



ESSL

e-sport school league

LEAGUE^{OF} LEGENDS

Regelwerk

Inhaltsverzeichnis

League of Legends Turnier Regelwerk

	1
Inhaltsverzeichnis	1
0. Änderungsverzeichnis	4
1. Präambel	5
2. Turnier Struktur	5
2.1 Begriffsdefinitionen	5
2.1.1 Spiel	5
2.1.2 Match	5
2.1.3 Match-Area	6
2.2 Turnierformat	6
2.2.1 Gruppenphase	6
2.2.2 Online-Stage	6
2.2.3 Offline-Stage	6
2.3 Turnierzeitplan	7
2.3.1 Zeitplan Gruppenphase	7
2.3.2 Zeitplan Online-Stage	7
2.3.3 Zeitplan Offline-Stage	7
2.4 Turnierplattform	7
3. Teilnahmeberechtigung	8
3.1 Laufende Ausbildung	8
3.2 Altersbeschränkung	8
3.3 Einverständniserklärung	8
3.4 Medien Vereinbarung	8
3.5 Ausschluss ESSL-Team	8
3.6 Discord Terms of Service	8
3.7 Discord Regelwerk	8
3.8 Riot Games Terms of Service	8
4. Roster Regeln	9
4.1 Team-Zusammenstellung	9
4.1.1 HauptspielerInnen	9
4.1.2 AuswechselspielerInnen	9
4.1.3 ErsatzspielerInnen	9
4.1.4 Coach	10

4.1.5 Star-Spieler Begrenzung	10
4.2 Match TeilnehmerInnen	10
4.3 Spieler Accounts	10
5. Patch Regeln	10
5.1 Champions Regelung	10
6. Equipment	11
6.1 Eigenverantwortlichkeit	11
6.2 LAN-Stage	11
6.2.1 Bereitgestelltes LAN-Equipment	11
6.2.2 Systemeinstellungen	11
6.3 Internetverbindung	11
7. Anti-Cheat	12
7.1 Modifiziertes Equipment	12
7.2 Social Media Nutzung	12
7.3 Sonstige Programme	12
8. Spielvorbereitung	13
8.1 Spieltermin	13
8.2 League of Legends Account	13
8.3 Veröffentlichung des Match Rosters	13
8.4 Fearless Draft	13
8.5 Lobby Erstellung	13
8.6 Draft-Vorbereitung	13
8.4.1 Lobby Einstellung	14
8.5 Setup Zeit	14
8.6 Technische Equipment Fehler	14
8.7 Team Ready Status	14
9. Match Ablauf	15
9.1 Match Start	15
9.2 Championauswahl	15
9.2.1 Neustart	15
9.3 Timeout	15
9.3.1 Technische Pause	16
9.4 Spiel Pause	16
9.5 Match Ergebnis	16
10. Bugs & Exploits	17
10.1 Überspielbare Bugs	17
10.2 Bugs mit Spielauswirkung	17

10.3 Absichtliche Ausnutzung von Bugs	17
11. Sachpreise und Gewinnauszahlung	17
11.1 Preismenge	17
11.2 Geldpreise (2500 € Preispool)	17
11.3 Sachpreise	17
11.4 Gewinnauszahlung	18
11.4.1 Gewinnauszahlung bei Geldgewinn	18
11.4.2 Gewinnauszahlung bei Sachgewinnen	18
11.5 Gewinnanteile	18
12. SpielerInnen Verhalten	18
12.1 Einhaltung des Regelwerks	18
12.2 Toxicity & Provokation	18
12.3 Benutzerprofil Inhalte	18
12.4 Chatverhalten	19
12.5 Befolgen von Anweisungen	19
12.6 Auslegung des Regelwerks	19
12.7 Vollständigkeit des Regelwerks	19
13. Strafen & Sanktionen	19
13.1 TurnieradministratorInnen	19
13.1.1 Aufgabenbereich von TurnieradministratorInnen	19
13.1.2 Turnierunterstützung	20
13.2 Arten der Strafen	20
13.3 Verarbeitungsprozess	20
13.4 Offline-Stage Teilnahmepflicht	20
14. Sonstige Fragen	21
14.1 Erklärungen	21
14.1.1 Ablauf des Drafts	21
14.1.2 Fearless Draft	22
14.2 Ticket-Tool	22
14.3 Reports	22
15. Schlussteil	22
Anmerkungen	23

0. Änderungsverzeichnis

Im Änderungsverzeichnis werden alle Änderungen des League of Legends Regelwerks verzeichnet. Das Regelwerk ist vor der Teilnahme des Turniers vollständig zu lesen und muss vor jedem Match von den SpielerInnen selbstständig nach neuen Updates kontrolliert werden.

Unwissenheit schützt nicht vor Strafe!

Vorgenommene Änderungen:

Inhaltliche Änderungen / Aktualisierungen / Erweiterungen / Korrekturen	Geltendes Datum

1. Präambel

Herzlich Willkommen zum League of Legends-Regelwerk – dem Kodex, der das Verhalten aller SpielerInnen leitet und so den Grundstein für eine herausragende Turnieratmosphäre legt. Dieses Regelwerk wurde mit größter Sorgfalt erstellt, um sicherzustellen, dass jede Teilnahme mehr als nur ein Wettkampf, sondern ein unvergessliches Erlebnis wird.

Unser Ziel ist es, einen Raum zu schaffen, in dem sich jede/r SpielerIn voll entfalten und die pure Freude am Spiel erleben kann, während gleichzeitig ein spannendes, qualitativ exquisites Gameplay den ZuschauerInnen in unseren Livestreams geboten wird.

Das Ziel ist, Fairness, Respekt und Gleichbehandlung – unabhängig von Geschlecht, Herkunft, Religion, Aussehen, sexueller Orientierung, individuellen Interessen oder dem persönlichen Spielstil – zu schaffen.

Dieses Regelwerk garantiert, dass alle SpielerInnen in einem harmonischen, wertschätzenden Umfeld antreten und den Geist des fairen Wettbewerbs hochleben lassen.

Möge dieser Kodex als Leitfaden dienen und den Enthusiasmus, die Leidenschaft sowie den Teamgeist in jedem Spiel weiter entfachen.

Wir wünschen allen TeilnehmerInnen ein Turniererlebnis, das in Erinnerung bleibt und die Magie – den Spaß – von Kluft der Beschwörer in all ihren Facetten erstrahlen lässt.

2. Turnier Struktur

2.1 Begriffsdefinitionen

Die folgenden Begriffe werden im Regelwerk öfter verwendet.

2.1.1 Spiel

Ein Spiel (Game) bezeichnet eine einzelne Partie innerhalb eines Matches.

Ein Spiel gilt als beendet, sobald:

- der Nexus eines der beiden Teams zerstört wird.
- ein Team über die In-Game-Funktion kapituliert (Surrender).
- die Turnierleitung ein Spiel vorzeitig entscheidet (z. B. durch Disqualifikation).

2.1.2 Match

Ein Match besteht aus einem oder mehreren Spielen, abhängig vom Turnierformat (siehe 2.2).

Das Gewinnerteam eines Matches ist das Team, welches mehr als 50% der Spiele des Matches gewinnt. Sobald der Sieg eines Teams nicht mehr durch weitere Spiele verändert werden kann, müssen die restlichen verbleibenden Spiele des Matches nicht mehr ausgespielt werden.

Beispiel:

In einem Best-of-3 werden 3 Spiele gespielt, wenn ein Team 2 Spiele gewinnt (mehr als 50% von 3) gewinnen sie das Match.

2.1.3 Match-Area

Die Match-Area bezeichnet den Bereich, in dem sich die SpielerInnen während eines Matches aufhalten.

- In der Offline-Stage ist dies der Bereich mit den bereitgestellten Computern.
- In der Online-Stage entspricht dies dem Team Voice-Channel auf dem ESSL Discord Server.

Das Essen in der Match-Area in der Offline-Stage (siehe [2.2.3](#)) ist strengstens untersagt.

2.2 Turnierformat

Das Turnier gliedert sich in drei Stages:

1. Gruppenphase
2. Online-Stage
3. Offline-Stage

2.2.1 Gruppenphase

Zu Beginn tritt in der Gruppenphase jedes Team in Gruppen zu mindestens 4 Mannschaften gegeneinander an. Anhand der Platzierungsergebnisse der Gruppenphase wird ein Turnierbaum für die Online-Stage erstellt. Wie viele Teams sich für die Online-Stage qualifizieren, ist u.a. von der Anzahl der Anmeldungen abhängig. Das genaue Prozedere wird den teilnehmenden Teams bestmöglich mitgeteilt.

2.2.2 Online-Stage

In der Online-Stage findet bis zum Halbfinale ein Bo1-Turnier im Single-Elimination-Format statt.

Das Halbfinale wird als Fearless Bo3 gespielt, ebenfalls Single Elimination

Die Online-Stage endet mit dem Abschluss des Halbfinals.

2.2.3 Offline-Stage

Die Offline-Stage beinhaltet ausschließlich das Grand-Final und findet in diesem Jahr auf der VulkanLAN in Graz statt.

Das Finale wird wie das Halbfinale ebenfalls als Fearless Bo3 gespielt

Alle Teams, die das Grand-Final erreichen, erhalten eine **verbindliche Einladung nach Graz**.
Siehe Regel [13.4](#).

2.2.3.1 Verpflegung

Alle eingeladenen Teams müssen pünktlich und vollständig in Graz erscheinen.

Jede/r SpielerIn ist selbst für Unterkunft sowie Verpflegung (Essen und Trinken) verantwortlich und trägt die Kosten eigenständig.

2.3 Turnierzeitplan

2.3.1 Zeitplan Gruppenphase

Der Zeitplan wird nach der Anmeldephase bekannt gegeben.

- Teams werden in Gruppen zu mindestens 4 Mannschaften eingeteilt.
- Jedes Team hat eine festgelegte Frist, um sein Match zu spielen.
- Wird ein Match nicht fristgerecht absolviert, gilt es als verloren.

Detaillierte Spielzeiten werden im ESSL-Discord bekanntgegeben.

2.3.2 Zeitplan Online-Stage

Nach der Gruppenphase werden den Teams anhand der Ergebnisse Matches zugeteilt, die im Turnierbaum ersichtlich sein werden.

Spielzeiten, Termine und Turnierstruktur sind von der Anzahl der teilnehmenden Teams abhängig und können somit erst nach der Anmeldephase veröffentlicht werden.

Bitte beachtet, dass die Spielzeiten auch anhand der Anzahl der angemeldeten Teams verändern können. Änderungen werden zeitgerecht auf dem ESSL-Discord angekündigt.

Detaillierte Informationen zu den Spielzeiten findet ihr nach der Anmeldephase im ESSL-Discord.

2.3.3 Zeitplan Offline-Stage

Das Finale wird auf der VulkanLAN in Graz ausgetragen. Alle Matches des Bo3 werden dabei auch live übertragen. Der Spieltermin und genauen Uhrzeiten werden von der Turnieradministration festgelegt und sind verbindlich (Siehe Regel [13.4](#))

2.4 Turnierplattform

Das Turnier findet auf der PC-Version von League of Legends statt. Alle TeilnehmerInnen müssen am PC an den Matches teilnehmen.

3. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind alle SpielerInnen, die alle folgenden Bedingungen erfüllen:

3.1 Laufende Ausbildung

Teilnahmeberechtigt sind alle SchülerInnen / AbiturientInnen (Jahrgang 2025/2026), Studierende, Lehrlinge sowie Zivildienstleistenden im DACH-Raum.

3.2 Altersbeschränkung

Das Mindestalter beträgt 16 Jahre.

Alle SpielerInnen müssen diese Bedingung vor Beginn der Offline-Stage (siehe [2.2.3](#)) erfüllen.

3.3 Einverständniserklärung

Die Teilnahme setzt die Akzeptanz des League-of-Legends-Regelwerks (dieses Dokument) voraus. Wer das Regelwerk nicht akzeptiert, ist nicht teilnahmeberechtigt.

3.4 Medien Vereinbarung

Einige Matches werden vom Turnierveranstalter ESSL auf Twitch übertragen. Mit der Anmeldung erteilen die SpielerInnen ihre Zustimmung, dass Bild-, Video- und Tonaufnahmen erstellt und für Vereinszwecke verwendet werden dürfen. Bei Matches, die live übertragen werden, können verpflichtende Interviews erforderlich sein.

3.5 Ausschluss ESSL-Team

MitgliederInnen des ESSL-Teams sowie ehemalige VereinsmitgliederInnen dürfen nicht als SpielerInnen am Turnier teilnehmen.

3.6 Discord Terms of Service

Alle SpielerInnen müssen den [ESSL Discord](#) nutzen und die entsprechenden [Discord-Nutzungsbedingungen](#) einhalten.

3.7 Discord Regelwerk

Zusätzlich zu den Discord-Nutzungsbedingungen müssen alle SpielerInnen das Discord-Regelwerk von ESSL im Kanal [„#infos®eln“](#) akzeptieren und befolgen. Wer dies nicht tut, ist nicht teilnahmeberechtigt.

3.8 Riot Games Terms of Service

Alle SpielerInnen müssen League of Legends installiert haben und die [„Riot Games Nutzungsbedingungen“](#) sowie den [„Riot Games Community-Kodex“](#) einhalten.

4. Roster Regeln

Ein Team ist nur dann spielberechtigt, wenn die im Match antretenden TeammitgliederInnen teilnahmeberechtigt sind (siehe [3.](#)) und die folgenden Bestimmungen erfüllt sind:

4.1 Team-Zusammenstellung

Ein teilnehmendes Team muss aus mindestens 6 SpielerInnen bestehen.

In einem Team gibt es folgende Positionen:

- SpielerIn1 (Team Captain)
- SpielerIn2
- SpielerIn3
- SpielerIn4
- SpielerIn5
- SpielerIn6 (AuswechselspielerIn)
- *SpielerIn7 (AuswechselspielerIn, optional)*
- *SpielerIn8 (AuswechselspielerIn, optional)*

Bei der Anmeldung sind mindestens ein Teamkapitän bzw. eine Teamkapitänin sowie fünf weitere SpielerInnen anzugeben. Jedes Team muss daher mindestens einen Wechselspieler bzw. eine Wechselspielerin benennen.

4.1.1 HauptspielerInnen

Die HauptspielerInnen des Teams sind die SpielerInnen 1-5 (siehe [4.1](#)).

4.1.2 AuswechselspielerInnen

Alle weiteren Teammitglieder (SpielerInnen 6 bis 8) gelten als AuswechselspielerInnen.

4.1.3 ErsatzspielerInnen

Im Notfall können über den [ESSL Discord](#) ErsatzspielerInnen für ein Match gesucht werden.

- Es gelten strenge Rangregelungen (siehe [4.1.3.1](#)).
- Pro Team ist maximal dreimal das Anfragen eines Ersatzspielers/einer Ersatzspielerin erlaubt. Danach müssen ErsatzspielerInnen aus dem eigenen Roster gestellt oder mit verminderten Spielerzahlen angetreten werden.
- In der Offline-Stage dürfen keine ErsatzspielerInnen eingesetzt werden.

4.1.3.1 ErsatzspielerInnen Regelungen

Folgende ErsatzspielerInnen Regelungen gelten für sogenannte „Free Agents“:

- Es muss angegeben werden, welcher Spieler bzw. welche Spielerin ersetzt wird.
- Der Ersatzspieler/die Ersatzspielerin muss auf dem angegebenen League-of-Legends-Account mit dem aktuell höchsten Rang spielen.
- Der Rang (inklusive LP) des Ersatzspielers/die Ersatzspielerin darf den des zu ersetzenden Spielers/der zu ersetzenden Spielerin nicht übersteigen.

SpielerInnen, die bereits Mitglied eines aktiven, nicht ausgeschiedenen League of Legends Teams sind, dürfen nicht als ErsatzspielerIn fungieren.

4.1.4 Coach

In der Offline-Stage darf jedes Team optional einen Coach haben, der zwischen Spielen und in die Match-Area geht, um Strategien zu besprechen. Während einem laufenden Spiel darf der Coach nicht eigenmächtig die Match-Area betreten.

Coaches müssen die Richtlinien zu [3.](#) Teilnahmeberechtigung und [4.](#) Roster Regeln ebenfalls einhalten.

4.1.5 Star-Spieler Begrenzung

Pro Team darf es maximal einen Star-Spieler geben.

4.1.5.1 Star-Spieler Definition

Ein Teammitglied, das seit Season 2025 entweder den Rang „Master“, „Grandmaster“ oder „Challenger“ auf dem ranghöchsten Account erreicht hat, gilt als Star-Spieler.

4.2 Match TeilnehmerInnen

Vor jedem Match wählt das Team selbst die aktiven SpielerInnen aus der Teamzusammenstellung aus oder fordert falls ErsatzspielerInnen im [ESSL Discord](#) an. Ein Team darf auch mit verminderten Spielerzahlen antreten, solange mindestens drei SpielerInnen vorhanden sind.

4.3 Spieler Accounts

Jeder Spieler muss seinen eigenen, registrierten und für das Turnier zugelassenen Riot Account verwenden. Account-Sharing oder die Nutzung dritter Accounts ist strengstens verboten. Dabei muss der Account mit dem höchsten Rang seit Season 2025 verwendet werden.

5. Patch Regeln

5.1 Champions Regelung

Neue Champions, die durch Updates in League of Legends eingeführt werden, sind für zwei Wochen ab globaler Veröffentlichung gesperrt. Gesperrte Champions dürfen in der Championauswahl nicht verwendet werden.

6. Equipment

6.1 Eigenverantwortlichkeit

Jede/r SpielerIn ist selbst dafür verantwortlich, dass das eigene Equipment einwandfrei funktioniert. Schäden, die während des Turniers auftreten, werden nicht ersetzt.

6.2 LAN-Stage

Während der Offline-Stage erhalten die SpielerInnen auf der VulkanLAN von der Turnieradministration eigenes Equipment bereitgestellt. Es ist erlaubt eigene Peripheriegeräte wie Maus, Mauskabelhalter, Tastatur oder Mauspad mitzunehmen. Aufgrund der Sponsoren von ESSL müssen Logos von mitgenommenen Equipment gegebenenfalls abgeklebt werden.

Folgende Sachen dürfen nicht mitgenommen werden und werden von der Turnierleitung bereitgestellt:

- Computer
- Bildschirm
- Headset
- Stuhl
- Tisch

Nicht benötigtes Equipment wie USB-Sticks dürfen sich in der Match-Area nicht aufhalten und in der Offline-Stage auf keinen Fall mit dem Match Computer verbunden werden.

Falls unklar ist, was alles erlaubt oder verboten ist, dann bitte im [ESSL Discord Server](#) unter „#support-ticket“ ein Ticket erstellen (siehe [14.2 Ticket-Tool](#)).

6.2.1 Bereitgestelltes LAN-Equipment

Das von der Turnierleitung gestellte Equipment darf nicht verändert, modifiziert oder beschädigt werden. Änderungen an den PCs (z.B. Installation zusätzlicher Programme) sind ohne ausdrückliche Erlaubnis nicht gestattet – andernfalls haften die verursachenden SpielerInnen.

6.2.2 Systemeinstellungen

In der Offline-Stage muss die Spiellautstärke stets auf der von der Turnieradministration vorgegebenen Mindestlautstärke bleiben. Änderungen der Systemeinstellungen an den bereitgestellten Geräten dürfen nur in Anwesenheit und mit ausdrücklicher Erlaubnis eines Turnieradministrators vorgenommen werden.

6.3 Internetverbindung

Alle SpielerInnen sind in der [Online-Stage](#) selbst dafür verantwortlich, eine stabile Internetverbindung bereitzustellen. Konsequenzen von Unterbrechungen durch Verbindungsprobleme sind selbstständig zu tragen und können zu Disqualifikationen führen. Eine Wiederholung eines Spiels / eines Matches kann generell nur von der Turnierleitung angeordnet werden.

7. Anti-Cheat

7.1 Modifiziertes Equipment

Jegliche Modifikation des Equipments, die einen direkten Vorteil verschafft (z. B. Auto-Cast, Auto-Dodge etc.) ist verboten.

- Drittanbietersoftware, die einen Vorteil verschafft, ist nicht gestattet.

7.2 Social Media Nutzung

Die Nutzung sozialer Medien während eines Matches ist verboten, um Stream-Sniping zu vermeiden.

7.3 Sonstige Programme

Programme, die strategische Vorteile bieten können, dürfen nur zwischen den Spielen in der Pause (siehe 9.4) genutzt werden.

Beispiele sind:

- Notizen
- Twitch
- Youtube

Zur Sicherstellung des Turnierablaufs sollten alle nicht essenziellen Programme geschlossen werden.

League of Legends und Discord müssen jedoch während des gesamten Matches aktiv bleiben.

8. Spielvorbereitung

8.1 Spieltermin

Alle SpielerInnen müssen pünktlich zum vereinbarten Spieltermin erscheinen. Nach spätestens 15 Minuten müssen die TurnieradministratorInnen über einen fehlenden Gegner benachrichtigt werden.

8.2 League of Legends Account

Der bei der Anmeldung angegebene Riot Account muss der ranghöchste League of Legends Account seit Season 2025 sein. Dieser muss während des gesamten Turniers verwendet werden. Account-Wechsel oder Änderungen des Namens/Riot-Tags sind nicht erlaubt. Außerdem muss der angegebene Account mit dem zugehörigen Discord Account der/des Spielers/Spielerin verknüpft sein.

8.3 Veröffentlichung des Match Rosters

Alle teilnehmenden SpielerInnen müssen ihre League of Legends Profile auf allen möglichen Trackern auf öffentlich stellen.

Außerdem muss mindestens 15 Minuten vor dem ausgemachten Spielbeginn das Match Lineup festgelegt werden und dem gegnerischen Team (Team Captain oder ein verantwortliche/r Spieler/Spielerin) bekannt gegeben werden, wer antritt. Die Mindestvorgabe der Bekanntgabe besteht aus Discordname und Riot-Tag.

8.4 Fearless Draft

Alle Matches im Bo3 Format finden im Modus Fearless Draft statt.

Das bedeutet, dass jedes Team in einem Spiel bereits genommene Champions nicht erneut für die restlichen Matches auswählen darf.

8.5 Lobby Erstellung

Der oder die TeamkapitänIn, oder ein verantwortlich gemachter Spieler / gemachte Spielerin, des im Turnierbaum höher platzierten Teams erstellt die Lobby und lädt einen am Match teilnehmenden gegnerischen Spieler / gegnerische Spielerin ein. Nach dem Beitritt laden beide SpielerInnen die restlichen antretenden SpielerInnen und gegebenenfalls TurnieradministratorInnen ein. Der Gruppen-Code kann auch zum Beitritt benutzt werden, sollte aber für Nicht-TeilnehmerInnen unbekannt sein. In der Lobby dürfen nur antretende SpielerInnen und ESSL-Turnier Personal sein.

In der Offline-Stage und bei Live-Übertragenden Matches erstellt ein Turnieradministrator / eine Turnieradministratorin die Lobby, um die Korrektheit der Lobby Einstellungen (siehe 8.4.1) zu gewährleisten und um die Kontrolle zu behalten, sodass im Notfall eingegriffen werden kann.

8.6 Draft-Vorbereitung

Bevor ein Match gestartet werden kann, muss eine Münze geworfen werden und das Team, das die Münzwurf-Entscheidung gewinnt, darf sich aussuchen, ob sie die Blaue Seite (Blue Side, First Pick) oder die Rote Seite (Red Side, Last Pick) für das erste Spiel nehmen möchten. Für alle nachfolgenden Spiele innerhalb desselben Matches wird einfach die zuvor gespielte Seite beider Teams gewechselt.

8.4.1 Lobby Einstellung

Die Turnierlobby muss folgende Einstellungen haben:

- Karte: Kluft der Beschwörer (Summoner's Rift)
- Modus: Turnier-Draft
- Zuschauer: Keine

8.5 Setup Zeit

SpielerInnen sind selbst für die Funktionsfähigkeit ihres Setups verantwortlich. Eine zusätzliche Setup Zeit gibt es nur in der Offline-Stage (siehe 2.2.3), die streng eingehalten werden muss. Außerhalb der Offline-Stage (siehe 2.2.3) müssen Spieler ihr Setup vor den ausgemachten Spielzeiten eigenständig kontrollieren und managen.

8.6 Technische Equipment Fehler

SpielerInnen sind für ihr eigenes Equipment selbst verantwortlich. Runden betroffen durch technische Equipment Fehler vom eigenen Equipment werden nicht wiederholt. Für Equipment in der Offline-Stage (siehe 2.2.3), welches von der Turnierleitung bereitgestellt wird, kann unter Umständen ein Round-Rollback angefordert werden.

8.7 Team Ready Status

Nachdem alle SpielerInnen die Lobby betreten haben und das eigene Team bereit ist, gibt man dem gegnerischen Team Bescheid, dass nichts mehr zwischen dem Start im Weg liegt. Dies wird durch zum Beispiel ein „r“, „ready“ oder „bereit zu spielen“ im Lobby Chat ausgedrückt.

9. Match Ablauf

9.1 Match Start

Sobald beide Teams in der Lobby den Team Ready Status (siehe 8.7) erreicht haben und es keine Anweisungen von der Turnierleitung gibt, muss die Runde so bald wie möglich von dem Lobby-Ersteller / der Lobby-ErstellerIn gestartet werden.

9.2 Championauswahl

Nach einem Spielstart haben die SpielerInnen beider Teams Zeit, um ihre Champions auszuwählen, falls jemand versehentlich einen falschen Champion picken sollte, muss der Draft schnellstmöglich beendet werden und das betroffene Team muss sofort die Turnierleitung und das gegnerische Team informieren, damit die Lobby neu gestartet werden kann.

Die Turnierleitung und das gegnerische Team müssen vor Ablauf der nächsten Championauswahl benachrichtigt werden und der Spieler / die Spielerin, welche den falschen Champion ausgewählt hat, inklusive dem neuen Champion, bekanntgegeben werden, damit ein Neustart erlaubt ist.

9.2.1 Neustart

Bei einem Neustart der Championauswahl wählen beide Teams die gleichen Champions. Der versehentlich ausgewählte Champion wird mit dem korrekten ersetzt und danach geht die Championauswahl normal weiter, sodass wieder neue Champions ausgewählt werden können. Ein Neustart nach einem Neustart ist nicht erlaubt, sollte ein Spieler / eine Spielerin wieder versehentlich einen falschen Champion auswählen, muss weitergespielt werden.

Das absichtliche Ausnutzen der Neustart Funktion, um einen Spielvorteil gegen das gegnerische Team zu erhalten, ist strengstens untersagt!

Ein Neustart ist nur bei Matches mit Aufsicht eines Turnieradministrators / einer Turnieradministratorin möglich, wenn dies ausdrücklich erlaubt wird.

9.3 Timeout

Timeouts sind Unterbrechungen während eines League of Legends Matches.

9.3.1 Technische Pause

Technische Pausen dienen zur Lösung von unvorhersehbaren Problemen, die während eines Spieles auftreten. Technische Pausen können von SpielerInnen mit Angabe eines validen Grundes beantragt werden, um zum Beispiel folgende technische Fehler zu beheben:

- PC-Absturz
- League-of-Legends-Crash
- Internet-Ausfall
- Sound-Probleme
- Grafik-Probleme
- Equipment-Probleme

Während der technischen Pausen dürfen die Coaches die Match-Area (siehe 2.1.4) nicht betreten und die SpielerInnen, sofern nicht anders von den Turnierleitung verlangt, ihre Kopfhörer nicht absetzen.

Eine technische Pause wird beendet, wenn:

- Ein Turnieradministrator / eine Turnieradministratorin anordnet, das weitergespielt wird
- Das aufgetretene Problem erfolgreich gelöst wurde
- Es keine Verbesserungsaussichten bei der Lösung des Problems gibt
- Ein Team die 90 Sekunden technische Timeout Grenze dieses Spiels überschritten hat

Vor der Fortsetzung des Spiels müssen alle SpielerInnen beider Teams bereit sein, dies wird im All-Chat im Spiel geregelt, ähnlich wie bei 8.7 Team Ready Status.

Das Benutzen von technischen Pausen ohne validen Grund wird gemäß 13. Strafen und Sanktionen bestraft.

9.3.2.1 Sonderregelung technische Pause

Bei auf Twitch übertragenen Matches oder in der Offline-Stage kann die Turnierleitung technische Pausen anordnen, um einen reibungslosen Stream sicherzustellen.

Das eigenmächtige Anhalten des Spieles ist hier untersagt.

9.4 Spiel Pause

Zwischen den Spielen eines Matches gibt es eine Pause, die maximal 15 Minuten dauert und bei Bedarf – in Abstimmung zwischen beiden Teams und der Turnierleitung – auch entfallen kann. Der Standardwert beträgt 5 Minuten, die Teams können sich auf eine beliebige Dauer bis zu 15 Minuten einigen.

9.5 Match Ergebnis

Das Gewinnerteam eines Matches ist das Team, das die Bedingungen in 2.1.2 Match erfüllt. Die Ergebnisse der jeweiligen Maps sind auf dem ESSL Discord mit einem Screenshot als Beweis in dem entsprechenden Textkanal zu veröffentlichen. Dabei müssen alle Match-TeilnehmerInnen, die gespielten Maps und die Uhrzeiten klar erkenntlich sein.

10. Bugs & Exploits

Bugs sind nicht vorhergesehene Spielverfahren. Exploits sind systematisch ausnutzbare Bugs, die einen direkten Spielvorteil bringen. Bei den folgenden Absätzen werden sie gleich behandelt.

10.1 Überspielbare Bugs

Überspielbare Bugs sind Bugs, die keinen direkten Einfluss auf das Spielgeschehen haben. Bei Überspielbaren Bugs werden keine Spiele wiederholt.

10.2 Bugs mit Spielauswirkung

Treffen Bugs zu, die das Spielgeschehen direkt beeinflussen, muss sofort ein Turnieradministrator / eine Turnieradministratorin (siehe 13.1) kontaktiert werden, der/die den Einfluss evaluiert und weitere Maßnahmen (siehe 13.2 Arten der Strafen) setzt.

10.3 Absichtliche Ausnutzung von Bugs

Das bewusste Ausnutzen von Bugs („Exploiting“ bzw. „Bug-Abusing“) ist strengstens verboten. Verstöße werden gemäß 13. Strafen und Sanktionen bestraft.

11. Sachpreise und Gewinnauszahlung

Für das Gewinnerteam stehen Sach- und Geldpreise zur Verfügung, die von den Sponsoren der ESSL bereitgestellt werden.

11.1 Preismenge

Die Gesamtsumme aus Sach- und Geldpreisen ist von der Teilnehmerzahl abhängig.

11.2 Geldpreise (2500 € Preispool)

Geldpreise werden nur den 3 besten Teams vergeben.
Die Verteilung der Geldgewinne erfolgt wie folgt:

- **1. Platz:** 50% [1250 €]
- **2. Platz:** 31,25% [781,25 €]
- **3. Platz:** 18,75% [468,75 €]

11.3 Sachpreise

Sachpreise werden entsprechend ihres Wertes an die bestplatzierten Teams im Turnier verteilt.

11.4 Gewinnauszahlung

11.4.1 Gewinnauszahlung bei Geldgewinn

Der Teamkapitän/die Teamkapitänin erhält den Gesamtbetrag des Geldpreises und teilt diesen verpflichtend nach Absprache gerecht unter allen Teammitgliedern auf.

11.4.2 Gewinnauszahlung bei Sachgewinnen

Bei Sachpreisen einigen sich die SpielerInnen selbstständig darauf, wie die Preise untereinander aufgeteilt werden, sodass alle zufrieden sind.

11.5 Gewinnanteile

Die Anteile der Gewinne zwischen den einzelnen TeammitgliederInnen werden nicht von der Turnierleitung festgelegt, sondern einvernehmlich zwischen den SpielerInnen geregelt. Es wird empfohlen, diese Aufteilung vor der Anmeldung klar abzusprechen, um spätere Konflikte zu vermeiden.

12. SpielerInnen Verhalten

12.1 Einhaltung des Regelwerks

Alle SpielerInnen sind verpflichtet, das Regelwerk vor Turnierbeginn zu lesen und während des gesamten Turniers einzuhalten. Verstöße führen zu Sanktionen gemäß 13. Strafen & Sanktionen.

12.2 Toxicity & Provokation

Provokatives und toxisches Verhalten ist untersagt. Beleidigungen, absichtliche Provokationen oder störendes Verhalten werden gemäß 13. Strafen & Sanktionen bestraft.

12.3 Benutzerprofil Inhalte

Alle SpielerInnen dürfen keine politisch motivierte, religiöse, sexistische, NSFW, diskriminierende, verachtende, antisemitistische, an den Nationalsozialismus anspielende, beleidigende, drohende, gesetzesbrechende oder sonstige störende Inhalte in den eigenen Nutzerprofilen verbreiten. Diese Regelung betrifft vor allem folgende Informationen:

- League of Legends Teamname
- League of Legends Benutzername (Riot-Tag)
- Discord Benutzername
- Discord Nutzerprofil
- Discord Status
- Discord „Über mich“ Funktion
- Discord Profilbild

SpielerInnen, die gegen diese Regelung verstoßen, können von der Turnierleitung aufgefordert werden, die betroffene Benutzerinformationen zu ändern und/oder werden gemäß 13. Strafen & Sanktionen bestraft.

12.4 Chatverhalten

Alle SpielerInnen dürfen keine politisch motivierte, religiöse, sexistische, NSFW, diskriminierende, verachtende, antisemitistische, an den Nationalsozialismus anspielende, beleidigende, drohende, gesetzesbrechende oder sonstige störende Inhalte auf dem ESSL Discord Server oder in Matches in League of Legends durch den Chat im Spiel verbreiten.

Verstöße werden gemäß 13. Strafen und Sanktionen bestraft.

12.5 Befolgen von Anweisungen

Alle Anweisungen der TurnierorganisatorInnen sind strikt zu befolgen. Nichtbefolgung kann zu Strafen führen.

12.6 Auslegung des Regelwerks

Das Regelwerk bildet die Grundlage des Turnierablaufs. TurnieradministratorInnen (siehe 13.1) können einzelne Abschnitte außer Kraft setzen, um einen reibungslosen Ablauf zu garantieren.

12.7 Vollständigkeit des Regelwerks

Das Regelwerk wurde mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt, trotzdem gilt:
Nur wenn etwas nicht ausdrücklich im Regelwerk steht, bedeutet dies nicht, dass es erlaubt ist. SpielerInnen sollen ihr eigenes Urteilsvermögen einsetzen, um zu prüfen, ob ihr Verhalten gegen die Grundprinzipien verstößt. Bei Fragen kann jederzeit ein Support-Ticket mit dem Ticket-Tool auf dem ESSL-Discord aufgemacht werden.

13. Strafen & Sanktionen

13.1 TurnieradministratorInnen

TurnieradministratorInnen sind die SchiedsrichterInnen, die die Matches überwachen und für Ordnung sorgen.

Sie haben das letzte Wort – ihre Entscheidungen sind endgültig und nicht zu ändern.

TurnieradministratorInnen haben das Recht, Regeln bei Bedarf zu ändern.

13.1.1 Aufgabenbereich von TurnieradministratorInnen

Zu den Aufgaben von TurnieradministratorInnen zählen:

- Beantwortung von Fragen im Support-Ticket
- Überprüfung des Rosters
- Kontrolle der Regelwerkseinhaltung
- Bestätigung der Matchergebnisse
- Schlichtung von Konflikten
- Kontrolle von Ausrüstung und Setups (in der Offline-Stage)

13.1.2 Turnierunterstützung

Turnieradministratoren können Matches jederzeit überwachen und als Match-Admin in einer Map fungieren.

- Anfragen zur Überwachung des Spielverlaufs durch einen Match-Admin müssen zeitgerecht eingereicht werden und werden je nach Verfügbarkeit stattgegeben.
- Außerhalb der regulären Spielzeiten kann kein Echtzeit-Support gewährleistet werden, jedoch können über das Ticket-Tool (siehe 14.2) Anfragen gestellt werden.

13.2 Arten der Strafen

Folgende Strafen können beispielsweise von TurnieradministratorInnen (siehe 13.1) bei einem Regelverstoß verhängt werden:

- Keine
- Mündliche Verwarnung
- Schriftliche Verwarnung
- Spiel Wiederholung (Replay)
- Spielverlust
- SpielerIn Ban
- Match Wiederholung
- Match Verlust
- Team Disqualifikation

Die Handlungsmöglichkeiten von TurnieradministratorInnen (siehe 13.1) sind nicht auf die oben genannten Maßnahmen beschränkt.

13.3 Verarbeitungsprozess

Bei Regelverstößen ist umgehend über das Ticket-Tool (siehe 14.2) Kontakt mit einem Turnieradministrator aufzunehmen. Dieser bewertet den Verstoß und setzt die entsprechenden Sanktionen um.

13.4 Offline-Stage Teilnahmepflicht

Alle Teams und SpielerInnen, die sich für die Offline-Stage qualifizieren, müssen auch daran teilnehmen. Wer nicht erscheint, muss eine Entschädigungsgebühr von 150 € zahlen, weil vertragliche Sponsor Verpflichtungen bestehen.

14. Sonstige Fragen

14.1 Erklärungen

14.1.1 Ablauf des Drafts

Es wird ausschließlich Tournament Draft verwendet.

Team Blau ist das untere Team und Team Rot ist das obere Team auf der Karte.

In der Lobby ist Team blau das linke (erste) Team und Team rot das rechte (zweite) Team.

Bannphase 1:

- **Blau** bannt
- **Rot** bannt
- **Blau** bannt
- **Rot** bannt
- **Blau** bannt
- **Rot** bannt

Pickphase 1:

- **Blau** pickt
- **Rot** pickt
- **Rot** pickt
- **Blau** pickt
- **Blau** pickt
- **Rot** pickt

Bannphase 2:

- **Rot** bannt
- **Blau** bannt
- **Rot** bannt
- **Blau** bannt

Pickphase 2:

- **Rot** pickt
- **Blau** pickt
- **Blau** pickt
- **Rot** pickt

14.1.2 Fearless Draft

Fearless Draft beschränkt die Championauswahl auf nur neue Champions, die in diesem Match von den Teams noch nicht gespielt worden sind.

Beispiel:

Ein Team wählt in einem Best-of-3 Match im ersten Spiel Ornn, Jarvan, Orianna, Miss Fortune und Leona, dann darf in den restlichen Spielen dieses Best-of-3 Matches von keinem der Teams erneut Miss Fortune oder ein anderer bereits gewählter Champion genommen werden.

14.2 Ticket-Tool

Auf dem ESSL-Discord-Server können bei Fragen, Problemen oder Reports Tickets im Kanal „#support-ticket“ unter der Kategorie „Ticketsystem“ erstellt werden.

Bitte keine privaten Nachrichten an ESSL-TeammitgliederInnen senden!
Im Privatchat wird kein Support geleistet.

Alle Entscheidungen von ESSL-TeammitgliederInnen, die nicht in einem Ticket oder Kanal auf dem ESSL-Discord kommuniziert und / oder getroffen werden sind grundsätzlich nicht wirksam.

14.3 Reports

Alle SpielerInnen sind dazu verpflichtet, Verstöße gegen das Regelwerk über das Ticket-Tool (siehe 14.2) zu melden. Alle Verstöße müssen innerhalb von 15 Minuten nach Auftreten gemeldet werden, damit noch Maßnahmen ergriffen werden können.

15. Schlussteil

Das ESSL-Team wünscht allen TeilnehmerInnen des League of Legends Turniers viel Glück und Erfolg. Möge das Team, das mit Hingabe, Geschick und echtem Teamgeist überzeugt, letztlich triumphieren. Vergesst dabei niemals, dass der wahre Kern jedes Matches in der Begeisterung und im gemeinsamen Spielspaß liegt.

Anmerkungen

Ingame-Spectator-Regelung

Generell sind Ingame-Spectator in allen Matches untersagt, weil in der Online-Phase dies ein sehr hohes Risiko für unfaire und regelverstoßende Praktiken bietet. Aufgrund der hohen Nachfrage, dass Coaches und Freunde während dem Turnier zuschauen möchten, erlauben wir, dass SpielerInnen im Zuschauer-Slot sind, nur, wenn das gegnerische Team einverstanden ist. Die Erlaubnis kann jederzeit nach einem Spiel widerrufen werden. Es wird nicht empfohlen Zuschauer in einer Lobby zu haben, das Genehmigen einer solchen Anfrage obliegt jedem Team selbst und die Konsequenzen davon sind selbst zu tragen.

Streaming-Regelung

Matches und Spiele, die nicht von der ESSL übertragen werden, dürfen von allen SpielerInnen, die an einem Match teilnehmen, auf allen Plattformen übertragen werden, aber müssen zuerst mit dem Organisationsteam abgeklärt werden. Jeder Livestream muss den korrekten Turniernamen und @esportstudentsleague im Titel haben. Wir behalten uns das Recht vor gewisse Spiele, Matches oder Personen vom Streamen zu sperren. Generell wird nicht empfohlen, Matches zu streamen, weil es ein Risiko für Stream Sniping bietet. Es wird empfohlen mindestens 3 Minuten Verzögerung in der Übertragung einzubauen, die Konsequenzen vom Streaming sind selbst zu tragen.