

# Regelwerk Season 4

Das sind die Regeln der **LoL UEG-Liga Sommer 2017**. Wir versuchen immer die

Regeln vollständig und aktuell zu halten, dies ist aber nicht immer möglich. Bitte lest daher die Info und Details und die entsprechenden News mit möglichen Erläuterungen, Ausnahmen und Änderungen. Die Regeln bilden den Leitfaden, die Entscheidungen der Admins können aber unter Umständen davon abweichen. Wenn ihr irgendwelche Fragen zu den Regeln habt, schreibt bitte eine Email.

## 1. Allgemeines

### 1.1. Turnier

Die UEG LoL Liga S4 („Wettbewerb“) ist ein Turnier, indem die teilnehmenden Teams um den Titel „UEG Hochschulmeister“ spielen. Nur Studenten deutscher Hochschulen sind zum

Turnier zugelassen. Die Teilnahme am Turnier hat insbesondere den Zweck, E-Sport an deutschen Hochschulen zu etablieren.

### 1.2. Beteiligte

#### 1.2.1. Organisation

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

#### 1.2.2. Stream

Der Stream besteht aus den natürlichen Personen, welche die Übertragung der Spiele des Wettbewerbs organisieren. 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. Clubs – Hochschulgruppen**

Clubs sind gleichbedeutend mit Hochschulgruppen. Hochschulgruppen können Teams als Repräsentanten einer Universität benennen.

#### **1.2.5. Team**

Nur Teams können an der UEG LoL Liga S4 teilnehmen. Sie bestehen aus bis zu 9 Spielern, aber mindestens 5. Einer der Spieler fungiert als Captain des Teams. Zu den 5 aktiven Spielern können noch 4 Auswechselspieler hinzukommen, welche neben Ihrer Spielereigenschaft als Auswechselspieler benannt werden. Des Weiteren müssen zu jeder



Zeit der Liga mindestens 4 von 5 der aktiven Spieler von der gleichen Institution kommen. Als aktive Spieler werden solche bezeichnet, die im Spiel eingesetzt werden. Die Turnierleitung nimmt sich heraus, nach eigenem Ermessen unterschiedliche Einrichtungen zu einer Institution zusammenzufassen.

### **1.2.6. Spieler**

Jede natürliche Person, die einen legalen und zum Zeitpunkt der Turnieranmeldung nicht gesperrten League of Legends Account 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. Spieler müssen an einer deutschen Hochschule zum Zeitpunkt der Anmeldung oder des Wettbewerbs eingeschrieben sein.

### **1.2.7 Captain/Manager**

Der Captain ist einer der Spieler und fungiert als Ansprechpartner des Teams für die Organisation. Dies kann auch von einer eingetragenen nicht spielenden Person übernommen werden (Manager). Diese Person wird nicht für das Rosterlimit (9 Spieler) gezählt. Er muss die Mitteilungen der Organisation entgegennehmen. Er ist dafür verantwortlich, 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 organisieren. 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.

### **1.2.8 Auswechselfspieler**

48h vor dem regulärem Spielbeginn muss das aktive Roster, bestehend aus bis zu 9 Spielern

(5 aktive Spieler und maximal 4 Auswechselfspieler) per E-Mail an [lol@ueg-liga.de](mailto:lol@ueg-liga.de) gesendet werden.

Nach jeder Spielwoche dürfen bis zu zwei(2) Änderungen am Roster vorgenommen werden. Es muss zu jedem Zeitpunkt des Ligabetriebs ein aktiver Captain und/oder Manager benannt sein.

Zwischen zwei Spielen innerhalb eines Matches darf maximal ein Spieler aus dem aktiven Roster mit einem Auswechselfspieler ersetzt werden. Es ist erlaubt, dass Spieler zwischen Teams der Ligen wechseln dürfen. Dabei ist zu beachten, dass ein Spieler nach einem Teamwechsel 4 Spieltage lang keinem anderen Team beitreten darf.

#### **1.2.8.1 Playoffs**

2 Spieltage vor den Playoffs sind alle Roster gesperrt und es dürfen keine Änderungen mehr durchgeführt werden.

### **1.2.9 Leihspieler**

Clubs, die 2 Teams in entweder der 1. oder 2. UEG LoL Liga Teams unterhalten, dürfen für



einen Spieltag einen Spieler des anderen Teams nutzen. Dieser Spieler zählt zum Zeitpunkt des Einsatzes als aktives Roster des nutzenden Teams. Sollte der Spieler länger als einen Spieltag genutzt werden, treten die Regelungen 1.2.8. in Kraft. Dies kann pro Team nur einmal genutzt werden.





## 2. Grundlegende Verpflichtungen

- Mit der Teilnahme an der UEG LoL Liga S4 erkennen Spieler dieses Regelwerk an und verpflichten sich Anweisungen der Schiedsrichter und der Organisation zu folgen. Die Auslegung des Regelwerkes liegt alleine 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 Wettbewerbsgedanken entsprechen.

- 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.
- Jeder Spieler muss die aktuellste Version von League of Legends 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 Patche 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 Studi-Cup-Turnierwebseite, hauseigenen Social-Media-Kanälen und anderen Community- Webseiten veröffentlicht werden.

## 4. Kommunikation

- Die primäre Kommunikationsplattform für den Wettbewerb ist die hinterlegte EMailadresse der Spieler und primär die ESL-Homepage sowie [www.ueg-liga.de](http://www.ueg-liga.de). Den dortigen Anweisungen ist Folge zu leisten.
- Schiedsrichter und Organisation können via E-Mail([lol@ueg-liga.de](mailto:lol@ueg-liga.de)) und TS-Server (85.25.200.8:9000) kontaktiert werden.



## **5. Anmeldung**

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



# 6. Der Wettbewerb

## 6.1. Grundlegendes

Die Teams spielen im Wettbewerb gegeneinander. Es gibt eine Vorrunde und eine Finalrunde.

## 6.2. Teilnehmende Teams

Die Annahme zur Teilnahme am Wettbewerb erfolgt im Ermessen der Organisation. Sie soll der Förderung des E-Sports an deutschen Hochschulen dienen und soweit möglich nach einheitlichen Kriterien. Diese Kriterien sollen veröffentlicht werden.

Die Vorrunde besteht aus einem Hinspiel. Jedes Team spielt gegen jedes Team im Modus Bo2 (Best-of-Two). Ein Sieg wird mit drei „3“ Punkten bewertet. Die Niederlage eines Teams mit null „0“ Punkten. Bei Unentschieden bekommen beide Teams einen „1“ Punkt. Die

Rangliste ergibt sich nach der Anzahl der Punkte. Bei Gleichstand entscheidet der Head-to-Head-Record. Also das Team, welches mehr Spiele gegen das andere gewonnen hat, bekommt den höheren Rank. Sollte dieser auch ein Gleichstand sein, wird ein DeciderGame gespielt (bo1), um den Rank zu bestimmen. Die Abfolge der Begegnungen erfolgt zufällig und wird von der Organisation festgesetzt. Im Zweifel entscheidet das Los. Die Losung erfolgt durch den Organisation-Lead oder von diesen eingesetzten Vertretern. Nach der Vorrunde ziehen die nach Punktstand besten Teams in die Finalrunde ein. Haben mehrere Teams gleiche Punktzahl, wird ihr Head-to-Head-Record verglichen. Sollte hierbei keiner hervorgehen wird ein Decider-Game gespielt. Lässt sich aufgrund von Teamausfällen oder anderen Umständen die genaue Anzahl von 6 Finalteilnehmern nicht ermitteln, können Sonderspiele nach Ermessen der Organisation angesetzt werden, um die Finalteilnehmer zu ermitteln.

## 6.4. Finalrunde

Die Finalrunde hat 6 Teilnehmer die im Single-Elimination Modus den Wettbewerb ausspielen. Nach Erreichen der Finalrunde dürfen die Roster dieser Teams nicht mehr verändert werden. Es werden Viertelfinale, Halbfinale, Finale und das kleine Finale (Spiel um Platz

3) gespielt. Die Viertelfinale und das Halbfinale werden im Modus Bo3 gespielt. Das Finale und das kleine Finale werden im Modus Bo5 gespielt.

Es werden die Plätze 4 bis 1 ausgespielt. Die anderen Plätze werden nach Punktstand vergeben.



## **6.5. Der Spielablauf in der Vorrunde**

Teams dürfen ausschließlich mit angemeldeten Spielern antreten. Die Begegnungen einer Woche werden vom Spielplan vorgegeben. Die Spielwoche beginnt jeweils Montag 00:00 Uhr und endet Sonntag 23:59 Uhr. Der Spielplan wird von der Organisation vorgegeben.. Die Captains bzw Manager sind für die Absprache und die Dokumentation zuständig.





## **6.5.1. Spielverlegung**

Jedes Team hat pro Season zwei (2) Wildcards. Diese dürfen benutzt werden, um ein Spiel an einem anderen Termin auszuspielen. Allerdings nur, wenn beide betroffenen Teams sich auf einen Termin innerhalb der darauffolgenden Woche geeinigt haben. Der neue Termin muss spätestens 48 Stunden vor ursprünglichem Spielbeginn per Email der Organisation mitgeteilt werden. Falls kein Termin gefunden werden kann, muss das Spiel am ursprünglichen Termin ausgespielt werden. Dabei gelten die üblichen Regeln der Spielaustragung.

## **6.6. Abweichender Spielablauf in der Vorrunde bei Livestreaming**

Es werden Spiele live durch die Organisation gestreamt. Hierfür gelten besondere Regeln die von der Organisation bekannt gegeben werden.

## **6.7. Weitergabe eines Accounts**

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

## **6.8. Disqualifikation**

Falls ein Team die Regeln zu oft missachtet oder sich auflöst haben die Schiedsrichter das Recht, das entsprechende Team aus dem Turnier zu verweisen und gegebenenfalls einen Nachrücker zu bestimmen.

## **6.9. Nichterscheinen des Gegners**

Sollte ein Gegner nicht zum Matchtermin (plus 20 Minuten) erscheinen, wird dies im Ergebnisbogen eingetragen und führt zum Defaultloss.

### **6.9.1. Ergebnisse**

Beide Parteien sind verantwortlich dafür, dass die richtigen Ergebnisse eingetragen werden. Bei Unstimmigkeiten des Ergebnisses sollten beide Parteien Screenshots bereithalten und einen Protest einlegen.

### **6.9.2. Vergehen und Protestverhalten**

Grundsätzlich wird ein Spiel bis zum Ende gespielt. Sollten Probleme auftauchen, muss



dies im Spiel von einem der Teilnehmer durch ein deutliches "Protest" klar gemacht werden. Sobald das Match vorüber ist, muss mittels des Formulars auf der Webseite der Protest eingereicht werden. Anhand der mitgeteilten Informationen werden die Admins den Fall prüfen und gegebenenfalls Strafen aussprechen. Ein Protest muss bis zu 48 Stunden nach Matchbeginn eingereicht werden. Die gegnerische Partei hat nach

Protesteinreichung 48 Stunden Zeit sich zu den Vorwürfen zu äußern. Eine Extraaufforderung eines Admins ist dazu nicht nötig, die Benachrichtigung über den Protest erfolgt automatisch. Auch bei einem Protest gelten die üblichen Verhaltensformen und die Netiquette. Sollte es zu verbalen Entgleisungen kommen, kann dies mit Strafpunkten



geahndet werden. Gibt es nach der 48 Stunden-Frist keine Stellungnahme, so verwirkt die Partei damit ihr Recht und ein Admin wird nach vorliegenden Daten entscheiden.

## 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.

### 7.1 Von Riot Games gesperrte Accounts

Von Riot Games gesperrte Spieleraccounts (und damit deren Spieler) sind für die Dauer der Sperre von allen Ligaspielen gesperrt. Es ist nicht legitim, den gesperrten Spieler auf einem Zweitaccount nachzutragen. Wir behalten uns vor, die Sperren im Einzelfall zu betrachten und zu bewerten.

## 8. Hosting und Einstellungen

### 8.1. Erreichbarkeiten

Alle Teams müssen während der jeweiligen Turnierphasen in League of Legends online und erreichbar sein, bis sie aus dem Turnier ausgeschieden sind. Nachdem ein Match auf der Turnierwebseite erstellt wurde, müssen die Teams über Ingame Chat in Kontakt miteinander treten. Falls eines der Teams zwanzig (20) Minuten nach Erstellung des Matches auf der Turnierwebseite nicht erreichbar ist, hat das gegnerische Team das Recht einen „default win“ zu beantragen, indem sie sich an einen Schiedsrichter wenden. Dieser Antrag muss von einem Schiedsrichter stattgegeben werden. Schiedsrichter können unter Umständen die 15 Minuten Frist verlängern, um dadurch für die Austragung des Spiels zu sorgen.

### 8.2. Lobby Hosting

Das Team welches auf der Turnierseite zuerst genannt ist, hat die Lobby zu erstellen. Das hostende Team hat den Spielnamen sowie das entsprechende Passwort dem Teamkapitän des anderen Teams mitzuteilen. Ein Schiedsrichter hat das Recht, zu jeder Zeit eine Lobby selber zu erstellen, um sicher zu gehen, dass die offiziellen Broadcaster in das Spiel eingeladen werden, um dieses zu übertragen.

### 8.3. Zuschauer

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



Die Veranstalter (UEG) sorgen für die Regelmäßige Übertragung der Spiele. Diese kann live oder als Replay erfolgen.

- Offizielle Turnierbroadcaster und Schiedsrichter haben zu jeder Zeit das Recht einem Spiel zuzuschauen - auch ohne die Einverständniserklärung beider Teams.
- Erfolgt keine Liveübertragung, ist es den Spieler erlaubt, ihre eigenen Turnierspiele im Point of





View zu übertragen. Eine Übertragungsverzögerung von drei (3) Minuten muss hierbei eingestellt werden. Spiele dürfen nur auf Absprache mit der UEG fremdgesteuert werden.

## 8.4. Spieleinstellungen

- Die Server Location für alle Spiele ist EU-West.
- Im Falle eines Best-of-Ones (Bo1) spielt das auf der Turnierwebseite zuerst genannte Team als „Blaues Team“ und das zweitgenannte als „Violettes Team“.
- Im Falle eines Best-of-Twos (Bo2) spielt das auf der Turnierwebseite zuerst genannte Teams als „Blaues Team“ und das zweitgenannte als „Violettes Team“. Im zweiten Spiel erfolgt ein Seitenwechsel.
- Im Falle eines Best-of-Threes (Bo3) spielt das auf der Turnierwebseite zuerst genannte Team als „Blaues Team“ im ersten Spiel und das zweitgenannte als „Violettes Team“. Im zweiten und dritten Spiel erfolgt jeweils ein Seitenwechsel.
- Im Falle eines Best-of-Fives (Bo5) spielt das auf der Turnierwebseite zuerst genannte Team als „Blaues Team“ im ersten Spiel und das zweitgenannte als „Violettes Team“. In jedem nachfolgenden Spiel erfolgt jeweils ein Seitenwechsel.

### 8.4.1. Alle Spieleinstellungen im Überblick

• Server: EU-West • Map: Summoner's Rift • Team Size: 5 • Allow Spectators: All • Game Type:

Tournament Draft

## 9. Während des Matches

### 9.1. Picks & Bans

Der Champion-Pool beinhaltet alle die im „Tournament Draft“ Modus wählbaren Champions. Diese können sich im Laufe des Turnierverlaufs ändern. Andere Champions zu spielen, die nicht während der Picks & Bans ausgewählt wurden, ist verboten. Sogenannte Platzhalter (Placeholder) sind daher ebenfalls nicht erlaubt. Sollte ein falscher Champion gepickt oder gebannt werden, muss das Team Bescheid geben, BEVOR das gegnerische Team ihre Auswahl gelockt hat. Die Draftphase wird bis zu dem Zeitpunkt vor dem Fehler mit gleichen Picks und Bans wiederholt.

### 9.2. Disconnects & Reconnects

#### 9.2.1. Disconnect

Falls ein Spieler disconnected wird das Match pausiert, indem man `/pause` in den ingame chat schreibt. Die Teams müssen sofort einen Schiedsrichter kontaktieren, falls Disconnects vermehrt auftreten oder die Pausenzeit länger als 15 Minuten beträgt (falls ein Spieler mehrfach disconnectet, werden seine Zeiten zusammengerechnet).



## **9.2.2. Schiedsrichter**

dürfen die Teams dazu auffordern, das Spiel auch ohne den disconnecteten Spieler wieder aufzunehmen. Der betroffene Spieler darf dem Spiel später jederzeit wieder beitreten.



## 9.3. Bugs

Falls ein schwerwiegender Fehler das Spiel beeinflusst, muss ein Schiedsrichter hinzugezogen werden. Der Schiedsrichter entscheidet, wie weiter verfahren wird.

## 9.4. Remakes

Falls unter bestimmten Umständen erneut eine Lobby für das Spiel erstellt werden muss, müssen beide Teams dieselben Picks und Bans, sowie dieselben Summoner Skills und Runes/Mastery Pages auswählen. Beide Teams haben dieses während des Ladebildschirms des neuen Spiels zu kontrollieren. Ein Protest nachdem das Spiel für eine Minute gespielt wurde, ist nicht mehr möglich.

## 9.5. Werkzeuge und Hacks

Das Benutzen von allen LoL-relevanten Werkzeugen ist strengstens verboten mit Ausnahme von: • League Replays (Version 0.8.2 und später) • Curse Voice • Baron Replays

## 9.6. Spielende

Ein Spiel ist zu Ende, wenn ein Team den Nexus eines Gegners zerstört, ein Team aufgibt, wenn der

Großteil eines Teams das Spiel vorsätzlich verlässt oder ein Schiedsrichter es entscheidet. Jedes Team hat einen Scorescreenshot nach dem Match zu machen und, falls gewünscht, einem Schiedsrichter zur Verfügung zu stellen.

# 10. Regelverstöße und Strafen

## 10.1. Erklärung

Jedweder Regelverstoß kann zu einer Disqualifikation und darüber hinaus zu einer Sperre von weiteren Wettbewerben der UEG führen.

## 10.2. Team Strafen

- Default Loss im entsprechenden Spiel • Disqualifikation vom entsprechenden Turnier

## 10.3. Teilnehmer Strafen

- Weitere insbesondere mildere Strafen nach Ermessen der Organisation möglich.



# 11. Rechtsweg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.







