

# Regelwerk Overwatch Hochschulmeisterschaft Season 1

## 0. Präambel

Diese Regeln gelten für die UEG Overwatch Hochschulmeisterschaft Season 1 („Wettbewerb“) und für alle nachfolgenden Wettbewerbe, soweit keine Änderungen veröffentlicht werden. Wir bemühen uns die Regeln auf aktuellem Stand zu halten, anderweitige Mitteilungen der Uni eSports GmbH („UEG“) auf [www.ueg-liga.de](http://www.ueg-liga.de) 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 [ow@ueg-liga.de](mailto:ow@ueg-liga.de).

## 1. Allgemeines

### §1.1 Turnier

Die UEG Overwatch Season 1 Hochschulmeisterschaft („Wettbewerb“) ist ein Turnier, in dem nur Studenten deutscher Hochschulen zugelassen sind. Die Teilnahme am Turnier hat insbesondere den Zweck, E-Sport an deutschen Hochschulen zu etablieren und zu fördern.

#### § 1.1.2 Veranstalter

“University Esport Germany“ (UEG) ist alleiniger Veranstalter des Wettbewerbs.

#### § 1.1.3 Natürliche Personen

Eine natürliche Person ist der Mensch in seiner Rolle als Rechtssubjekt, d. h. als Träger von Rechten und Pflichten.

#### § 1.1.4 Institution

Eine Institution ist im Allgemeinen eine Hochschule mit Sitz in der Bundesrepublik Deutschland.

##### § 1.1.4.1 Institutionen einer Stadt zusammenlegen

Institutionen können auf Antrag zusammengelegt werden, wenn es der Standortentwicklung dienlich ist.

Dies ist insbesondere der Fall, wenn:

- (1) diese Institutionen bereits demselben Hochschulsport angehören.
- (2) Institutionen mit weniger als 10.000 Studenten einer größeren Institution beitreten wollen.

Wird die Zusammenlegung beantragt, soll nur eine Vereinigung an den betroffenen Institutionen bestehen.

Der Antrag muss per Email an [ow@ueg-liga.de](mailto:ow@ueg-liga.de) gestellt werden und die Institutionen müssen mit vollem Namen genannt werden.

Die Zusammenlegung muss semesterweise aufrechterhalten werden. Dies geschieht durch erneuten Antrag an [ow@ueg-liga.de](mailto:ow@ueg-liga.de).

Wird dem Veranstalter seitens einer Institution mitgeteilt oder bestehen sonstige wichtige, dass eine Zusammenlegung insbesondere aus Gründen des Hochschulrechts nicht zulässig ist, können bereits bestehende Zusammenlegungen aufgelöst werden.

## **§ 1.2 Beteiligte**

### **§ 1.2.1. Organisation**

Zur Organisation gehören alle natürlichen Personen der UEG, welche das Turnier ausrichten. Diese können daneben Streamer oder Schiedsrichter sein. Mitglieder der UEG leiten die Organisation („Organisation-Lead“). Bei Streit oder Regelkonflikten entscheiden diese abschließend. Die Entscheidungen des Organisation-Lead sind nicht justiziabel. Ein Organisation-Lead kann über dieses Regelwerk weitere Regelungen treffen, um die im Nachhinein Entscheidungen und die begleitenden Umstände einer Klärung zuzuführen.

#### **§ 1.2.1.1 Liste der Organisation-Leads**

Position des Organisation Lead haben:

- Melissa “Giara” Biedermann
- Paul “Fury” Redetzky
- Viktor “Noserino” Polster

### **§ 1.2.2. Stream**

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

### **§ 1.2.3. Schiedsrichter**

Werden von der Organisation benannt und können Clubmitglieder oder Dritte sowie Organisationsmitglieder sein. Sie sind autorisiert aufgrund dieser Regeln und Anweisungen der Organisation zu handeln.

### **§ 1.2.4 Vereinigungen**

Vereinigungen sind Clubs, Vereine und Hochschulgruppen, die ein oder mehrere Teams verwalten. Eine Gründung als eingetragener Verein ist zur Anerkennung als Vereinigung nicht erforderlich. Eine Vereinigung wird von der Ligaleitung anerkannt, wenn Studierende einer Hochschule ihre funktionsfähige Organisation darlegen.

Vereinigungen sollen sich um die Anerkennung an ihrer jeweiligen Institution bemühen.

#### **§ 1.2.4.1 Clubs – Hochschulgruppen**

Clubs sind gleichbedeutend mit Hochschulgruppen. Hochschulgruppen können Teams als Repräsentanten einer Universität benennen. Eine Hochschulgruppe kann aus mehreren Teams bestehen, welche auch ein Verband von Universitäten sein kann. Dies muss mit der Organisation abgesprochen werden und muss der Standortförderung dienlich sein.

### **§ 1.2.5. Team**

Nur Teams können am Wettbewerb teilnehmen. Sie bestehen aus bis zu 9 Spielern, aber mindestens 6. Einer der Spieler fungiert als Captain des Teams. Zu den 6 primären Spielern können noch 3 Auswechselspieler hinzukommen, welche neben Ihrer Spielereigenschaft als Auswechselspieler benannt werden. Weiterhin müssen mindestens 3 aktive Spieler des Teams von derselben Universität sein. Das heißt, es müssen zu jedem Zeitpunkt eines Matches in einem Team mindestens drei Spieler von derselben Universität kommen und aktiv (d.h. mit dem eingetragenen Account einen Helden kontrollierend) am Spielgeschehen teilnehmen.

Nicht zum Minimum der drei aktiven Spieler zählen:

- (1) Natürliche Personen, die sich mit im Voice Chat befinden und das Team bei taktischen Fragen unterstützen
- (2) Ausgewechselten Spieler, die sich weiterhin in der Match-Lobby befinden
- (3) Eingetragene Accounts, die von einer anderen natürlichen Person verwendet werden, als im Anmeldeformular eingetragen ist.

#### **§ 1.2.6 Spieler – Auswechselfpieler – Captain**

Jede natürliche Person, die einen legalen und zum Zeitpunkt der Turnieranmeldung nicht gesperrten Battle.net Account mit dem Spiel Overwatch besitzt und an einer deutschen Hochschule eingeschrieben ist und nicht Teil des UEG Organisationsteams ist, ist berechtigt am Wettbewerb teilzunehmen. Erfolgt die Zulassung zum Wettbewerb für Team und Person wird diese Person als Spieler bezeichnet.

Spieler müssen zum Zeitpunkt der Anmeldung an einer deutschen Hochschule eingeschrieben sein.

Der Captain ist einer der Spieler und fungiert als Ansprechpartner des Teams für die Organisation. Er muss die Mitteilungen der Organisation entgegennehmen. Er muss dafür Sorge zu tragen, dass sein Team Weisungen der Organisation befolgt. Mitteilungen der Organisation erfolgen per E-Mail an die vom Captain hinterlegte E-Mailadresse. Fällt der Captain aus, muss das Team die Organisation informieren und Ersatz anzeigen. Ist weder der Captain, noch ein anderer Spieler eines Teams für die Organisation erreichbar, kann dies zu Strafen, bis hin zur Disqualifikation, des Teams führen.

#### **§ 1.2.7. Auswechseln der Spieler**

Die Spieler können zwischen Maps gewechselt werden. Ein Match wird als Bo4 gespielt. Es werden demnach immer genau 4 Maps gespielt. Grundsätzlich kann kein Spieler während einer Map gewechselt werden.

#### **§ 1.3 Gültigkeit**

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerks unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, bleibt davon die Wirksamkeit des Regelwerks im Übrigen unberührt. An die Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der Zielsetzung am nächsten kommen, die mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Bestimmung verfolgt wurde.

#### **§ 1.4 Regeländerungen**

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, das Regelwerk in dringenden Fällen zu ändern oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teams per E-Mail übermittelt.

#### **§ 1.5 Nicht definierte Regeln**

Sollten während des Wettbewerbs Probleme auftreten, welche im Regelwerk nicht definiert sind, entscheiden die Organisation-Leads.

#### **§ 1.6 Unvorhersehbare Ausnahmefälle**

In unvorhersehbaren Ausnahmefällen behält sich die Ligaleitung das Recht vor, Teile des Regelwerks außer Kraft zu setzen, deren Anwendung eine ordentliche Weiterführung des Wettbewerbs für alle Beteiligten (i.S.d. § 1.2) in erheblichem Maße erschweren oder unmöglich machen würde.

### **§ 2. Verpflichtungen**

#### **§ 2.1. Grundlegendes**

Mit der Teilnahme am Wettbewerb erkennen Spieler dieses Regelwerk an und verpflichten sich Anweisungen der Schiedsrichter und der Organisation zu folgen. Die Auslegung des Regelwerkes liegt allein im Ermessen der Schiedsrichter, der Organisation und als höchste Instanz dem Organisation-Lead.

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

## **§ 2.2. Verhalten**

Jeder Spieler hat anderen Spielern, Schiedsrichtern, Clubs und der Organisation gebührendem Respekt entgegen zu bringen. Beleidigungen, unfaires und/oder respektloses Verhalten gegenüber Spielern, Schiedsrichtern, Clubs und der Organisation können mit dem sofortigen Ausschluss des Spielers oder des Teams des Spielers aus dem Wettbewerb oder mit milderen Strafen, wie zum Beispiel Punktabzug oder Maploss (das automatische Werten einer Map als Niederlage) geahndet werden.

## **§ 2.3. Spielversionen**

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

## **§ 3. Datenschutzrechtliche Bestimmungen**

### **§ 3.1 Daten Veröffentlichung**

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

### **§ 3.2 Öffentliches Auftreten / Spieler- und Teamnamen / Sponsoren**

Alle Teams sind dafür verantwortlich, dass ihre Sponsoren, Spieler- und Teamnamen, Logos und öffentliches Auftreten nicht gegen geltende Gesetze, Rechte Dritter oder das generelle Anstandsgefühl, insbesondere den Sportsgeist, verstoßen.

## **§ 4. Kommunikation**

### **§ 4.1. Generelle Kanäle**

Die primäre Kommunikationsplattform für den Wettbewerb sind die hinterlegten E-Mailadressen der Spieler sowie [www.ueg-liga.de/kontakt/](http://www.ueg-liga.de/kontakt/) und die Mail-Adresse [ow@ueg-liga.de](mailto:ow@ueg-liga.de). Zudem behält sich UEG vor, Ankündigungen auf der Website [www.ueg-liga.de](http://www.ueg-liga.de) zu veröffentlichen. Den dort eingestellten Anweisungen ist Folge zu leisten.

### **§ 4.2. Während des Matches**

Organisation und Schiedsrichter können via E-Mail und zum Zeitpunkt des Spiels (ab 30 Minuten vor Match-Beginn) über den Discord-Server (<https://discordapp.com/invite/8qeezCP>) kontaktiert werden.

### **§ 4.3. Gültigkeit von Aussagen der Organisation**

Anfragen an die Organisation und deren Antworten sind nur über [ow@ueg-liga.de](mailto:ow@ueg-liga.de) bindend. Wird eine Regelwidrigkeit über einen anderen Kanal geklärt, muss diese Klärung im Nachgang per E-Mail bestätigt werden. Sollte die Klärung nicht bestätigt werden können, behält sich die Organisation das Recht vor Auswirkungen der Klärung rückgängig zu machen.

## **§ 5. Anmeldung**

Alle Teams und ihre Spieler müssen das Anmeldeformular der UEG Hochschulmeisterschaft wahrheitsgemäß ausgefüllt und eingereicht haben. Falschangaben und unvollständige Angaben können zum Ausschluss vom oder zur Unzulässigkeit der Teilnahme am Wettbewerb führen. Die Anmeldung erfolgt über das auf der Website ([www.ueg-liga.de](http://www.ueg-liga.de)) bereitgestellte Anmelde-Formular.

## **§ 6. Der Wettbewerb**

### **§ 6.1. Grundlegendes**

Der Wettbewerb ist die "Uni eSports Germany Hochschulmeisterschaft Season 1" und besteht aus einer Gruppenphase deren Matches im Wochentakt immer Mittwochs vom 08.11.2017 bis zum 20.12.2017 ausgetragen werden. Damit ein Match gültig ist, muss ein Organisationsmitglied oder Schiedsrichter auf dem Discord verfügbar sein. Ein Organisationsmitglied oder Schiedsrichter ist im angegebenen Zeitraum Mittwochs von 17.30 bis 23.00 verfügbar.

### **§ 6.2 Vertagung eines Matches**

Grundsätzlich ist eine Match bis zu drei Tage vor und nach dem wöchentlichen Termin (Mittwoch) vertagbar. Hierzu ist eine Absprache mit der Organisation per E-Mail ([ow@ueg-liga.de](mailto:ow@ueg-liga.de)) oder Discord (<https://discordapp.com/invite/8geezCP>) nötig. Diese Absprache muss ein Tag vor Austragung des Matches geschehen. Es muss trotzdem ein Organisationsmitglied oder Schiedsrichter anwesend sein.

#### **§ 6.2.1 Ausnahme im Falle eines Streams**

Falls ein Match gestreamed werden soll, ist eine Vertagung des Matches nicht möglich. Dies gilt, wenn die UEG beide Teams wenigstens eine Woche vor dem Stream-Termin bescheid gibt. Der Stream-Termin ist zum regulären Austragungs-Zeitraum der Matches.

Sollte ein Team an einem gestreamten Match nicht antreten können, ist das Team verpflichtet, dies wenigstens fünf Tage vor dem Termin mit der UEG zu kommunizieren.

Sollten unvorhergesehene Ereignisse für die nicht Einhaltung dieser Deadline sorgen, muss das Team, das nicht antreten kann, für ein Ersatz-Match sorgen, welches am vorhergesehenen Termin gestreamed werden kann.

Sollte das Team nicht in der Lage sein, dies zu tun, behält sich die Organisation vor, den Ausgang des Matches als "Nichterscheinen" des Teams betroffenen zu werten.

#### **§ 6.2.2 Krankheitsfall**

Sollte sich ein Spieler unvorhergesehen verletzen oder krank werden, sodass das Team nicht antreten kann, ist in jedem Fall eine Vertagung des Matches um eine Woche möglich, sofern ein ärztliches Attest per Mail (als Scan) an [ow@ueg-liga.de](mailto:ow@ueg-liga.de) geschickt wird. Das Attest kann im Zeitraum von zwei Tagen nachgereicht werden. Die Sonderregelungen für gestreamte Matches gelten in diesem Fall nicht.

Bei längeren Ausfällen ist das Team verpflichtet einen regelkonformen Ersatz für den Spieler zu finden.

### **§ 6.2. Turnier**

#### **§ 6.2.1. Modus**

Die Spiele werden in einem Jeder-gegen-Jeden-System mit Hin- und Rückrunde ausgetragen. Dabei spielt jedes Team zwei Matches gegen jedes andere Team in der Liga. Ein Match besteht aus vier Maps, wobei jeder am 11.09.2017 im Overwatch-Competitive verfügbare Map-Modus (nämlich Angriff, Eskorte, Kontrolle und Angriff/Eskorte) einmal gespielt wird. Die Reihenfolge ist hierbei:

1. Kontrolle
2. Eskorte
3. Angriff

#### 4. Angriff/Eskorte

##### § 6.2.2. Wertung

Jede gewonnene Map bringt einen Punkt für den Gewinner und null Punkte für den Verlierer. Geht eine Map unentschieden aus, wird eine Entscheidungsrunde "King of the Hill" im "Best-Of-1"-Format gespielt.

##### § 6.2.3 Qualifikation und Finale

Nachdem das letzte Match der Qualifikationsphase abgeschlossen ist, qualifizieren sich die vier Teams mit den meisten Map-Wins für zwei Halbfinal-Partien. Sollten die Map-Wins ausgeglichen sein und das Qualifizierte Team unklar lassen, entscheiden die Match-Wins (Matches, die 3-1 oder 4-0 zugunsten eines Teams ausgingen). Das Team mit mehr Match-Wins qualifiziert sich dann für das Halbfinale. Sollten auch die Match-Wins der Teams gleich sein, entscheidet der direkte Vergleich der zwischen den Teams gewonnenen Maps. Sollte sich auch dadurch noch kein klares Ergebnis zeigen, müssen die Teams ein Best-Of-5 Entscheidungs-Match spielen.

##### § 6.3. Spieleigenschaften

###### § 6.3.1. Server

Alle Spiele müssen auf dem Europe Overwatch / BattleNet Server ausgespielt werden.

###### § 6.3.2. Competitive Mode

Es wird im Competitive Mode gespielt, mit der Ausnahme, dass das Spielerlevel keine Voraussetzung ist.

Die **Kartenauswahl** Phase wird über den **in-Game Chat** durchgeführt, **bevor die erste Map gestartet wird. Jedes Team nennt eine Eskorte-, eine Angriff- und eine Angriff/Eskorte-Karte, die gebannt wird** und somit im Match nicht gespielt werden darf. **Die Kontrolle-Karte wird zu Beginn der Woche von der Organisation bekannt gegeben** und ist in jedem Match der entsprechenden Woche gleich. Das Team, das den Lobby-Leader stellt bannt als erstes. Nach der ersten Map, sucht der Verlierer die nächste Map aus den nicht gebannten Maps des jeweiligen Map-Typs aus. Der Spieler oder Organisator, der die Match-Lobby erstellt hat, ist verpflichtet die richtige Map einzustellen. Der Gewinner der Map hat bei der nächsten Map die Seitenwahl.

###### § 6.3.3. Karten

Die UEG hält sich offen, Karten oder auch Helden kurzfristig zu sperren, falls diese aufgrund von Bugs oder ähnlichem, nicht die Turnier Standards erfüllen. Im Zweifelsfall über die Zulässigkeit einer Map oder eines Helden gilt immer die Aussage des Schiedsrichters und in zweiter Instanz der Organisatoren vor der untenstehenden Liste. Darüber hinaus können im Laufe der Saison neue Maps und Helden in die Listen aufgenommen werden. Dies geschieht frühestens zwei Wochen, nachdem die Map oder der Charakter auf dem öffentlichen Blizzard-Server (EU) verfügbar wird. Folgende Karten und Helden sind aktuell spielbar:

##### Karten

Kontrolle	Eskorte	Angriff	Angriff/Eskorte
Lijiang Tower	Watchpoint: Gibraltar	Tempel des Anubis	King's Row
Ilios	Dorado	Hanamura	Numbani
Nepal	Route 66	Volskaya Industries	Hollywood

Oasis	Junkertown	Horizon: Lunar Colony	Eichenwalde
-------	------------	-----------------------	-------------

#### Helden

Offensiv	Defensiv	Tank	Unterstützung
Genji	Bastion	D.Va	Ana
McCree	Hanzo	Reinhardt	Lúcio
Pharah	Junkrat	Roadhog	Mercy
Reaper	Mei	Winston	Symmetra
Soldier: 76	Torbjörn	Zarya	Zenyatta
Tracer	Widowmaker	Orisa	
Sombra			
Doomfist			

#### § 6.3.4. Match-Ergebnisse

Nach Ende eines Matches muss der Verlierer seine Niederlage melden. Sollte es nicht möglich sein, das Ergebnis auf der entsprechenden Turnierseite selbst einzutragen, sind die Spieler dazu aufgefordert, einen Admin zu informieren.

#### § 6.3.5. Screenshots

Jeder Teilnehmer muss Screenshots als Beweismittel zu jeder Situation machen, über die es zu urteilen gilt. Zudem sollte jeder Spieler einen Screenshot vom Ende seiner absolvierten Spiele als Beweismittel speichern. Diese sind bis zum Ende des Turniers aufzubewahren und müssen bei Nachfrage eines Schiedsrichters zur Verfügung gestellt werden.

#### § 6.3.6. Unentschieden / Draw / Tie

Sollte eine Map in einem Unentschieden enden, wird eine weitere „Kontrolle“-Karte im „Best-of-1“-Modus gespielt

#### § 6.3.7. Verbindungsabbrüche / Disconnects

Falls ein Teilnehmer einen Verbindungsabbruch hat, kann das Spiel auf einer Map insgesamt bis zu 10 Minuten pausiert werden. Sollte der Spieler nicht in der Lage sein, wieder in das Spiel zurückzukommen, wird das Spiel für das jeweilige Team mit fehlenden Spieler/n fortgesetzt.

Der Lobbyleader hat 10 Sekunden Zeit die Pause zu betätigen. Wenn das Spiel nicht rechtzeitig pausiert wird:

- Hat das Team des Lobbyleaders eigenes Verschulden, wenn der Disconnect im eigenen Team passiert ist und das Match läuft regulär weiter, wobei das Team des Lobby Leader in Unterzahl spielt.
- Und der Disconnect beim Team, das nicht den Lobby-Leader stellt, passiert, dürfen sie einen Reset der Map fordern.

### **§ 6.3.7.1 Kumulierte Timeout-Zeit**

Verlieren Spieler eines Teams während eines Matches mehrfach die Verbindung, obliegt es - bei kumuliertem Verbindungsabbruch von über 20 Minuten pro Team - der Organisation das Match trotz fehlender Spieler fortzusetzen.

## **§ 6.4. Kommunikation**

### **§ 6.4.1. Generelles**

Damit Teilnehmer miteinander in Kontakt treten können, müssen diese sich gegenseitig in Overwatch bzw. im BattleNet als Freund hinzufügen.

### **§ 6.4.2. Weitergabe eines Accounts**

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

### **§ 6.4.3 Anwesenheit des Team-Captains**

Zur Zeit der Austragung eines Matches muss von jedem Team ein Captain über den Discord-Server (<http://discord.gg/8geezCP>) erreichbar sein.

## **§ 6.5. Disqualifikation**

Falls ein Spieler gegen die Regeln dieses Regelwerks verstößt oder im Turnier durch unsportliches Verhalten o.Ä. auffällt kann dies zur Disqualifikation führen. Ist ein Spieler disqualifiziert darf er weder mit seinem Account, noch anderen Accounts am Wettbewerb teilnehmen. Sollte der Spieler dennoch am Wettbewerb teilnehmen, führt dies zu einer Disqualifikation des Teams.

## **§ 6.6. Nichterscheinen des Gegners**

Das Nichterscheinen binnen 15 Minuten der ausgemachten Spielzeit führt zum automatischen Match-Loss des fehlenden Teams. Das Match wird 4-0 für das erschienene Team gewertet.

### **§ 6.6.1 Gültigkeit der Anwesenheit**

Ein Team gilt als erschienen, wenn alle teilnehmenden Spieler des Teams in der Match-Lobby anwesend sind und das Team seine Anwesenheit auf dem Discord-Server (<http://discord.gg/8geezCP>) gemeldet hat.

## **§ 6.7 Vergehen und Protestverhalten**

Grundsätzlich wird ein Spiel bis zum Ende gespielt. Sollten Probleme auftreten, muss dies im Spiel von einem der Teilnehmer durch ein deutliches "Protest" klargemacht werden.

Ein Protest muss direkt während des Cups bei der Organisation werden.

Sollte es zu verbalen Entgleisungen kommen, kann dies mit Strafpunkten geahndet werden.

Meldungen werden im TS mit uns besprochen.

## **§ 6.8 Preise**

Der Sieger der Playoffs, für die beizeiten noch ein extra Regelwerk bereitgestellt wird, ist deutscher Hochschulmeister im eSport "Overwatch". Der Preispool beträgt 210€, wobei die 6 Haupt-Spieler (d.h. Spieler, die nicht als Auswechselspieler eingetragen sind) des Siegerteams je 30€ und die 6 Haupt-Spieler des Zweitplatzierten je 5€.

## **§ 7. Verhaltensregeln aller Beteiligten**



Beleidigungen, Spam und andere Belästigungen können von der Organisation unmittelbar bestraft werden. 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.

## **§ 8. Hosting und Einstellungen**

### **§ 8.1. Erreichbarkeiten**

Alle Spieler müssen sich 30 min. vor Beginn des Spiels im Teamspeak Check-In Channel befinden. Ist ein Spieler eingecheckt und zu Map-Beginn nicht anwesend, wird seine Abwesenheit wie ein Verbindungsverlust dieses Spielers gehandhabt.

### **§ 8.2. Zuschauer**

#### **§ 8.2.1. Natürliche Personen**

Natürlichen Person ist es nicht erlaubt ein Spiel direkt anzuschauen. Ausnahmen sind nur mit Zustimmung von UEG zulässig. Weisungen des Veranstalters sind bezüglich der Übertragung sind Folge zu leisten.

Der Veranstalter (UEG) sorgt für die regelmäßige Übertragung der Spiele. Diese kann live oder als Replay erfolgen.

#### **§ 8.2.2. Caster**

Offizielle Turnierbroadcaster und Schiedsrichter haben zu jeder Zeit das Recht einem Spiel zuzuschauen - auch ohne die Einverständniserklärung der Teams.

#### **§ 8.2.3. Eigene Übertragung**

Erfolgt keine Liveübertragung, ist es den Spielern erlaubt, ihre eigenen Turnierspiele zu übertragen. Eine Übertragungsverzögerung von drei (3) Minuten muss hierbei eingestellt werden.

## **§ 9. Nach dem Turnier**

### **§ 9.1 Preise**

#### **§ 9.1.1 Kontakt**

Das Siegerteam muss sich innerhalb von 7 Tagen nach dem Ende des Cups bei den Organisatoren per E-mail melden. Die Kontakt Adresse hierfür lautet: [ow@ueg-liga.de](mailto:ow@ueg-liga.de). Die Auszahlung der Preise erfolgt durch UEG.

#### **§ 9.1.2 Im Fall des Abbruchs**

Für den Fall eines Abbruchs des Turniers ist die UEG nicht zur Auszahlung der Preise verpflichtet.

## **§ 10 Sportliches Verhalten**

Alle Teilnehmer eines Matches sind zu fairem und sportlichem Verhalten ermutigt. Dabei bitten wir je Lobby Skins und die Killcam-Funktion auszuschalten.

Klagt ein Spieler über hohen Ping oder ähnliche Probleme, bitten wir verantwortungsvolle und sportliche Benutzung der Pausefunktion.

## **§ 11 Rechtsweg**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.