

Inhaltsverzeichnis

0.0 GRUNDINFORMATIONEN 2

 0.1 Einverständniserklärung..... 2

 0.2 Regelwerks-Änderungen 2

1.0 ALLGEMEINES 2

 1.1 Turnier 2

 1.2 Teilnehmer 2

 1.3 Registrierung 3

 1.4 Verpflichtungen 3

 1.6 Aktivität 4

 1.7 Wildcard-Qualifier 4

 1.8 Turnier Struktur 4

2.0 SPIELPLAN UND ABLAUF 4

 2.1 Pünktlichkeit 4

3.0 DAS MATCH 5

 3.1 Match Start und Ablauf 5

 3.2 Pausen 5

 3.3 Disconnect 5

 3.4 Spiel Ende..... 5

4.0 PROTESTE UND FRAGEN 5

 4.1 Allgemeines 5

 4.2 Annahme 6

5.0 CHEATING UND VERSTÖßE..... 6

 5.1 Cheats..... 6

 5.2 Verstöße 6

0.0 GRUNDINFORMATIONEN

0.1 Einverständniserklärung

Diese Liga ist nicht direkt von **Psyonic LLC.** erstellt, gesponsert oder unterstützt und steht somit auch in keinem Zusammenhang. Somit ist es eure Aufgabe bei Fragen sowie Anmerkungen mit Bezug auf das Turnier mit dem Veranstalter und nicht **Psyonic LLC.** abzuklären. Jeder Teilnehmer erklärt sich mit den gestellten Richtlinien von **Psyonic LLC.** bedingungslos einverstanden und entwertet seine Ansprüche ggü. **Psyonic LLC.** den Betreibern des Rocket League Turnieres, ihre Lizenzgeber sowie ihre Mitarbeiter, Direktoren, Vertreter bei allen Verbindlichkeiten im Zusammenhang mit **dem ESSL Rocket League Turnier.**

0.2 Regelwerks-Änderungen

Die Betreiber behalten sich vor, Regelwerk-Änderungen für die Funktionalität sowie bei Meinungsverschiedenheiten zu jeder Zeit durchführen zu dürfen, mit denen sich jeder Teilnehmer einverstanden erklärt, sollte dieser keine erheblichen Nachteile außerhalb **des Turnieres** zu erleiden.

1.0 ALLGEMEINES

1.1 Turnier

Das Rocket League Turnier wird von der Wiener Städtischen gehalten und beginnt am 29. Juni 2025 um 12 Uhr.

1.2 Teilnehmer

Jede natürliche Person, die einen legalen Rocket League Account besitzt, ist berechtigt, an dem Turnier teilzunehmen. Alle Spieler die im Modus **1v1 Champion 1, 2v2 und 3v3 über Champion 3** erreicht haben sind vom Turnier ausgeschlossen, ebenso **T1, T2, T3 Pro's**. Die Peaks jeder angegebenen Modi gelten bis zu den letzten 2 Rocket-League Seasons (S32, S31, S30). Von der ESSL ausgeschlossene Personen sind aus dem Turnier nicht teilnahmeberechtigt. Das Mindestalter der Spieler beträgt 14 Jahre. Sollte ein Spieler einen Bann in Rocket League haben, welcher bewirkt, dass sein Account in normalen Spielen nicht antreten kann, dann ist dieser Spieler ebenfalls in diesem Turnier nicht spielberechtigt.

1.3 Registrierung

Die Anmeldung erfolgt auf der Website der ESSL. Der Anmeldezeitraum beginnt am 1.3.2024 und endet am 15.3.2024 und ist auf 56 Teilnehmer begrenzt. Am 28. Juni 2025 hat man die Möglichkeit ohne Online-Anmeldung sich für das Turnier zu qualifizieren. Spieler ohne Online-Anmeldung müssen ein **Wildcard-Qualifier** auf der LVL-UP Messe spielen. Insgesamt werden bis zu **64 Spieler** aufgenommen.

1.4 Verpflichtungen

Mit der Teilnahme an dem Rocket League Turnier erkennen **Teilnehmer** das Regelwerk ohne Einschränkung an und folgen den Anweisungen des **Managements**.

Zum Management gehören alle ESSL-Teammitglieder, die für die ordentliche Ausführung des Turniers beauftragt wurden.

Die Auslegung des Regelwerkes liegt allein im Ermessen des **Managements**.

Entscheidungen des **Managements** können die nachfolgenden Regeln ersetzen, wenn diese dem Erhalt des Wettbewerbs Gedankens entsprechen. Alle in diesem Regelwerk nicht aufgeführten Sonderfälle bedürfen einer individuellen Prüfung durch das **Management**. Maßnahmen können von den hier genannten abweichen, werden aber in jedem Fall mit dem Grundsatz der Verhältnismäßigkeit sowie der Konformität mit dem restlichen Regelwerk verhängt.

Teilnehmer haben den Anweisungen des **Managements** Folge zu leisten. Jeder **Teilnehmer** erkennt das Recht des **ESSL Rocket League Turnieres** an, das **Regelwerk** zu jedem Zeitpunkt anzupassen oder zu ändern, ohne dass das **Management** die **Teilnehmer** über die Anpassungen und/oder Änderungen informieren muss. Jeder **Teilnehmer** hat anderen **Teilnehmern** und dem **Management** den gebührenden **Respekt** entgegenzubringen. **Beleidigungen, unfaires** und/oder **respektloses Verhalten** wird nicht toleriert und kann unter Umständen mit dem sofortigen **Ausschluss** aus dem Turnier geahndet werden und weitere rechtliche Folgen haben.

1.6 Aktivität

Mit der Teilnahme am **Turnier** erklären sich die SpielerInnen zur **aktiven Teilnahme** bereit. Um andere SpielerInnen nicht unnötig an Spielterminen warten zu lassen, sollten alle stets zu dem ausgemachten Termin **spielbereit** sein. SpielerInnen, die nicht länger aktiv im Turnier teilnehmen können oder möchten, sollten dies an das **Management** kommunizieren. **SpielerInnen**, welche an den angegebenen Spielterminen nicht erscheinen, werden **disqualifiziert**. Bereits ausgespielte Partien werden vom **Management** nachträglich als **Default-Win** für das andere Team gewertet.

1.7 Wildcard-Qualifier

Das Wildcard-Qualifier ist für SpielerInnen die sich nicht mehr Online anmelden konnten. Hier haben die Teilnehmer die Möglichkeit die restlichen Plätze des Turniers zu befüllen. Das Qualifier besteht aus einem **Single-Elimination-Bracket** welches so lange geht, bis genügend SpielerInnen ausgeschieden sind um mit dem übrigen SpielerInnen das Hauptturnier aufgefüllt werden kann.

1.8 Turnier Struktur

Das Hauptturnier am 29. Juni 2025 wird in einem **Single-Elimination-Bracket** ausgetragen. Alle Matches außer dem Finale wird in einem **Best-Of-3** gespielt. Das Finale findet im **Best-Of-5** Format statt.

2.0 SPIELPLAN UND ABLAUF

2.1 Pünktlichkeit

Alle Teilnehmer müssen um 11:30 am Kickoff-Meeting teilnehmen. Danach muss jeder Spieler bei der ausgemachten Uhrzeit spielbereit sein. Sollte ein Spieler nach **5 Minuten** diesem Anspruch nicht genügen, erhält der andere Spieler den ersten Sieg der Serie. **Nach 10 Minuten Verspätung** erhält der andere Spieler Anspruch auf einen **Default-Win**. Die **Kalkulationsgrundlage** ist hierbei die **ausgemachte** Uhrzeit.

3.0 DAS MATCH

3.1 Match Start und Ablauf

Sobald beide SpielerInnen bereit sind, kann das Match ohne Absprache mit dem Management gestartet werden. Bei Fragen oder Problemen ist das Management die erste Anlaufstelle.

3.2 Pausen

Pausen sind nur zwischen Matches (Bo3's) gestattet. Hierzu kann die vorgegebene Zeit des Spiels als Pause genutzt werden.

3.3 Disconnect

Wenn ein SpielerIn aus dem Server rausfliegt, wird die Runde wiederholt.

3.4 Spiel Ende

Nach dem Match wird das Matchergebnis dem Management von beiden Parteien mitgeteilt, sodass Missverständnisse vermieden werden.

4.0 PROTESTE UND FRAGEN

4.1 Allgemeines

Jegliche **Fragen** oder **Probleme** über ein Match oder sonstige Anliegen müssen dem **Management** gemeldet werden. **Beschwerden** müssen innerhalb von **10 Minuten** nach Ende des Matches eingereicht werden, ansonsten wird der Ausgang hingenommen. Beschwerden zum Regelverstoß müssen stets mit **Beweisen** erfolgen! Die Veröffentlichung von Support-Inhalten jeglicher Art ist strengstens untersagt und führt zum sofortigen **Ausschluss** aus dem Turnier.

4.2 Annahme

In bestimmten Fällen und bei Verstößen, muss ein Spiel nicht ausgetragen werden. Wird es dennoch ausgetragen, gilt der Verstoß als ignoriert und kann nicht mehr zum Protest gebracht werden.

5.0 CHEATING UND VERSTÖßE

5.1 Cheats

Das Benutzen von Programmen, Software und Hardware jeder Art zur Manipulation des Spiels ist verboten. Manipulation bedeutet auch, wenn eine fremde Person mit einem angemeldeten Account spielt oder unter einer anderen angemeldeten Person, dies führt zu einer direkten Disqualifikation des gesamten Teams.

5.2 Verstöße

Spieler, die die festgelegten Regeln dieses Regelwerks nicht beachten, erhalten eine Strafe oder werden für die gesamte Dauer des Turniers suspendiert. Ebenso wird von dem Management vorbehalten, dass auch andere Maßnahmen durchgeführt werden können.