

KRRU Turnierregelwerk

League of Legends

5on5

Stand: 22.02.2025 | Version 4.0

powered by



Computerverein Kremsmünsterer Runde

Inhalt

1. Hinweis gemäß Riot Games League of Legends Richtlinien	3
2. Spielversion.....	3
3. Teilnahmebedingungen	3
4. Rundenstartzeit	3
5. Turniermodus	3
6. Verhaltensregeln in Turnieren.....	4
7. Anwesenheit	4
8. Lobby	4
9. Seitenwahl	4
10. Gültiges Spiel (GS).....	5
11. Ergebnismeldung	5
12. Technisches Versagen der Ausrüstung.....	5
13. Disconnect	6
14. Cheats & Hacks	6
15. Drittanbieter-Software	6
16. Disqualifizierung	6

1. Hinweis gemäß Riot Games League of Legends Richtlinien

Dieser Wettkampf ist weder mit Riot Games, Inc. oder League of Legends E-Sports verbunden noch wird er von diesen gesponsert.

2. Spielversion

Gespielt wird die aktuelle Version von **League of Legends**. Es wird ein 5 vs 5 auf der **Map „Summoner’s Rift“** gespielt.

3. Teilnahmebedingungen

Die Teilnahme an Turnieren ist nur möglich, wenn Teilnehmer im Besitz der Originalversion des Spieles sind.

Einzelspieler-Teilnahme ist nicht möglich. Es können sich nur **Teams mit fünf Spieler** anmelden. Alle Teilnehmer müssen zum Turnierstart angemeldet sein.

Ersatzspieler sind nicht zugelassen.

Jede Zuwiderhandlung oder Betrugsversuch wird mit dem Turnierausschluss des gesamten Teams geahndet.

4. Rundenstartzeit

Die Rundenstartzeit wird von der Turnierleitung festgelegt. Es handelt sich entweder um eine feste Uhrzeit oder um das Ende der vorangegangenen Runde. Zu ihrer festgelegten Startzeit müssen alle Turnierverantwortlichen und Spieler bereit sein. Es ist Aufgabe der Turnierleitung, die Startzeiten bekannt zu geben. Es ist Aufgabe des Team-Captains, dafür zu sorgen, dass das Team zur Startzeit pünktlich anwesend und spielbereit ist.

5. Turniermodus

Das Turnier wird im **Double Elimination – System** gespielt, das bedeutet, es gibt ein **Winner und ein Loser-Bracket**.

Es wird im Modus **“Tournament draft”** gespielt.

Es wird **Best-of-1** gespielt.

Der Gewinner steigt in das Overall Finale auf. Das Overall Finale wird im **Best-of-5 Modus** ausgetragen. Das Team, das über das **Winner-Bracket** in das Overall Finale eingezogen ist, hat das Recht auf die Seitenwahl. Danach läuft es abwechselnd weiter.

6. Verhaltensregeln in Turnieren

Alle Teilnehmer sind verpflichtet, sich sportlich zu verhalten. Dies fördert die gesunde Konkurrenz der Spieler untereinander. Klare Verhaltensregeln ermöglichen ein stimmiges Turniererlebnis und verhindern schon im Vorfeld Vorwürfe der Befangenheit.

7. Anwesenheit

Sind ein Team oder beide Teams unvollständig innerhalb von **30 min Wartezeit** nach erster Aufforderung der Turnierleitung am Server, so muss das Team entweder unvollständig spielen oder das Spiel wird für dieses Team als „verloren“ gewertet.

8. Lobby

Das Spiel muss von einem Spieler aus der erstgenannten Mannschaft (Heimmannschaft) gehostet werden. Der jeweilige Team-Captain hat darüber die Verantwortung. Empfehlenswert ist für die Lobby ein angemachtes Passwort festzulegen, um den Vorgang zu beschleunigen.

Der Host muss folgende Settings einstellen:

- Custom Game → Tournament Draft
- Map → Summoner's Rift
- Allow Spectators → All
- Teamsize → 5
- Password → selbst wählen

Ein Neustart ist nur dann erlaubt, wenn das Spiel nicht bereits den Status „GS“ hat.

(siehe Punkt „Gültiges Spiel“)

9. Seitenwahl

Per **Münzwurf** wird entschieden, wer zuerst die Seite auswählen darf.

10. Gültiges Spiel (GS)

Bei einem GS handelt es sich um ein Spiel, bei dem **alle 10 Spieler** in eine Karte geladen sind. Hat ein Spiel „GS-Status“ erreicht, werden keine möglichen Neustarts mehr zugelassen und das Spiel gilt als offiziell. Nach der Ernennung zum GS sind Neustarts nur noch in Ausnahmefällen mit erneuter Auswahl und Bans erlaubt.

Ein Spiel wird zum GS, wenn eine oder mehrere der folgenden Bedingungen erfüllt werden:

- Ein Team greift Vasallen, Strukturen oder gegnerische Champions normal oder mit einer Fähigkeit an.
- Die gegnerischen Teams können einander sehen.
- Das Betreten des Gebüschs, Ausspähen oder der Einsatz einer Skillshot-Fähigkeit, zählen dazu.
- Das Spiel dauert bereits zwei Minuten (00:02:00).

11. Ergebnismeldung

Die Verpflichtung, ein erspieltes Ergebnis der Turnierleitung zu melden, liegt beim Verlierer des Spiels. Dieser soll das Ergebnis umgehend eintragen!

Nach jedem Spiel sind die Team-Captains dazu verpflichtet, ein Replay der Paarung zu sichern.

Auf Anfragen der Turnierleitung muss es möglich sein diese einzusehen.

12. Technisches Versagen der Ausrüstung

Stellt ein Spieler während der Vorbereitungszeit ein Problem mit seiner eigenen bereitgestellten Ausrüstung fest, muss er unverzüglich die Turnierleitung informieren. Der Spieler hat sich selbst darum zu kümmern, das Problem zu beheben. Ist das Problem nach **15 Minuten** noch nicht behoben, entscheidet die Turnierleitung, wie fortgeführt wird. **Alle 15 Minuten** muss die Turnierleitung alle betroffenen Spieler über die Situation und die ergriffenen Maßnahmen aufklären.

13. Disconnect

Grundsätzlich darf ein Disconnect nicht mutwillig herbeigeführt werden, eine solche Herbeiführung hat den sofortigen Ausschluss des Spielers zur Folge. Tritt innerhalb der ersten Runde ein Disconnect auf, besteht grundsätzlich die Möglichkeit eines Neuanfangs. Nach dieser Zeit können die Spieler gemeinsam über einen Neustart oder einen Sieger entscheiden. Kommen sie nicht zu einer gemeinsamen Entscheidung, entscheidet die Turnierleitung.

Im Turniermodus gibt es die Möglichkeit mit dem **Chat-Befehl „/pause“** das **Game zu pausieren**. Diese Funktion darf nur angewendet werden, wenn ein Disconnect tatsächlich vorliegt. Das vom Disconnect betroffene Team kann diesen Befehl anwenden. Ein Pausieren des Spiels ist unverzüglich der Turnierleitung bekannt zu geben. Das Spiel darf nur nach Abstimmung mit der gegnerischen Mannschaft durch die Teams fortgesetzt werden.

14. Cheats & Hacks

Alle Hacks sind verboten und führen zur sofortigen Disqualifikation. Auch dauerndes "flooden" des Games mit irgendwelchen sinnlosen Meldungen führt zum Ausschluss.

15. Drittanbieter-Software

Zulässig ist alles, was auch von Riot Games, Inc. als zulässige Drittanbieter-Software genannt wird.

16. Disqualifizierung

Im Falle einer Disqualifizierung kommt das jeweilige andere nicht disqualifizierte Team mittels „Default Win“ im Turnier weiter, sofern dieses anwesend ist. Die Entscheidung über eine Disqualifizierung, obliegt der Turnierleitung. Ein disqualifiziertes Team ist vom weiteren Turnierspiel ausgeschlossen.