1 Übertragene Matches**

Wird ein Match übertragen, so kann die Organisation das Match pausieren, sodass der Spieler die Möglichkeit hat, beizutreten.



### **7.3 Server Crash und Server Lags**

Sollte die Verbindung aller Spieler zu einem Server abbrechen und das erneute Betreten des Servers nicht möglich sein oder die Verbindung aller Spieler zum Server instabil sein, sodass ein fairer Wettbewerb nicht möglich ist, so sind die Schiedsrichter oder die Organisation unverzüglich zu kontaktieren. Das Match wird so bald wie möglich wiederholt. Sollte die Verbindung eines Spielers zum Server instabil sein, so darf sein Team ihn vor Beginn des darauffolgenden Spiels auswechseln.

### **7.4 Aufgeben**

Ohne Erlaubnis der Organisation ist es nicht erlaubt, aufzugeben oder ein Spiel frühzeitig zu verlassen. Zuwiderhandlung kann bestraft werden.

### **7.5 Nichterscheinen des Gegners**

Sollte ein Gegner zum Matchtermin (plus 10 Minuten) nicht erscheinen, so führt dies automatisch zu einem Default Win für die Gegenseite.

### **7.6 Spielerwechsel im laufenden „Best-of-Set“**

Ein Spielerwechsel ist nur zwischen den Matches erlaubt.

### **7.7 Ergebnisse**

Beide Parteien sind verantwortlich dafür, dass die richtigen Ergebnisse eingetragen werden können. Die Ergebnisse sind unverzüglich nach dem Match im dafür vorgesehenen Text-Kanal auf dem Discord-Server zu melden. Die Eintragung der Ergebnisse erfolgt dann durch die Organisation.

## **8. Cheating**

Jedwede Art von Betrug, Ergebnisabsprachen oder Falschangaben werden von den Organisatoren durch entsprechende Maßnahmen bestraft. Abhängig von der Schwere, kann ein Betrug auch zum Ausschluss von künftigen Wettbewerben führen.

### **8.1 Weitergabe eines Accounts**

Die Weitergabe eines Benutzeraccounts oder Steam Accounts ist nicht zulässig und kann zum Ausschluss des entsprechenden Spielers oder des gesamten Teams vom Turnier führen.

## **9. Vergehen und Protestverhalten**

Grundsätzlich wird ein Match bis zum Ende ausgetragen. Falls eine Beschwerde vorliegt, muss nach dem Match eine Nachricht im dafür vorgesehenen Text-Kanal mit einer genauen Schilderung des Sachverhaltes geschickt werden. Mit Hilfe dieser Nachricht wird die Organisation den Fall prüfen und gegebenenfalls Strafen aussprechen.

### **9.1 Einreichen eines Protests**

Ein Protest muss unverzüglich nach Matchende schriftlich eingereicht werden. Später eingehende Proteste können nicht akzeptiert werden. Die gegnerische Partei hat nach Inkenntnissetzung über den Protest die Möglichkeit, sich zu den Vorwürfen zu äußern. Auch bei einem Protest gelten die üblichen Verhaltensformen und die Netiquette. Sollte es zu verbalen Entgleisungen kommen, kann dies mit Strafpunkten geahndet werden. Ein Mitglied der Organisation wird nach vorliegenden Daten entscheiden und gegebenenfalls ein vom Spieler angefordertes Replay zu Hilfe nehmen.

## **9.2 Replays**

Ein Spieler des protestierenden Teams muss auf Nachfrage der Organisatoren diesem ein Replay zur Verfügung stellen, sollte die Klärung des Protestfalls dieses erfordern. Die Replay-Datei wird dazu im dafür vorgesehenen Text-Kanal auf dem Discord-Server hochgeladen. Sollte ein Team auf Nachfrage kein Replay als Beweis vorbringen können, kann das zu Lasten des protestierenden Teams ausgelegt werden.

## **9.3 Screenshots**

Es muss für jedes Spiel des Wettbewerbs nach Spielende ein Screenshot des Scoreboards angefertigt werden und für den Fall von Unstimmigkeiten beim Melden von Ergebnissen aufbewahrt werden. Für das Anfertigen der Screenshots sind beide Parteien verantwortlich, sollten Screenshots fehlen, kann dies zu Lasten der Partei ausgelegt werden, die keine Screenshots vorweisen kann.

## **10. Verhaltensregeln aller Beteiligten**

Beleidigungen, Spam und andere Belästigungen werden von der Organisation unmittelbar bestraft. Die Strafe richtet sich nach der Schwere des Vorfalls gegen den Spieler oder gegen das Team. Das Team muss Vorkehrungen treffen, um Verstöße zu verhindern oder diesen entgegen zu wirken.

### **10.1 Richtlinien Spielernamen**

Bei unangemessenen, beleidigenden oder diskriminierenden Spielernamen sowie Namen, die ausschließlich aus Symbolen bestehen darf die Turnierorganisation einen Namenswechsel verlangen. Innerhalb eines Teams dürfen Spielernamen nicht doppelt vergeben und müssen deutlich voneinander zu unterscheiden sein.

Spielernamen dürfen während des Turnierbetriebs nicht ohne Zustimmung der Organisatoren geändert werden.

## **11. Erreichbarkeit und Streaming**

### **11.1 Erreichbarkeiten**

Alle Teams müssen während der jeweiligen Wettbewerbsphase über den Discord-Server erreichbar sein bis sie aus dem Wettbewerb ausgeschieden sind.

### **11.2 Zuschauer**

Zuschauer sind nur erlaubt, wenn beide Teams einverstanden sind.

#### **11.2.1 Caster und Organisation**

Caster und die Organisation haben zu jeder Zeit das Recht einem Spiel zuzuschauen - auch ohne die Einverständniserklärung beider Teams.

#### **11.2.2 Dritte**

Die Organisation kann Dritten erlauben, einem Spiel zuzusehen.

### **11.3 Streaming**

Die Veranstalter (UEG) sorgen für die Übertragung der Spiele. Diese kann live oder als Replay erfolgen. Erfolgt keine Liveübertragung, ist es den Spielern erlaubt, ihre eigenen Turnierspiele zu übertragen.

## **12. Rechtsweg**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.