

# KRRRU Turnierregelwerk

## Rocket League

### 3on3

Stand: 22.02.2025 | Version 3.0

powered by



Computerverein Kremsmünsterer Runde

## Inhalt

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

## 1. Hinweis gemäß Epic Games Richtlinien

Dieser Wettkampf ist weder mit Epic Games verbunden noch wird er von diesen gesponsert.

## 2. Spielversion

Gespielt wird die **aktuelle Epic Games-Version von Rocket League**.

## 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 drei Spieler** anmelden. Alle Teilnehmer müssen zum Turnierstart angemeldet sein.

Ersatzspieler sind nicht zulässig.

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-Bracket** und ein **Loser-Bracket**.

Es wird **Best-of-3** gespielt.

## 6. Overall Finale/LB-Finale

Das **Overall-Finale** wird im **Best-of-5** gespielt. Das Team, welches über das **Winner-Bracket** in das Finale eingezogen ist, startet mit einer gewonnenen Partie (1:0 nach Runden).

## 7. 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.

## 8. Anwesenheit

Sind ein Team oder beide Teams unvollständig **innerhalb von 30min 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.

## 9. 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 ausgemachtes Passwort festzulegen, um den Vorgang zu beschleunigen.

Der Host muss folgende Settings einstellen:

- Mode: → Best-of-3
- Spielmodus: → Blechfußball
- Map: → DFH Stadium
- Match Time: → 5 Min
- Mutatoren: → None

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

## 10. Seitenwahl

Die Seitenauswahl erfolgt per Zufall.

## 11. Gültiges Spiel (GS)

Bei einem GS handelt es sich um ein Spiel, bei dem alle sechs 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 folgende Bedingung erfüllt ist:

- Wenn die Spieldauer des Spiels 30 Sekunden überschritten hat (00:00:30).

## 12. Ergebnismeldung

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

## 13. 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 30 Minuten noch nicht behoben, entscheidet die Turnierleitung, wie fortgeführt wird. Alle 30 Minuten muss die Turnierleitung alle betroffenen Spieler über die Situation und die ergriffenen Maßnahmen aufklären.

## 14. 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.

## 15. Cheats & Hacks

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

## 16. Disqualifizierung

Im Falle einer Disqualifizierung kommt das anwesende Team mittels „Default Win“ im Turnier weiter. Die Entscheidung über eine Disqualifizierung, obliegt der Turnierleitung. Ein disqualifiziertes Team ist vom weiteren Turnierspiel ausgeschlossen.