



LoL - Regeln

Gespielt wird immer die aktuelle Riot-Version von League of Legends. Zu beachten ist wie bei allen Turnieren das allgemeine Turnierregelwerk das hier einzusehen ist. Dieses ist für jedes Turnier bindend.

§1-Anmeldung für das Event

Um die Preise vom League of Legends zu erhalten, muss man sich zusätzlich auf der Community Seite von League of Legends registrieren. Dieser Schritt sollte bereits vor Beginn des Turniers erledigt werden und ist Pflicht für die Teilnahme am Turnier!

<http://events.euw.leagueoflegends.com/events/230723>

§2-Nickname

Jeder Spieler muss in jedem Turnier den gleichen Nickname tragen, den er bei der Anmeldung angegeben oder auf seinem Spielpass stehen hat. Bei League of Legends kann der Ingame-Nickname auch vom angegebenen Nicknamen abweichen, da man den Ingame-Nickname nicht ändern kann.

§3-Turniermodus

Das gesamte Turnier wird im Swiss-Cup Modus gespielt. Bis zum Finalspiel wird im BO1 (jeweils nur eine Map) gespielt. Im Finale wird im BO3 (best of 3) weitergespielt.

§3.1-Swiss-Cup Modus

In der Vorrunde spielen die Teams solange, bis ein Team zwei Spiele gewonnen hat. Das Team ist dann für die nächste Runde qualifiziert. Vier Teams können sich qualifizieren, der Rest scheidet aus.

§4-Mapwahl

Das Turnier wird auf der Karte Kluft der Beschwörer stattfinden.

§5-Seitenwahl

Dürfen Teams untereinander entscheiden. Bei Streit oder Unstimmigkeiten wird ein Admin hinzukommen.

§6-Runden/Spielablauf

Gespielt wird bis der Nexus fällt oder das gegnerische Team aufgibt. Jedes Team muss bei BO3 einmal hosten. Bei BO1 wird rumgefragt wer hosten will. Einzustellen ist Teamgröße „5“, Zuschauer erlauben (KjGtv), Spieltyp „Turnierauswahl“, Name „KjGaming-SpielNummer“ und Passwort frei wählbar.

§6.1-Ergebnisse und Eintragen von Ergebnissen

Alle Runden müssen voll ausgespielt werden, da am Schluss bei Gleichstand die Runden entscheidend sein können. Ergebnisse sollen mit Screenshots festgehalten werden. Die Screenshots müssen der Turnierleitung vorgezeigt werden, wenn sich Teams nicht einig sind.

§6.2-Default-loss

Ein Default-Loss wird mit 16:0 gewertet.



§7-Spielunterbrechung

Sollte innerhalb der ersten drei Runden der Server abstürzen (dies gilt nicht für einzelnen Verbindungsabbrüche von Spielern), wird die Map neu gestartet.

Sollte es während der Pick- & Bannphase zu einem Abbruch kommen, dann gelten folgende Regeln:

- Die Bans dürfen nicht geändert werden.
- Es werden die gleichen Champions in gleicher Reihenfolge bis zum Zeitpunkt des Abbruches gepickt.
- Die Spieler dürfen ihre Reihenfolge nicht ändern.

§8-Spielerdrop und nutzen der „Pause“-Funktion

Admins entscheiden was gemacht wird.

§9-Zuschauer

Als Spectator, sind nur vom Veranstalter gestellte Admins (Coverage) bzw. GoTV-Clients und KjGstream der in die Lobby übertragen wird.

§12-Sonstiges

Alle Regeln können jederzeit vom Organisator geändert werden.

Jeglicher Verstoß gegen die oben genannten Regeln wird geahndet.

Desweiteren gelten die offiziellen Turnierregeln von RIOT GAMES, der Weg der Beschwörer und die Allgemeinen KjGaming Turnierregeln.

- http://s3-us-west-2.amazonaws.com/burningman-prod/tournamentrules/de_DE.pdf
- <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/de/game-info/getstarted/summoners-code/>
- http://www.kjgaming.de/assets/pdf/Allgemeine_regeln.pdf.