

AK Gaming e.V. 5v5 Turnier Mai 2025 Regelwerk

Eventziele:

Das Ziel ist der Spielspaß und der Kontakt mit anderen Spielern der Community.

Zeitraum

Samstag, den 17. Mai 2025 findet die Gruppenphase ab 14:00 Uhr bis voraussichtlich ca. 19 Uhr statt.

Sonntag, den 18. Mai 2025 findet die K.O.-Phase ab 14:00 Uhr bis voraussichtlich ca. 19 Uhr statt.

Anmeldung

Jeder Spieler muss sich bis zum Vortag des Turniers über die verlinkte Website "OPL" anmelden:

<https://www.opleague.pro/event/5912-AkGamingLoLTournament5/info>

Bei der Anmeldung ist der Account mit der höchsten Solo/Duo oder Flex Elo anzugeben.

Fairplay

Jeder Spieler hat andere Spieler sowie die Administration respektvoll zu behandeln. Beleidigungen, unfaires und/oder respektloses Verhalten werden nicht toleriert und können mit dem sofortigen Ausschluss aus dem Turnier geahndet werden.

Hierbei werden alle die im Zusammenhang mit dem Turnier stehenden Fälle berücksichtigt, z.B. Twitch Chat, Ingame Chat, Discord Chats usw.

Dinge wie "EZ", "Nutzung des Mastery Emotes", "Emote-Spam" zählen zu toxischem Verhalten und werden Verwarnungen bis hin zur Disqualifikation führen.

Kommunikation

Die Kommunikationsplattform für das Event ist unser E-Sport-AK-Gaming-Discord.

An den Spieltagen müssen sich die Spieler in den entsprechenden

Team-Sprachkanälen einfinden. <https://discord.gg/WjdFEVR>

Turnierablauf

- Die Gruppenphase wird entweder im Double-K.O.-System oder Swiss-System gespielt. Aus dieser Phase gehen 4 bzw. 8 Teams hervor
- Die K.O.-Phase wird im K.O.-System gespielt.
- Die Turnierleitung verkündet die genaue Turnierstruktur mit dem Anmeldeschluss am Vortag des Turniers auf Basis der Teilnehmerzahl
- Die Seitenwahl der Best of One Matches wird durch Münzwurf entschieden.
- Das Finale wird im Best of Three gespielt. Hier hat jeweils das verlierende Team der vorherigen Games die Seitenwahl.

Teamzusammenstellung

- Die Anmeldung erfolgt über [OPL](#)
- Ein Team muss aus mindestens **5 bis maximal 7** Spielern bestehen
- Um einen fairen und ausgeglichenen Wettbewerb zu garantieren, darf der durchschnittliche Rang eures Teams **Diamant IV (99LP)** nicht überschreiten.
- Für die Berechnung des durchschnittlichen Rangs werden nur die 5 Ranghöchsten Spieler berücksichtigt.
- Für die Berechnung wird vorrangig der Solo/Duo-Rang verwendet, sollte ein Spieler hier keinen Rang besitzen, wird der Flex-Rang bzw. der Rang aus der vorherigen Season herangezogen.
- Das nutzen von *Smurf*-Accounts zur Einhaltung dieser Regel ist untersagt und führt zur Disqualifikation des gesamten Teams

Die Turnierleitung behält sich vor, bei einzelnen Spielern aufgrund von z.B. Profi-E-Sport-Erfahrungen, die Elo anders zu bewerten.

In Ausnahmefällen ist die Turnierleitung berechtigt, von diesem Regelsystem abzuweichen.

Vor dem Match

- **Beide Teams** finden sich **pünktlich** in der über den Tournament-Code (einsehbar auf OPL) generierten **Custom-Lobby** ein.
- Map: **Summoner's Rift** - Modus: **Turnierauswahl**
- **Die Teams warten mit dem Start des Spiels auf das OK der Turnierleitung**

Picks and Bans

- Der Champion-Pool beinhaltet alle die im „Turnierwahl“-Modus wählbaren Helden. Diese können sich im Laufe des Turnierverlaufs ändern.
- Sogenannte Platzhalter (Placeholder) sind nicht erlaubt.
- Sollte ein falscher Held ausgewählt oder gebannt werden, muss das jeweilige Team Bescheid geben, bevor das gegnerische Team Ihre Auswahl bestätigt hat. Die Phase der Heldenauswahl wird bis zu dem Zeitpunkt vor dem Fehler mit der gleichen Auswahl und Banns wiederholt.
- Ein Pick und Ban Tool ist nicht vorgesehen.

Remake

Falls aus unvorhersehbaren Umständen eine Lobby neu erstellt werden muss, müssen alle Teams die gleichen Helden und Beschwörerzauber auswählen wie zuvor. Vor einem Remake muss die Turnierleitung in jedem Fall kontaktiert werden.

Pausen-Ingame

- Im Falle von Verbindungsproblemen kann ein Spiel pausiert werden, indem **“/pause”** in den Chat eingegeben wird.
- Jedem Team steht pro Spiel eine zusammengerechnete Pausenzeit von 10 Minuten zu. Sollte ein Team diese Zeit überschreiten, wird das Spiel als Sieg für das andere Team gewertet.
- Die **Wiederaufnahme** des Spiels muss **von beiden Teams bestätigt werden**.
- Die Pause-Funktion **darf nicht ausgenutzt werden**, um bspw. Taktiken gegen die gegnerische Champion-Auswahl zu besprechen.

Spielende

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

- Ein Team hat **den Nexus des Gegners zerstört**.
- Ein Team hat die Aufgabe Funktion benutzt.

- Die Turnierleitung hat das Match für beendet erklärt.

Nach dem Match

- Der Sieger erstellt einen **Screenshot** vom Ergebnis und postet diesen in den dafür vorgesehenen Channel.

Preisgelder

Die Preisgelder werden per Überweisung auf das gewünschte Konto der Gewinner überwiesen.

Die Preisgeldverteilung ist wie folgend:

Das Team, das den **1. Platz** erreicht, bekommt 75 €.

Das Team, das den **2. Platz** erreicht, bekommt 50 €.

Das Team, das den **3. Platz** erreicht, bekommt 50 €.

Das Team, das den **4. Platz** erreicht, bekommt 25 €.

Grundlegende Verpflichtungen

Mit der Anmeldung zum Wettbewerb bestätigen alle TeilnehmerInnen, dass sie diese Regeln akzeptieren und den Weisungen der Turnierleitung und Schiedsrichtern Folge leisten werden.

Die Auslegung des Regelwerkes liegt alleine im Ermessen der Schiedsrichter und der Turnierleitung. Solche Ermessensentscheidungen können die nachfolgenden Regeln ersetzen, wenn diese dem Erhalt des Wettbewerbs Gedanken entsprechen.

Regelverstöße werden geahndet und können im schlimmsten Fall zur Disqualifikation führen.

Jede Person, die an diesem Turnier teilnimmt, erklärt sich hiermit einverstanden, dass Spieler- und Teamnamen sowie Ton- und Bildaufnahmen, die im Rahmen des Turniers entstehen und in denen der Spieler wiedergegeben wird, für Veröffentlichungen auf dem Discord, deren Twitch-Kanälen und im Rahmen der Presse unentgeltlich genutzt werden können. "AK Gaming e.V." sind damit zu einer zeitlich und örtlich

uneingeschränkten und unbegrenzten Nutzung, Speicherung und Verwendung des Materials berechtigt.