

Regelwerk Jade Cup

Inhaltsverzeichnis

| | |
|------------------------|---|
| 1. Allgemeines | 2 |
| 2. Turnierformat | 3 |
| 3. Teamzusammensetzung | 4 |
| 4. Spielplan | 4 |
| 5. Vor dem Match | 4 |
| 6. Während dem Match | 6 |
| 7. Betrugsversuche | 6 |
| 8. Zum Schluss | 7 |

1. Allgemeines

CUP

Der Jade Cup wird von der Jade Dragons Esports Organisation durchgeführt und wird weder von Riot Games, Inc. oder League of Legends E-sports gesponsert noch damit in Verbindung gesetzt.

SPIELER UND TEAMS

Jede Person, die eine rechtmäßig erworbenen League of Legends Account besitzt, darf am Jade Cup teilnehmen. (kein Accountsharing oder andere Richtlinienverstöße von Riot zum Erwerb von Accounts)

ADMINISTRATION

Die Administration des Jade Cups wird von den Discord-Mitgliedern, welche die Rolle Organisationsleitung und darüber haben (alle, die diese Rolle haben), vertreten und nur diese haben direkten Einfluss auf das Regelwerk und den Ablauf des Cups. Zur Organisationsleitung gehören die Discord-Mitglieder des Servers namens "Noemi | Daji" und "Marco | Yubel".

REGISTRIERUNG

Der Teamleiter (ob von einem kompletten Team oder von einer Freundesgruppe ernannt), der sich zum genannten Zeitraum über das Google-Formular für sein Team anmeldet, berechtigt das Team am Jade Cup teilzunehmen. ALLE Informationen zum Jade Cup werden über den Discord-Server von Jade Dragons Esports kommuniziert oder bei direkter Nachfrage an die Orgaleitung.

KOMMUNIKATION

Der Hauptkommunikationskanal ist der Jade Dragons Esports Discord Server, mit Ausnahme von Privatnachrichten an die Orgaleitung. Auch den Teamleitern ist es gestattet, über Privatnachrichten zu kommunizieren. Lediglich die Ergebnisse der Terminfindung oder andere Absprachen bezogen auf den Turnierablauf müssen so schnell wie möglich der Turnierleitung gemeldet werden. Sollte es zu Problemen während des Turniers kommen, ist es zwingend notwendig, die Orgaleitung unverzüglich zu kontaktieren.

DATENSCHUTZ

Wie im Punkt Spieler und Teams bereits genannt, ist die Benutzung von mehreren Riot Games Accounts verboten. Das Weitergeben von Riot Games-Accounts und die Nutzung solcher weitergegebenen Accounts ist hierbei ebenfalls verboten und kann zu Disqualifizierung führen.

AKTIVITÄT

Jedes Team sowie die einzelnen Spieler erklären sich mit der Teilnahme am Cup zur aktiven Teilnahme bereit. Alle Spieler müssen zum offiziellen Termin verfügbar und spielbereit sein, um Wartezeiten für die Gegner und die Orgaleitung zu verhindern. Sollte ein Team dem Cup austreten wollen, muss dies sofort der Orgaleitung mitgeteilt werden!

2. Turnierformat

Der Jade Cup findet in einem Single Elimination Bracket statt. Alle Spiele vor dem Halbfinale werden in einem Bo1 (BestofOne) ausgetragen. Das Halbfinale und Finale werden in Form von einem Bo3 ausgetragen. Bei dem Bo3 Format wird es eine 5-minütige Pause zwischen den Spielen geben.

Das bei der Auslosung als erstes genannte Team darf über die Spielseite in der jeweiligen Bracket-Runde (Redside/Blueside) entscheiden.

Das Gewinner-Team steigt in die nächste Runde auf und das Verliererteam scheidet aus dem Cup aus.

3. Teamzusammensetzung

Jedes Team, welches am Cup teilnimmt, benötigt schon bei der Registrierung ein vollständiges Roster (5 Spieler). Das Hinzuziehen eines Substitutes ist nur nach Absprache mit der Orgaleitung möglich.

4. Spielplan

Am Tag vor dem Turniertag (Freitag, 3. Mai 2024) werden die Paarungen der ersten Runde bekannt gegeben. Diese werden für die erste Runde Elo-Abhängig (Solo-DuoQ) sein. Ab der zweiten Runde finden Auslosungen mittels Zufallsprinzip statt und werden auf dem Discord-Server gestreamt und bekannt gegeben, in dem dafür vorgesehenen Chat "Auslosung" und Voice-Channel "Auslosung".

Die Liste aller Teams wird unter dem Text-Channel "Teams" bereitgestellt und für jeden Teilnehmer des Cups zur Verfügung stehen (Roster inkl. Op.gg Link).

Sobald das letzte Spiel jeder Bracket-Runde beendet wurde, wird es eine 10-minütige Pause geben, in der die nächsten Gegner ausgelost werden.

5. Vor dem Match

ANWESENHEITSCHECK

Die Spiele beginnen immer von einem von der Organisationsleitung ausgewählten Zeitpunkt, welcher im Discord unter "Ankündigung" bekannt gegeben wird (die Bekanntgabe findet statt, nachdem alle Spiele einer Bracket-Runde vorbei sind). Der offizielle Startbeginn wird am Samstag, dem 4. Mai um 14:00 Uhr sein (somit startet das erste Spiel um 14:00). Daher werden die Spieler darum gebeten, 5-10 Minuten vor Startbeginn auf dem Discord anwesend zu sein. (Für das gesamte Turnier werden Voice Chats für jedes Team zur Verfügung stehen, die auch genutzt werden sollten)

Teams die nicht zum genannten Startbeginn anwesend sind, werden disqualifiziert.

LOBBY

Es wird auf der 5vs5 Map (Kluft der Beschwörer) gespielt. Die Champion Selection findet im Turnier-Modus statt. Das Custom Game wird vom jeweiligen Teamleader, dessen Team als erstes gezogen wurde, erstellt.

Bei dem Bo3 Format wechselt das Recht auf die Seitenwahl nach jedem weiteren Spiel auf den Verlierer.

Sollte die Pick- und Ban-Phase gestartet werden, bevor beide Teams bereit sind, kann die Champion Selection vor dem ersten Ban des eigenen Teams wieder verlassen werden.

SPIELSTART

Das Spiel gilt als gestartet, sobald alle Spieler den Fountain verlassen haben.

Proteste bezüglich des Line-ups oder der Pick- und Ban-Phase werden nach Spielstart nicht angenommen.

Das Ergebnis des Spiels muss auf unserem Discord der Organisationsleitung übermittelt werden! Hierbei beachtet die Anweisungen auf unserem Discord-Server!

CHAMPION SELECTION

Platzhalter sind während der Champion Selection nicht erlaubt. Die Picks und Bans, die innerhalb der Lobby gewählt wurden, dürfen nicht geändert werden; sofern dies nicht durch einen technischen Fehler verursacht wurde. Sollte die Champion Selection abgebrochen werden, müssen alle Bans und Picks in identischer Reihenfolge wiederholt werden. Die ausgewählten Champions können innerhalb des Teams beliebig getauscht werden.

Neu veröffentlichte Champions oder grundlegende Reworks sind erst ab dem auf die Veröffentlichung folgenden Patch spielbar. Sollten Bugs oder andere Schwierigkeiten mit Champions auftreten, kann die Organisation diese ebenfalls sperren!

DRAFT TOOLS

Draft Tools wie ProDraft/DraftLoL o.ä. sind grundsätzlich erlaubt und müssen in der Lobby dem Gegnerteam mitgeteilt werden!

ZUSCHAUER

Jedes Team hat das Recht auf zwei Zuschauerplätze.

6. Während dem Match

SPIELENDE

Ein Spiel ist beendet, wenn einer der folgenden Punkte erfüllt ist:

- Ein Nexus wurde zerstört.
- Ein Team hat die Aufgabe Funktion in League of Legends benutzt.
- Die Orga beendet frühzeitig ein Spiel (bspw. durch Betrugsversuch oder Servercrash)

PAUSEN UND DISCONNECTS

Sollte es während dem Spiel zu Disconnects oder anderen technischen Problemen kommen, muss die Pause-Funktion betätigt werden. Diese wird durch den Befehl "/pause" gestartet und kann mit "/resume" fortgesetzt werden. Hier stehen jedem Team 15 Minuten von den möglichen 30 zur Verfügung. Sollten die 15 Minuten überschritten werden, kann das gegnerische Team darauf bestehen, das Spiel weiterzuführen. Sollte es zu einer Verweigerung der Fortsetzung kommen, muss der Organisationsleitung sofort Bescheid gegeben werden, um den weiteren Ablauf zu gewährleisten.

Jedes Team muss vor dem Ende einer Pause bestätigen, dass sie bereit sind das Spiel weiterzuführen.

SERVERTRASH

Sollte es während einem Spiel zu einem Servercrash kommen, so muss man umgehend die Organisationsleitung kontaktieren! Diese behält sich vor, das Spiel nach eigenem Ermessen neu anzusetzen.

7. Betrugsversuche

Sollte der Verdacht von Betrug bestehen, muss das Spiel sofort pausiert werden und der Organisationsleitung mit Foto- oder Videobeweisen mitgeteilt werden!

SMURFING

Zum Start des Cups müssen alle Accounts (ab Lvl. 30) ungeachtet dessen Elo für jeden Spieler angegeben werden. Die Verwendung niedriger gerankter Accounts als der Main-Account ist zu unterlassen. Die Accounts, welche bei der Anmeldung angegeben werden, werden vor Cup-Beginn überprüft, ob diese gebotted/für smurfing Zwecke verwendet werden. Ein Wechsel der Accounts ist nach Anmeldung nicht mehr möglich.

CHEATING

Cheating, Scripting oder Ähnliches ist strengstens untersagt und führt zu direkter Disqualifikation des gesamten Teams! Verwendung von Apps wie Blitz, Professor usw. sind erlaubt.

BUGS

Im Falle von Bugs, die das Spiel beeinflussen, ist die Organisationsleitung umgehend zu kontaktieren und das Spiel muss pausiert werden. Falls diese Bugs nur bei einem Team auftreten, ist dieses in der Nachweispflicht (durch Videos oder Screenshots).

Das bewusste Ausnutzen von Bugs ist untersagt!

SPIELMANIPULATION

Jedes Team muss versuchen, in jeder Phase des Spiels sowie Turniers zu gewinnen. Die Absprache auf Win/Lose, Picks und Bans sind nicht zulässig.

Sollte es zu Betrugsversuchen kommen, obliegt die Entscheidungskraft bei der Organisationsleitung.

8. Zum Schluss

Uns ist es wichtig, dass alle Teilnehmenden Spaß am Turnier haben und ihr Bestes geben werden. Dazu haben wir diesen Cup geplant, um die deutschsprachige League-Community außerhalb der Prime League zusammenzubringen und für einen Tag eine kompetitive Umgebung zu schaffen. Uns ist bewusst, dass kleine Probleme auftreten können und wir werden unser Bestes geben, diese so minimal wie möglich zu halten, um euch einen schönen Tag zu gewährleisten.

Bitte haltet euch an das Regelwerk!

Good Luck and have fun!!! Die Organisationsleitung der Jade Dragons Esports

