

WINTERSEMESTER 2025

Version 10.10.2025

Regeländerungen

Regeländerungen während der Saison werden hier angezeigt:

[§ 2.1 Termine](#)

[§ 2.1.2 Zweite, dritte und vierte Liga](#)

[§ 2.3.2.3 Dritte und vierte Liga](#)

[§ 2.3.3.3 Playoffs/Relegation der zweiten und dritten Liga](#)

[§ 2.3.3.4 Playoffs/Relegation der dritten und vierten Liga](#)

[§ 2.3.3.4 Playoffs/Relegation der vierten und fünften Liga](#)

[§ 3.2.4 Seitenwahl Playoffs der ersten Liga](#)

Inhaltsverzeichnis

[Regeländerungen](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

[§1 Allgemeines](#)

[§ 1.1 Definitionen](#)

[§ 1.1.1 Wettbewerb](#)

[§ 1.1.2 Veranstalter](#)

[§ 1.1.3 Natürliche Personen](#)

[§ 1.1.4 Institution](#)

[§ 1.1.4.1 Institutionen einer Stadt zusammenlegen](#)

[§ 1.1.4.2 Kleinere Institutionen zusammenlegen](#)

[§ 1.1.4.3 Spielrechte für alleinstehende Spieler*in in ortsfremden Vereinigungen](#)

[§ 1.1.5 Matches](#)

[§ 1.1.6 Spiel](#)

[§ 1.1.7 Best-of-X](#)

[§ 1.2 Beteiligte](#)

[§ 1.2.1 Organisation](#)

[§ 1.2.1.1 Ligaleitung](#)

[§ 1.2.1.2 Stream](#)

[§ 1.2.1.3 Schiedsrichter](#)

[§ 1.2.2 Teilnehmer*innen](#)

[§ 1.2.2.1 Spieler*in](#)

[§ 1.2.2.2 Vereinigungen](#)

[§ 1.2.2.2.1 Angehörigkeit](#)

[§ 1.2.2.3 Clubs, Vereine und Hochschulgruppen](#)

[§ 1.2.2.4 Team](#)

[§ 1.2.2.5 Captain](#)

[§ 1.2.2.6 Manager](#)

[§ 1.2.2.7 Unangemessene Team- und Spielernamen](#)

[§ 1.3 Gültigkeit](#)

[§ 1.4 Regeländerungen](#)

[§ 1.5 Nicht definierte Regeln](#)

[§ 1.6 Unvorhersehbare Ausnahmefälle](#)

[§ 1.7 Grundlegende Verpflichtungen](#)

[§ 1.7.1 Verhalten](#)

[§ 1.7.2 Spielversion](#)

[§ 1.7.3 Datenschutz](#)

[§ 1.7.4 Öffentliches Auftreten / Spieler- und Teamnamen / Sponsoren](#)

[§ 1.7.5 Betrug](#)

[§ 1.8 Kommunikation](#)

[§ 1.9 Anmeldung](#)

[§ 2 Die Liga](#)

[§ 2.1 Termine](#)

[§ 2.1.1 Erste Liga](#)

[§ 2.1.2 Zweite, dritte und vierte Liga](#)

[§ 2.1.3 Fünfte Liga](#)

[§ 2.2 Turnierplattform: "OPLeague"](#)

[§ 2.2.1 Aufgaben der Captains](#)

[§ 2.2.2 Organisation](#)

[§ 2.2.3 Tournament Code](#)

[§ 2.3 Wettbewerbsstruktur](#)

[§ 2.3.1 Wildcard-Turnier](#)

[§ 2.3.2 Gruppenphase](#)

[§ 2.3.2.1 Erste Liga](#)

[§ 2.3.2.2 Zweite Liga](#)

- [§ 2.3.2.3 Dritte und vierte Liga](#)
 - [§ 2.3.2.4 Fünfte Liga](#)
 - [§ 2.3.3 Playoffs/Relegation](#)
 - [§ 2.3.3.1 Playoffs der ersten Liga](#)
 - [§ 2.3.3.2 Playoffs/Relegation der ersten und zweiten Liga](#)
 - [§ 2.3.3.3 Playoffs/Relegation der zweiten und dritten Liga](#)
 - [§ 2.3.3.4 Playoffs/Relegation der dritten und vierten Liga](#)
 - [§ 2.3.3.4 Playoffs/Relegation der vierten und fünften Liga](#)
 - [§ 2.3.4 Ausscheiden eines Teams](#)
 - [§ 2.3.5 Sonderfall Offline-Event / besondere Produktionen](#)
 - [§ 2.3.5.1 Offline-Event Pflichten und Leistungen](#)
 - [§ 2.3.6 Limitierung der Spots für eine Vereinigung](#)
- [§ 2.4 Preise](#)
- [§ 2.5 Teamaufstellung](#)
 - [§ 2.5.1 Änderung der Teamaufstellung](#)
 - [§ 2.5.3 Leihspieler*innen](#)
- [§ 3 Ablauf eines Matches](#)
 - [§ 3.1 Vor Matchbeginn](#)
 - [§ 3.1.1 Fehlender Code](#)
 - [§ 3.1.2 Nichtantreten](#)
 - [§ 3.1.3 Zuschauer*innen](#)
 - [§ 3.2 Seitenwahl](#)
 - [§ 3.2.1 Best-of-1](#)
 - [§ 3.2.2 Best-of-2](#)
 - [§ 3.2.3 Best-of-3 / Best-of-5](#)
 - [§ 3.2.4 Seitenwahl Playoffs der ersten Liga](#)
 - [§ 3.3 Picks und Bans](#)
 - [§ 3.3.1 Fearless](#)
 - [§ 3.4 Remake](#)
 - [§ 3.5 Pausen](#)
 - [§ 3.5.1 Disconnects](#)
 - [§ 3.6 Zwischen Spielen eines Matches](#)
 - [§ 3.6.1 Auswechselspieler](#)
 - [§ 3.6.2 Pausenzeit](#)
 - [§ 3.7 Nach dem Match](#)
 - [§ 3.8 Proteste](#)
- [§ 4 Sonderregelungen Stream](#)
 - [§ 4.1 Allgemeines](#)
 - [§ 4.2 Gestreamte Matches](#)
 - [§ 4.2.1 Gruppenphase](#)

- [§ 4.2.2 Playoffs](#)
- [§ 4.3 Lobby](#)
 - [§ 4.3.1 Zeitige Anwesenheit](#)
 - [§ 4.3.2 Sortierung in der Lobby](#)
- [§ 4.4 Verhalten beim Stream](#)
- [§ 4.5 Fremdstreamen](#)
- [§ 5 Rechtsweg](#)

§1 Allgemeines

§ 1.1 Definitionen

§ 1.1.1 Wettbewerb

Die “Uniliga League of Legends” („Wettbewerb”) ist eine Liga, in der die teilnehmenden Teams um den Titel „Uniliga Hochschulmeister“ spielen. Nur Studierende deutscher Hochschulen sind zum Wettbewerb zugelassen (siehe §1.2.2.1 Spieler*in). Die Teilnahme an der Liga hat insbesondere den Zweck, eSport an deutschen Hochschulen zu etablieren.

§ 1.1.2 Veranstalter

Die Uniliga ist alleiniger Veranstalter des Wettbewerbs.

§ 1.1.3 Natürliche Personen

Eine natürliche Person ist der Mensch in seiner Rolle als Rechtssubjekt, d. h. als Träger von Rechten und Pflichten.

§ 1.1.4 Institution

Eine Institution ist im Allgemeinen eine staatlich anerkannte Hochschule mit Sitz in der Bundesrepublik Deutschland. Eine Liste aller teilnahmeberechtigten Institutionen sind hier aufgelistet: [Auflistung der Hochschulen nach dem statistischen Bundesamt](#)

§ 1.1.4.1 Institutionen einer Stadt zusammenlegen

Institutionen können auf Antrag zusammengelegt werden, wenn es der Standortentwicklung dienlich ist.

Dies ist insbesondere der Fall, wenn:

1. diese Institutionen bereits demselben Hochschulsport angehören.
2. Institutionen mit weniger als 10.000 Studierenden einer größeren Institution beitreten wollen.

Wird die Zusammenlegung beantragt, soll nur eine Vereinigung an den betroffenen Institutionen bestehen.

Der Antrag muss per Email an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix “[LoL]” haben) gestellt werden und die Institutionen müssen mit vollem Namen genannt werden.

Die Zusammenlegung muss semesterweise aufrechterhalten werden. Dies geschieht durch erneuten Antrag an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix “[LoL]” haben).

Wird dem Veranstalter seitens einer Institution mitgeteilt oder bestehen sonstige wichtige Gründe, dass eine Zusammenlegung insbesondere aus Gründen des Hochschulrechts nicht zulässig ist, können bereits bestehende Zusammenlegungen aufgelöst werden.

§ 1.1.4.2 Kleinere Institutionen zusammenlegen

Kleinere Institutionen (<5000 Studenten) können darüber hinaus vorübergehend zusammengelegt werden, wenn eine eigenständige Organisation eines eSports Bereich für die entsprechende(n) Hochschule(n) nicht (mehr) möglich ist. Ob eine Hochschul-Vereinigung die notwendigen Voraussetzungen erfüllt, orientiert sich an den Maßstäben des “§ 1.1.1.4. Institutionen”. Insbesondere muss dargelegt werden, dass sich die einzelnen Institutionen darum bemühen, zum darauffolgenden Semester eine eigenständige Organisation wiederherzustellen. Studentische Standortvertreter*innen und offizielle Vertreter*innen der Hochschule sollen die Erforderlichkeit der

Maßnahme begründen. Die Zusammenlegung gilt für sechs Monate und kann auf Antrag verlängert werden. Die Zusammenlegung liegt im Ermessen der Ligaleitung.

§ 1.1.4.3 Spielrechte für alleinstehende Spieler*in in ortsfremden Vereinigungen

(1) Sollte ein*e Spieler*in an einer Institution studieren, die nicht über ein eigenes Potenzial für einen eSports Bereich verfügt (beispielsweise wegen der Größe) oder wird die Teilnahme an einem bestimmten Wettbewerb von einem bestehenden eSports Bereich nicht angeboten, so kann diese*r Spieler*in per Mail an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix “[LoL]” haben) beantragen, für einen anderen Hochschulstandort im Wettbewerb anzutreten. Er wird durch Genehmigung seitens der Ligaleitung als Spieler*in dieser Hochschule behandelt. Die Genehmigung liegt im Ermessen der Ligaleitung. Folgendes gilt zu beachten:

1. Der*die Spieler*in muss in seinem Antrag belegen können, dass es an seinem Standort (noch) nicht möglich ist, einem eSports Bereich beizutreten oder diesen zu gründen. Geeignete Bestrebungen zur Verbreitung des eSports an der eigenen Hochschule sind nachzuweisen.
2. Sind der Hauptwohnsitz sowie der Studienort des*der Spielers*in identisch, kann der*die Spieler*in nur für einen nächstgelegenen Standort antreten. Kommen mehrere Standorte in Frage, besteht kein Wahlrecht des*der Spielers*in. Die Zugehörigkeit wird von der Ligaleitung unter Würdigung aller Umstände des Einzelfalls bestimmt.
3. Sollte der*die Spieler*in seinen Hauptwohnsitz an einem anderen Ort als seinem Studienort haben, so ist maßgeblich, ob es an diesem Hochschul-Standort einen eSports Bereich gibt, sodass sich der*die Spieler*n diesem anschließen kann.
4. Die Genehmigung gilt für sechs Monate und kann jederzeit durch die Ligaleitung zurückgenommen werden. Die Rücknahme erfolgt immer, wenn die Förderung und der Aufbau von Hochschulstandorten oder der Bestand der bereits geformten Hochschul-Organisationen gefährdet ist.
5. Der*die betroffene Spieler*in hat alle entsprechenden Nachweise zu führen und einzureichen.

(2) Die Zuordnung von Spielern*innen nach Absatz 1 darf den Fairen Wettbewerb der Teams nicht unangemessen stören. Maximal ein*e Spieler*in, der nach Absatz 1 zugeordnet wurde, darf als aktive*r Spieler*in in einem Team in einem Spiel eingesetzt werden.

§ 1.1.5 Matches

Ein Match bezeichnet einen einzelnen Wettkampf im Turnier zwischen zwei Teams und kann aus mehreren Spielen bestehen.

§ 1.1.6 Spiel

Ein Spiel wird zwischen zwei Teams ausgetragen und endet, sobald ein Team den Nexus des gegnerischen Teams zerstört hat.

§ 1.1.7 Best-of-X

Ein Best-of-X ist ein Match, das X Spiele hat und bei dem das Team gewinnt, das die meisten Spiele gewinnt. Sobald ein Team die benötigten Spiele gewonnen hat, endet das Best-of-X. Beispielsweise ist ein Team, das die ersten zwei Spiele in einem Best-of-3 für sich entscheidet, sofort der Gewinner des Matches.

§ 1.2 Beteiligte

§ 1.2.1 Organisation

Zur Organisation gehören alle natürlichen Personen ("Organisatoren") der Uniliga, welche den Wettbewerb ausrichten. Diese sind von der Teilnahme am Wettbewerb ausgeschlossen.

§ 1.2.1.1 Ligaleitung

Die Ligaleitung ist für den Ablauf des Wettbewerbs verantwortlich und steht für alle Fragen zur Verfügung. Zur Ligaleitung gehören:

- Bengiamin "Unshallach" Keller

§ 1.2.1.2 Stream

Der Stream besteht aus den natürlichen Personen, welche an der Übertragung des Wettbewerbs beteiligt sind.

§ 1.2.1.3 Schiedsrichter

Schiedsrichter sind natürliche Personen, welche von der Organisation dazu autorisiert sind, die Einhaltung und Umsetzung dieses Regelwerks zu überwachen.

Die Schiedsrichter können während den regulären Spieltagen (alle Termine die nicht verschoben wurden) über [Discord](#) in dem Channel #support-ticket kontaktiert werden.

§ 1.2.2 Teilnehmer*innen

§ 1.2.2.1 Spieler*in

Jede natürliche Person, die an einer deutschen Hochschule eingeschrieben ist, ist berechtigt am Wettbewerb teilzunehmen. Ab dem Zeitpunkt der Anmeldung zum Wettbewerb wird diese Person als Spieler*in bezeichnet und mit seinem*ihrem angemeldeten Account assoziiert. Der*die Spieler*in hat dafür Sorge zu tragen, dass sein*ihr Account stets einsatzbereit ist. Die Nutzung eines anderen Accounts ist ausgeschlossen.

Sollte ein angemeldeter Account während der Saison von Riot Games gesperrt werden und somit nicht einsatzbereit sein, wird der*die damit assoziierte Spieler*in bis zum Ende der Saison oder bis zum Zeitpunkt der Entsperrung des Accounts durch Riot Games, von allen Wettbewerben ausgeschlossen. Eine erneute Anmeldung zu Wettbewerben ist somit zur nächsten Saison mit einem neuen Account möglich.

Bei besonders schwerwiegenden Gründen oder bei wiederholten Sperrungen, behält sich die Ligaleitung das Recht vor, den*die Spieler*in für einen längeren Zeitraum zu sperren.

Ein*e Spieler*in darf nur in einem Team angemeldet sein.

§ 1.2.2.2 Vereinigungen

Vereinigungen sind ein Zusammenschluss von verschiedenen Institutionen, die ein oder mehrere Teams verwalten. Eine Gründung als eingetragener Verein ist zur Anerkennung als Vereinigung nicht erforderlich.

Eine Vereinigung muss nach §1.1.4.1 – §1.1.4.3 beantragt und von der Ligaleitung genehmigt werden.

§ 1.2.2.2.1 Angehörigkeit

Ein*e Spieler*in kann nur einer Vereinigung angehören, wenn er*sie bei einer Institution eingeschrieben ist, die dieser Vereinigung angehört.

§ 1.2.2.3 Clubs, Vereine und Hochschulgruppen

Clubs, Vereine und Hochschulgruppen können ein oder mehrere Teams derselben Vereinigung verwalten. Eine Verwaltung mehrerer Vereinigungen ist nicht gestattet. Eine Gründung als eingetragener Verein ist zur Anerkennung nicht erforderlich.

§ 1.2.2.4 Team

- (1) Ein Team besteht aus bis zu neun, aber mindestens fünf Spielern*innen. Zu den fünf aktiven Spielern*innen können bis zu vier Auswechselspieler*innen hinzukommen, welche neben ihrer Spielereigenschaft als Auswechselspieler*in benannt werden.
- (2) Als aktive Spieler*in werden solche bezeichnet, die im Spiel eingesetzt werden.
- (3) Einer der Spieler*innen fungiert als Captain des Teams.
- (4) Alle Spieler*innen des Teams müssen der gleichen Hochschule oder Vereinigung angehören.
- (5) Sollte sich ein Team an einer Hochschule bilden, ist es nicht notwendig einem bestehenden Club, Verein oder Hochschulgruppe an dieser Hochschule beizutreten. Das Team kann eigenständig an der Uniliga teilnehmen.

§ 1.2.2.5 Captain

Der Captain ist einer der Spieler*innen und fungiert als Ansprechpartner*in des Teams für die Organisation. Er/sie muss die Mitteilungen der Organisation entgegennehmen. Er/sie ist dafür verantwortlich, dass sein/ihr Team Weisungen der Organisation befolgt. Mitteilungen der Organisation erfolgen per Discord an die vom Captain hinterlegte Discord ID, die auf OPL hinterlegt sein muss. Fällt der Captain aus, muss das Team die Organisation informieren und Ersatz organisieren. Ist weder der Captain noch ein*e andere*r Spieler*in eines Teams für die Organisation erreichbar, kann dies zu Strafen bis hin zur Disqualifikation des Teams führen.

§ 1.2.2.6 Manager

Die Rechte und Pflichten des Captains können auch von einer eingetragenen, nicht spielenden natürlichen Person übernommen werden; diese wird fortan als Manager bezeichnet. Diese Person wird nicht zu der Höchstgrenze von neun Spielern*innen gezählt.

§ 1.2.2.7 Unangemessene Team- und Spielernamen

Sollte uns ein unangebrachter Spieler- oder Teamname auffallen, werden Teilnehmer*innen im Regelfall abgemahnt und zur Namensänderung aufgefordert. Darüber hinaus könnt ihr jederzeit an support@uniliga.gg (Betreff muss das Präfix "[LoL]" haben) melden, wenn ihr euch von einem Namen beleidigt fühlt oder ihn für unangemessen haltet.

Hier ist eine grobe Liste dessen, was wir für unangemessen halten:

- Namen, die Hassreden, Schimpfwörter oder Obszönitäten entweder implizit oder explizit vorschlagen
- Namen, die sich auf historische, ethische oder politisch unangemessene Zusammenhänge schließen lassen
- Namen, die Beleidigungen, groteske Bilder und starke Vulgarität enthalten

Spieler- und Teamnamen können von uns jederzeit abgemahnt werden und müssen anschließend abgeändert werden. Bei Regelverletzung oder Nichteinhaltung dieser Auflagen, behalten wir uns die Disqualifikation des*der Spielers*in oder Teams vor. Einzelfallentscheidungen werden von Uniliga Admins oder der Ligaleitung getätigt und sind für alle Teilnehmer*innen bindend.

§ 1.3 Gültigkeit

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerks unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, bleibt davon die Wirksamkeit des Regelwerks im Übrigen unberührt. An die Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der Zielsetzung am nächsten kommen, die mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Bestimmung verfolgt wurde.

§ 1.4 Regeländerungen

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, das Regelwerk in dringenden Fällen zu ändern oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teams per Discord übermittelt.

§ 1.5 Nicht definierte Regeln

1. Sollten während des Wettbewerbs Probleme auftreten, welche im Regelwerk nicht definiert sind, entscheidet die Ligaleitung.
2. In besonderen Fällen kann ein Gremium beratend hinzugezogen werden.
3. Gremien gibt es für jede Liga und jeder Staffel/Gruppe einer Liga. Die Gremien aus der jeweiligen Liga oder Staffel/Gruppe bestehen aus Repräsentanten*innen der Teams. Die Ligaleitung organisiert die Sitzungen des Gremiums. Der Captain eines Teams wird als Repräsentant*in angesehen. Befangene Repräsentanten*innen werden von etwaigen Abstimmungen des Gremiums ausgeschlossen.

§ 1.6 Unvorhersehbare Ausnahmefälle

In unvorhersehbaren Ausnahmefällen behält sich die Ligaleitung das Recht vor, Teile des Regelwerks außer Kraft zu setzen, deren Anwendung eine ordentliche Weiterführung des Wettbewerbs für alle Beteiligten (i.S.d. § 1.2) in erheblichem Maße erschweren oder unmöglich machen würde.

§ 1.7 Grundlegende Verpflichtungen

Mit der Teilnahme am Wettbewerb erkennen alle Teilnehmer*innen dieses Regelwerk und den Strafenkatalog (siehe Anhang) an und verpflichten sich, Anweisungen der Schiedsrichter und der Organisation zu folgen.

Die Auslegung des Regelwerkes liegt alleine im Ermessen der Schiedsrichter, der Organisation und als höchste Instanz der Ligaleitung. Solche Ermessensentscheidungen können die nachfolgenden Regeln ersetzen, wenn diese dem Erhalt des Wettbewerbsgedanken entsprechen.

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

§ 1.7.1 Verhalten

Jede*r Spieler*in hat anderen Spielern*innen, Schiedsrichtern und der Organisation gebührenden Respekt entgegenzubringen. Beleidigungen, unfaires und/oder respektloses Verhalten gegenüber Spielern*innen, Schiedsrichtern und der Organisation werden/wird nicht toleriert.

§ 1.7.2 Spielversion

Jede*r Spieler*in muss die aktuellste Version von "League of Legends" installiert haben und hat dafür Sorge zu tragen, sich frühzeitig über neue Updates zu informieren und diese auf sein*ihr System aufzuspielen. Die aktuelle Version des Spiels bestimmt Riot Games durch den Launcher.

Patchen ist unter normalen Umständen keine gültige Begründung, um eine Spiel zu verzögern. Die aktuellste Version darf durch Patches oder Drittprogramme und dergleichen nicht verändert werden, soweit dies nicht durch dieses Regelwerk als zulässig gilt.

§ 1.7.3 Datenschutz

Alle Teilnehmer*innen sind damit einverstanden, wenn Daten (z.B. Spielernamen, Teamlogos und Vergleichbares) auf den Webpräsenzen der Uniliga und deren Partner zum Zwecke der Präsentation der Liga, veröffentlicht werden. Das gleiche gilt für Social-Media-Kanälen und vergleichbare Kanäle. Des weiteren können die Datenschutzrichtlinien der Uniliga unter diesem Link eingesehen werden: <https://www.uniliga.gg/datenschutzerklaerung/>

§ 1.7.4 Öffentliches Auftreten / Spieler- und Teamnamen / Sponsoren

Alle Teams sind dafür verantwortlich, dass ihre Sponsoren, Spieler- und Teamnamen, Logos und öffentliches Auftreten nicht gegen geltende Gesetze, Rechte Dritter oder das generelle Anstandsgefühl, insbesondere den Sportsgeist, verstoßen.

§ 1.7.5 Betrug

Es gilt der [Verhaltenskodex von Riot Games](#). Darüber hinaus sind insbesondere die Weitergabe des Spielaccounts, Bestechung und jegliche Absprachen zur Wettbewerbsverzerrung verboten.

§ 1.8 Kommunikation

Die wettbewerbsrelevante Kommunikation zwischen Ligaleitung und Teilnehmern erfolgt per [Discord](#).

Sollte eine E-Mail (an support@uniliga.gg mit dem Präfix (LOL)) an die Ligaleitung geschickt werden, wird eine Eingangsbestätigung an den*die Absender*in gesendet. Sollte diese Eingangsbestätigung nicht ankommen, muss der*die Absender*in damit rechnen, dass seine*ihre Mail nicht angekommen ist. In diesem Fall muss sofort ein Mitglied der Ligaleitung (§ 1.2.1.1) über Discord kontaktiert werden.

§ 1.9 Anmeldung

Um sich für eine Liga oder ein Turnier anzumelden, müssen sich die Teams über die Turnierplattform www.opleague.pro anmelden und eine Registrierung abschicken. Die Seiten der Turniere/Ligen findet Ihr über folgende Links:

Über die Informationsseite ist ersichtlich, ab wann eine Registrierung möglich ist.

Alle Teams und ihre Spieler*innen müssen die Anmeldung wahrheitsgemäß ausgefüllt haben. Falsche und/oder unvollständige Angaben können zur Unzulässigkeit der Teilnahme des Teams am Wettbewerb oder zum Ausschluss führen.

Ausnahmslos alle Teams müssen sich für eine neue Saison unter folgendem Turnierlink für die entsprechende Liga anmelden:

<https://www.opleague.pro/event/5750-UniligaLOLSommerseason2025-Gruppenphase-Liga5/info>

Dies gilt auch für Teams, die in der vorherigen Saison gespielt haben. Während einer laufenden Saison können keine neuen Teams beitreten.

§2 Die Liga

§ 2.1 Termine

Vor Beginn jeder Saison werden die Termine aller Tage, an denen gespielt wird (Spieltag), festgelegt.

Diese werden schriftlich festgehalten. Des Weiteren sind diese auf der Turnierplattform einzusehen. Änderungen der Spielzeiten werden den Teams per Discord zeitnah mitgeteilt.

Zusammenfassung der Spieltermine:

Spieltag	Runde	Datum	Uhrzeit
Gruppenphase			
1		21.10.2025	19:00
2		28.10.2025	19:00
3		04.11.2025	19:00
4		11.11.2025	19:00
5		18.11.2025	19:00
6		25.11.2025	19:00
7		02.12.2025	19:00
8		09.12.2025	19:00
9		16.12.2025	19:00
Playoffs			
Runde 1		06.01.2025	19:00
Runde 1.1		08.01.2025	19:00
Runde 2		13.01.2025	19:00
Runde 2.1		15.01.2025	19:00
Runde 3		20.01.2025	19:00
Runde 4		27.01.2025	19:00

Der **letztmögliche** Spieltermin der Gruppenphase ist der 16.12.2025.

§ 2.1.1 Erste Liga

Sämtliche im Streamplan eingetragenen Begegnungen können nur mit einer Frist von zwei Wochen vor Spieltermin geändert werden. Sollte die Frist nicht eingehalten werden, kann das Team mit Punktabzug bestraft werden.

Ausnahmen bilden dabei der letzte Spieltag der Gruppenphase und alle Playoff-Matches. Diese Spieltage können nicht verlegt werden.

§ 2.1.2 Zweite, dritte und vierte Liga

Alle Matches können zu einem frei wählbaren Zeitpunkt in der folgenden Woche ausgespielt werden, solange beide Teams mit dem vereinbarten Zeitpunkt einverstanden sind. Alle Teams müssen sicherstellen, dass die Absprache nachvollziehbar dokumentiert ist. Sollte kein einvernehmlicher Zeitpunkt bis zum regulären Termin gefunden werden, findet das Match zum ursprünglichen Zeitpunkt statt.

Nach erfolgreicher Absprache eines neuen Spieltermines müssen die Spiele, mittels der Verschiebungsfunktion im OPL Matchroom, auf den neuen Termin verschoben werden.

§ 2.1.3 Fünfte Liga

Alle Matches können zu einem frei wählbaren Zeitpunkt in der vorangehenden Woche ausgespielt werden, solange beide Teams mit dem vereinbarten Zeitpunkt einverstanden sind. Alle Teams müssen sicherstellen, dass die Absprache nachvollziehbar dokumentiert ist. Sollte kein einvernehmlicher Zeitpunkt gefunden werden, findet das Match zum ursprünglichen Zeitpunkt statt.

Nach erfolgreicher Absprache eines neuen Spieltermines müssen die Spiele, mittels der Verschiebungsfunktion im OPL Matchroom, auf den neuen Termin verschoben werden.

§ 2.2 Turnierplattform: “OPLeague”

Die Organisation bedient sich zur Umsetzung des Spielbetriebs und der Organisation von Turnieren der Plattform www.opleague.pro

§ 2.2.1 Aufgaben der Captains

Die Captains der Teams sind angehalten einen Account, sowie ein Team, auf [OPL](#) anzulegen.

§ 2.2.2 Organisation

Die Organisation ist an die technischen Grenzen und Regeln von "OPL" gebunden. OPL selbst nimmt keinen Einfluss auf den Ligabetrieb und ersetzt keine der in diesem Dokument enthaltenen Regularien.

§ 2.2.3 Tournament Code

Für jedes Spiel wird ein Tournament-Code generiert, der in dem jeweiligen OPL Matchraum einzusehen ist. Dieser Code wird im LoL-Client zur Eröffnung der Spieltag-Lobby benötigt. Dazu wird der Code über die Schaltfläche "Spielen" rechts oben nach einem Klick auf den Pokal eingegeben. Sollte der Code nicht genutzt werden können, so ist eine Custom-Lobby mit folgenden Settings zu erstellen:

game type: tournament draft

allow spectator: all

map: summoners rift

§ 2.3 Wettbewerbsstruktur

Die Spielzeit der Wettbewerbe orientiert sich an den in Deutschland üblichen Semestern.

Es wird eine erste, zweite, dritte, vierte und fünfte Liga gespielt. Dabei beginnt eine Saison mit dem Wildcard-Turnier und endet mit der Relegation/Playoffs.

§ 2.3.1 Wildcard-Turnier

Zu Beginn jeder Saison finden Wildcard-Turniere statt. Zweck der Wildcard ist es, allen Teams, die zum Zeitpunkt des Turniers teilnahmeberechtigt sind, eine direkte Qualifikation für eine höhere Liga zu ermöglichen. Dabei werden auch Plätze aufgefüllt, die außerplanmäßig frei geworden sind (z.B. durch den Austritt eines Teams).

Teilnahmeberechtigt sind alle Teams, die nicht bereits für die Liga des Wildcard-Turniers qualifiziert sind und deren Qualifikation keinen Widerspruch mit den Regelungen der Liga bilden.

Spieler*innen, die in der vorigen Saison für ein Team, welches sich für eine höhere Liga qualifiziert hat, gespielt haben, dürfen nach der Teilnahme an dem Wildcard-Turnier bis zum Ende der Saison keinem anderen Team einer höheren Liga beitreten.

Abhängig der Anzahl der Plätze, die durch das Wildcard-Turnier aufgefüllt werden sollen, qualifizieren sich die Teams gemäß der Platzierung im Wildcard-Turnier.

Das Format des Wildcard-Turniers wird abhängig von der Teilnehmerzahl vor jedem Turnier individuell festgelegt und kurzfristig bekannt gegeben. Grundsätzlich unterliegt das Turnier aber diesem Regelwerk.

§ 2.3.2 Gruppenphase

Die Ligen 1-4 werden mit den qualifizierten Teams der vorangehenden Saison und den qualifizierten Wildcardteams bestückt. Alle restlichen Teams treten in der fünften Liga an.

§ 2.3.2.1 Erste Liga

Die erste Liga besteht aus 18 Teams, die in einer Vorrunde (Gruppenphase) und in einer Finalrunde (Playoffs/Relegation) antreten.

Die 18 Teams der ersten Liga werden zufällig in zwei Gruppen mit jeweils neun Teams aufgeteilt.

Die Gruppenphase besteht aus neun Spieltagen. Jedes Team spielt gegen jedes andere Team ihrer Gruppe in insgesamt acht Matches im Best-of-Three-Format ("Bo3").

Pro Spieltag wird ein Match gegen ein anderes Team ausgetragen. Ein Sieg wird mit zwei Punkten gewertet und eine Niederlage mit null Punkten.

Die Matches werden im Fearless-Format ausgespielt. Alle gepickten Champions in einer Begegnung an einem Spieltag sind in den folgenden Matches von diesem Spieltag für beide Teams gebannt.

Nach dem letzten Spieltag qualifizieren sich die Plätze 1-4 jeder Gruppe für die Playoffs der ersten Liga (§2.3.3.1). Die Plätze 5-8 jeder Gruppe spielen in den Playoffs/Relegation der ersten und zweiten Liga (§2.3.3.2) gegen die Teams der zweiten Liga um den Verbleib in der ersten Liga. Der Platz 9 jeder Gruppe steigt direkt in die zweite Liga ab.

Die Platzierung am Ende der Gruppenphase wird anhand der Anzahl der erhaltenen Punkte festgelegt. Sollten mindestens zwei Teams die gleiche Anzahl an Punkten haben, wird die endgültige Platzierung nach folgenden Kriterien festgelegt:

- Direkter Vergleich (nur Sieg/Niederlage)
- Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Spielen
- Durchschnittliche Spielzeit der gewonnenen Spiele (vgl. § 3.7)

§ 2.3.2.2 Zweite Liga

Die jeweiligen Ligen bestehen aus 32 Teams, die in einer Vorrunde (Gruppenphase) und in einer Finalrunde (Playoffs/Relegation) antreten.

Die 32 Teams der Ligen werden zufällig in vier Gruppen mit jeweils acht Teams aufgeteilt.

Die Gruppenphase besteht aus sieben Spieltagen. Jedes Team spielt gegen jedes andere Team ihrer Gruppe in insgesamt acht Matches im Best-of-Three-Format ("Bo3").

Pro Spieltag wird ein Match gegen ein anderes Team ausgetragen. Ein Sieg wird mit zwei Punkten gewertet und eine Niederlage mit null Punkten.

Die Matches werden im **Fearless-Format** ausgespielt. Alle gepickten Champions in einer Best-of-three-Serie an einem Spieltag dürfen in den folgenden Matches an diesem Spieltag von beiden Teams nicht erneut ausgewählt werden.

Nach dem letzten Spieltag qualifizieren sich die Plätze 1-4 jeder Gruppe für die Playoffs/Relegation der jeweiligen Liga und spielen um den Aufstieg in eine höhere Liga. Der Platz 5 bleibt in der gleichen Liga. Die Plätze 6-7 jeder Gruppe spielen in den Playoffs/Relegation der jeweiligen Liga um den Verbleib der derzeitigen Liga. Der Platz 8 jeder Gruppe steigt direkt in die untere Liga ab.

Die Platzierung am Ende der Gruppenphase wird anhand der Anzahl der erhaltenen Punkte festgelegt. Sollten mindestens zwei Teams die gleiche Anzahl an Punkten haben, wird die endgültige Platzierung nach folgenden Kriterien festgelegt:

- Direkter Vergleich (nur Sieg/Niederlage)
- Differenz zwischen gewonnen und verlorenen Spielen
- Durchschnittliche Spielzeit der gewonnenen Spiele (vgl. § 3.7)

§ 2.3.2.3 Dritte und vierte Liga

Die jeweiligen Ligen bestehen aus 32 Teams, die in einer Vorrunde (Gruppenphase) und in einer Finalrunde (Playoffs/Relegation) antreten.

Die 32 Teams der Ligen werden zufällig in vier Gruppen mit jeweils acht Teams aufgeteilt.

Die Gruppenphase besteht aus sieben Spieltagen. Jedes Team spielt gegen jedes andere Team ihrer Gruppe in insgesamt acht Matches im Best-of-Three-Format ("Bo3").

Pro Spieltag wird ein Match gegen ein anderes Team ausgetragen. Ein Sieg wird mit zwei Punkten gewertet und eine Niederlage mit null Punkten.

Die Matches werden im **Fearless-Format** ausgespielt. Alle gepickten Champions in einer Best-of-three-Serie an einem Spieltag dürfen in den folgenden Matches an diesem Spieltag von beiden Teams nicht erneut ausgewählt werden.

Nach dem letzten Spieltag qualifizieren sich die Plätze 1-4 jeder Gruppe für die Playoffs/Relegation der jeweiligen Liga und spielen um den Aufstieg in eine höhere Liga. Der Platz 5 bleibt in der gleichen Liga. Die Plätze 6-7 jeder Gruppe spielen in den Playoffs/Relegation der jeweiligen Liga um den Verbleib der derzeitigen Liga. Der Platz 8 jeder Gruppe steigt direkt in die untere Liga ab.

Die Platzierung am Ende der Gruppenphase wird anhand der Anzahl der erhaltenen Punkte festgelegt. Sollten mindestens zwei Teams die gleiche Anzahl an Punkten haben, wird die endgültige Platzierung nach folgenden Kriterien festgelegt:

- Direkter Vergleich (nur Sieg/Niederlage)
- Differenz zwischen gewonnen und verlorenen Spielen
- Durchschnittliche Spielzeit der gewonnenen Spiele (vgl. § 3.7)

§ 2.3.2.4 Fünfte Liga

Abhängig von der Anmeldezahl für die fünfte Liga wird ein Gruppen-System oder ein Schweizer System gespielt.

Gruppen-System:

Alle Teams, die sich für die fünfte Liga anmelden, treten in einer Vorrunde (Gruppenphase) und in einer Finalrunde (Playoffs/Relegation) an.

Die Teams der fünften Liga werden zufällig in Gruppen aufgeteilt.

Die Gruppenphase besteht aus X Spieltagen (Abhängig von der Teamanzahl in einer Gruppe). Jedes Team spielt gegen jedes andere Team ihrer Gruppe im Best-of-Two-Format ("Bo2").

Pro Spieltag wird ein Match gegen ein anderes Team ausgetragen. Ein Sieg wird mit zwei Punkten gewertet, ein Unentschieden mit einem Punkt, und eine Niederlage mit null Punkten.

Nach dem letzten Spieltag qualifizieren sich Abhängig von der Anzahl der Gruppen die Bestplatzierten jeder Gruppe für die Playoffs/Relegation der vierten und fünften Liga (§2.3.3.5) und spielen um den Aufstieg in die vierte Liga. Insgesamt können sich 16 Teams für diese Phase qualifizieren.

Die Platzierung am Ende der Gruppenphase wird anhand der Anzahl der erhaltenen Punkte festgelegt. Sollten mindestens zwei Teams die gleiche Anzahl an Punkten haben, wird die endgültige Platzierung nach folgenden Kriterien festgelegt:

- Direkter Vergleich (nur Sieg/Niederlage)
- Anzahl der gewonnen Matches
- Durchschnittliche Spielzeit der gewonnen Spiele (vgl. § 3.7)

Schweizer System:

Alle Teams, die sich für die fünften Liga anmelden, spielen in einer Gruppe in einem Schweizer System im Best-of-Three-Format ("Bo3") gegeneinander. Die besten 16 Teams ziehen in die Playoffs/Relegation der vierten und fünften Liga (§2.3.3.4) ein.

Das Schweizer System ist ein Rundenturnier. Die erste Runde wird zufällig ausgelost. Nach Abschluss der jeweiligen Spieltage werden, den Gruppentabellen entsprechend, alle Teams einer Gruppe mit gleichen oder ähnlichen Punktezahlen miteinander gepaart. Die Paarung erfolgt im "Score Groups + Random"-Format, sodass Teams entsprechend ihrer Ergebnis-Gruppen zufällig einander zugewiesen werden.

Pro Saison können die gleichen Teams nur einmal gegeneinander gepaart werden. Sollte es zu einer ungeraden Anzahl an teilnehmenden Teams in einer Gruppe kommen, so erhält an jedem Spieltag das Team, das keinen Gegner hat, durch ein Freilos drei Punkte.

Sollten mindestens zwei Teams die gleiche Anzahl an Punkten haben, wird die endgültige Platzierung nach folgenden Kriterien festgelegt:

- Buchholz Median
- Direkter Vergleich (nur Sieg/Niederlage)
- Durchschnittliche Spielzeit der gewonnen Spiele (vgl. § 3.7)
- Entscheidungsmatch (ausgespielt im Bo1-Format, Seitenwahl nach Münzwurf)

§ 2.3.3 Playoffs/Relegation

§ 2.3.3.1 Playoffs der ersten Liga

Die Playoffs bestehen jeweils aus den vier höchstplatzierten Teams jeder Gruppe der Gruppenphase der ersten Liga. Sie finden im Double-Elimination-Format statt.

Die Seedings für den Turnierbaum werden nach den Platzierungen in der Gruppenphase ermittelt. Die Seeds 5-8 starten im Lower Bracket.

Platz 1 Gruppe 1: Seed 1

Platz 1 Gruppe 2: Seed 2

Platz 2 Gruppe 1: Seed 3

Platz 2 Gruppe 2: Seed 4

usw...

Alle Matches werden im Best-of-Five-Format ("Bo5") und Fearless-Format gespielt.

§ 2.3.3.2 Playoffs/Relegation der ersten und zweiten Liga

Die Playoffs/Relegation der ersten und zweiten Liga bestehen jeweils aus den Plätzen 1-4 jeder Gruppe der Gruppenphase der zweiten Liga und den Plätzen 5-8 jeder Gruppe der Gruppenphase der ersten Liga. Sie finden im Double-Elimination-Format statt. Das Bracket wird bis zur "Round of eight" (die besten acht Teams) gespielt. Die besten acht Teams qualifizieren sich für die erste Liga. Alle anderen Teams verbleiben in der zweiten Liga oder steigen in diese ab.

Die Seedings für den Turnierbaum werden nach den Platzierungen in der Gruppenphase ermittelt. Die höhere Liga wird dabei bevorzugt. Die Seeds 17-24 starten im Lower Bracket.

Notiz: Es ist notwendig, dass die letzten acht Seeds im Lower Bracket starten, damit die Semesterzeiten und somit die maximale Anzahl der Spieltage eingehalten werden.

Platz 5 Liga 1 Gruppe 1: Seed 1

Platz 5 Liga 1 Gruppe 2: Seed 2

Platz 6 Liga 1 Gruppe 1: Seed 3

...

Platz 1 Liga 2 Gruppe 1: Seed 9

Platz 1 Liga 2 Gruppe 2: Seed 10

Platz 1 Liga 2 Gruppe 3: Seed 11

Platz 1 Liga 2 Gruppe 4: Seed 12

Platz 2 Liga 2 Gruppe 1: Seed 13

...

Alle Matches werden im Best-of-Five-Format ("Bo5") und im **Fearless-Format** gespielt.

§ 2.3.3.3 Playoffs/Relegation der zweiten und dritten Liga

Die Playoffs/Relegation der zweiten und dritten Liga bestehen jeweils aus den Plätzen 1-4 jeder Gruppe der Gruppenphase der dritten Liga und den Plätzen 6-7 jeder Gruppe der Gruppenphase der zweiten Liga. Sie finden im Double-Elimination-Format statt. Das Bracket wird bis zur "Round of 8" (die besten 8 Teams) gespielt. Die besten 8 Teams, qualifizieren sich für die zweite Liga. Alle anderen Teams verbleiben in der dritten Liga oder steigen in diese ab.

Die Seedings für den Turnierbaum werden nach den Platzierungen in der Gruppenphase ermittelt. Die höhere Liga wird dabei bevorzugt. Die Seeds 17-24 starten im Lower Bracket.

Platz 6 Liga 2 Gruppe 1: Seed 1

Platz 6 Liga 2 Gruppe 2: Seed 2

Platz 6 Liga 2 Gruppe 3: Seed 3

Platz 6 Liga 2 Gruppe 4: Seed 4

Platz 7 Liga 2 Gruppe 1: Seed 5

...

Platz 1 Liga 3 Gruppe 1: Seed 9

Platz 1 Liga 3 Gruppe 2: Seed 10

Platz 1 Liga 3 Gruppe 3: Seed 11

Platz 1 Liga 3 Gruppe 4: Seed 12

Platz 2 Liga 3 Gruppe 1: Seed 13

...

Alle Matches werden im Best-of-Five-Format ("Bo5") gespielt und im **Fearless-Format** gespielt.

§ 2.3.3.4 Playoffs/Relegation der dritten und vierten Liga

Die Playoffs/Relegation der dritten und vierten Liga bestehen jeweils aus den Plätzen 1-4 jeder Gruppe der Gruppenphase der vierten Liga und den Plätzen 6-7 jeder Gruppe der Gruppenphase der dritten Liga. Sie finden im Double-Elimination-Format statt. Das Bracket wird bis zur "Round of 8" (die besten 8 Teams) gespielt. Die besten 8 Teams, qualifizieren sich für die dritte Liga. Alle anderen Teams verbleiben in der vierten Liga oder steigen in diese ab.

Die Seedings für den Turnierbaum werden nach den Platzierungen in der Gruppenphase ermittelt. Die höhere Liga wird dabei bevorzugt. Die Seeds 17-24 starten im Lower Bracket.

Platz 6 Liga 3 Gruppe 1: Seed 1

Platz 6 Liga 3 Gruppe 2: Seed 2

Platz 6 Liga 3 Gruppe 3: Seed 3

Platz 6 Liga 3 Gruppe 4: Seed 4

Platz 7 Liga 3 Gruppe 1: Seed 5

...

Platz 1 Liga 4 Gruppe 1: Seed 9

Platz 1 Liga 4 Gruppe 2: Seed 10

Platz 1 Liga 4 Gruppe 3: Seed 11

Platz 1 Liga 4 Gruppe 4: Seed 12

Platz 2 Liga 4 Gruppe 1: Seed 13

...

Alle Matches werden im Best-of-Five-Format ("Bo5") gespielt und im **Fearless-Format** gespielt.

§ 2.3.3.4 Playoffs/Relegation der vierten und fünften Liga

Die Playoffs/Relegation der vierten und fünften Liga bestehen aus den besten 16 Teams der Gruppenphase der fünften Liga und den Plätzen 5-6 jeder Gruppe der Gruppenphase der vierten Liga. Sie finden im Double-Elimination-Format statt. Das Bracket wird bis zur "Round of 8" gespielt. Die besten 8 Teams qualifizieren sich für die vierte Liga. Alle anderen Teams verbleiben in der fünften Liga oder steigen in diese ab.

Die Seedings für den Turnierbaum werden nach den Platzierungen in der Gruppenphase ermittelt. Die höhere Liga wird dabei bevorzugt. Die Seeds 17-24 starten im Lower Bracket.

Platz 6 Liga 4 Gruppe 1: Seed 1

Platz 6 Liga 4 Gruppe 2: Seed 2

Platz 6 Liga 4 Gruppe 3: Seed 3

Platz 6 Liga 4 Gruppe 4: Seed 4

Platz 7 Liga 4 Gruppe 1: Seed 5

...

Die Seedings 9-24 werden abhängig von dem Format der fünften Liga (§2.3.2.4) an die Teams der fünfte Liga vergeben.

Alle Matches werden im Best-of-Five-Format ("Bo5") gespielt und im **Fearless-Format** gespielt.

§ 2.3.4 Ausscheiden eines Teams

Sollte sich ein Team aus dem regulären Ligabetrieb zurückziehen, werden zukünftige Begegnungen dieses Teams automatisch als Sieg für den Gegner gewertet. Zuvor gespielte Spiele sind davon nicht betroffen und behalten ihre Wertigkeit.

§ 2.3.5 Sonderfall Offline-Event / besondere Produktionen

Sollte ein Teil der Liga auf einem Offline-Event ausgespielt werden, behält sich die Ligaleitung das Recht vor, die Ligastruktur für betroffene Matches anzupassen, um die Durchführung des Offline-Events zu gewährleisten.

Die Offline-Matches werden auf dem aktuellen Patch gespielt. Erscheint in der Eventwoche ein neuer Patch, wird auf dem vorherigen Patch gespielt.

Sollte ein Teil der Liga durch eine besondere Broadcast Produktion begleitet werden, kann von der Ligaleitung die Verwendung von Kameras zur Spieler-Darstellung im Broadcast angeordnet werden und ist somit für jeden Spieler verpflichtend.

§ 2.3.5.1 Offline-Event Pflichten und Leistungen

(1) Findet ein Offline-Finale statt, übernimmt die Uniliga die Kosten für die Anreise sowie die Hotelübernachtung der qualifizierten Teams im durch die Organisation festgelegten Rahmen.

(2) Im Gegenzug verpflichten sich alle teilnehmenden Teams zur Mitwirkung an offiziellen Medienterminen (Media-Days), die im Vorfeld oder während des Final-Events stattfinden können.

(3) Die Uniliga stellt allen qualifizierten Teams offizielle Trikots zur Verfügung, welche während des gesamten Final-Events zu tragen sind. Diese Trikots können Logos und Marken aktueller Sponsoren der Uniliga enthalten.

§ 2.3.6 Limitierung der Spots für eine Vereinigung

In der ersten Liga dürfen maximal zwei Teams einer Vereinigung (im Sinne des §1.1.4) teilnehmen.

Sollten sich mehr als drei Teams einer Vereinigung (im Sinne des §1.1.4) für die erste Liga qualifizieren, ist die Vereinigung dafür verantwortlich, zu bestimmen, durch welche Teams sie vertreten werden.

Falls eine Vereinigung mehrere Institutionen vertritt, darf dieser Zusammenschluss maximal durch drei Teams vertreten sein.

Falls sich mehr als drei Teams einer Institution, die nicht derselben Vereinigung angehören, für die Teilnahme an der ersten Liga qualifizieren, können sie beschließen, eine Vereinigung zu gründen. In diesem Fall gelten die vorstehenden Absätze.

Sollte es zu keiner einvernehmlichen Gründung einer Übergangs-Vereinigung kommen, so entscheidet im Zweifel die Ligaleitung unter Berücksichtigung aller Umstände der individuellen Hochschulstandorte.

§ 2.4 Preise

1. Sachpreise

1. Ein Gewinner-Team erhält Sachpreise.

2. Die Ausgabe der Sachpreise soll innerhalb von 90 Tagen nach Erhalt der Angaben im "Meldebogen zur Preisausgabe" erfolgen. Spätestens nach 180 Tagen soll der Preis ausgegeben worden sein.

3. Die Ausgabe kann nur an Teilnehmer*innen oder eine*n gesetzliche*n oder bevollmächtigte*n Vertreter*in erfolgen. Captain oder Manager des angemeldeten Teams vertreten den*die Teilnehmer*in. Der*die Teilnehmer*in kann auch eine*n andere*n Empfänger*in benennen.

Bei Verdacht auf Cheating oder Betrug wird kein Preis ausgegeben. Die in Absatz 1 lit. b)-f) genannten Fristen sind während der Verdachtszeit gehemmt.

4. Der Versand des "Meldebogen zur Preisausgabe" wird innerhalb von 14 Tagen nach Abschluss des Wettbewerbs seitens der Uniliga vorgenommen. Spätestens mit Ende des letzten Uniliga Liga-Wettbewerbs im laufenden Semester (Beginn des jeweiligen Folgesemesters ist entweder der 1.3. oder der 1.9. des laufenden Jahres).

5. Teams haben 14 Tage nach Erhalt des "Meldebogens zur Preisausgabe" Zeit, den Meldebogen auszufüllen.

6. Liegen 10 Wochen nach Ablauf der 14 tägigen Frist zur Ausfüllung des Meldebogen keine Daten oder unvollständige Daten vor, verfällt der Preisanspruch.

2. Preisgelder werden an Clubs, Vereine, Vereinigungen, Hochschulgruppen oder Hochschulen ausgezahlt. Das jeweilige Vertretungsorgan ist stellvertretend empfangsberechtigt, soweit kein*e Stellvertreter*in benannt wird. Für Preisgeldauszahlungen gelten Absatz 1 lit. b)-f) .

3. Die Ligaleitung behält sich außerdem das Recht vor, Preise eines*r Teilnehmers*in bei dringendem Verdacht auf Cheating oder Betrug komplett oder in Teilen zu streichen. Wird der Preis gestrichen, betrifft das in der Regel das vollständige Team, den Clubs, den Verein, die Vereinigung, oder die Hochschulgruppen oder die Hochschule.

§ 2.5 Teamaufstellung

Während der Anmeldephase muss das Team seine Teamaufstellung mit der Anmeldung bei www.opleague.pro einreichen. Zu jedem Zeitpunkt müssen die Teams gemäß dem Regelwerk (§1.2.2) aufgebaut sein.

§ 2.5.1 Änderung der Teamaufstellung

Es dürfen pro Spieltag zwei Änderungen an der Teamaufstellung vorgenommen werden. Die Änderungen müssen per [Discord](#) in dem Channel #support-ticket mitgeteilt werden. Diese Benachrichtigung muss 24 Stunden vor dem jeweiligen Spieltag erfolgen.

Der/die neue Spieler*in muss selbstständig dem Team auf OPL beitreten, seine/ihre Immatrikulationsbescheinigung auf der Event-Seite des Turniers hochladen und den OPL Account mit seinem/ihrem Riot Account verknüpfen.

Erst dann ist eine Verifizierung des/der neuen Spieler*in möglich.

Der erste Spieltag bildet eine Ausnahme. Vor dem ersten Spieltag dürfen beliebig viele Änderungen vorgenommen werden.

Sobald ein Spieler in einem Erstliga-Team angemeldet wurde, darf dieser Spieler bis zum Ende der Saison keinem anderen Erstliga-Team beitreten. Das Wechseln zwischen diesem Erstliga-Team und einem Team der zweiten, dritten oder vierten Liga ist erlaubt. Bei einem Wechsel kann ein Spieler vier Spieltage lang keinen weiteren Wechsel vollziehen.

Die Teamaufstellung aller Teams wird am letzten Spieltag der Gruppenphase fixiert, d.h. eine letzte Änderungen der Teamaufstellung wird 24 Stunden vor dem letzten Spieltag der Gruppenphase möglich sein. Mit Abschluss des letzten Spieltags der Gruppenphase können für die restliche Saison (vgl. § 2.3) keine Änderungen mehr vorgenommen werden.

§ 2.5.3 Leihspieler*innen

Leihspieler*innen sind Spieler*innen, welche von einem Team derselben Vereinigung, welches in derselben oder einer niedrigeren Liga spielt, für einen Spieltag ausgeliehen werden. Spieler*innen aus einem Erstligateam dürfen nicht als Leihspieler*innen genutzt werden. Jedes Team darf pro Saison in der Gruppenphase zweimal eine*n Leihspieler*in in Anspruch nehmen. In den Playoffs/Relegation dürfen sie einmal eine*n Leihspieler*in einsetzen. 24 Stunden vor diesem Spieltag müssen die Leihspieler*innen per [Discord](#) über #support-ticket gemeldet werden.

§ 3 Ablauf eines Matches

§ 3.1 Vor Matchbeginn

Alle Teams müssen sich vor Matchbeginn und jedem einzelnen Spiel in der Lobby versammeln. Dieser kann über den Tournament-Code (siehe §2.2.3) beigetreten werden.

Alle Teams müssen jeweils 60 Minuten vor Spielbeginn einen Check-In durchführen. Dieser ist im Matchroom auf OPL zu finden. Damit der Check-In bei Terminverschiebungen korrekt vollzogen werden kann, ist es wichtig, dass die Reschedule-Funktion genutzt und der Spieltermin auf OPL angepasst wird. Ein Nichtdurchführen des Check-Ins führt zu einem Default-Loss.

§ 3.1.1 Fehlender Code

Ist zum Match- oder Spielbeginn weder der Code vorhanden noch ein*e Schiedsrichter*in oder Organisator*in verfügbar, der*die den Code nachreichen kann, so muss ein privates Spiel erstellt werden. Die Lobby muss dabei als Tournament Draft ausgespielt werden.

Die Organisation muss in einem solchen Fall per [Discord](#) über #support-ticket kontaktiert werden. Dazu muss Bildmaterial, welches die Spieltag-Austragung (Ingame-Lobby/Ergebnisfenster) belegt, eingereicht werden.

Dieser Vorgang wird entsprechend für alle Spiele des Matches wiederholt.

§ 3.1.2 Nichtantreten

Sollte ein Team 15 Minuten nach offiziellem Matchbeginn nicht vollständig in der Lobby des ersten Spiels erschienen sein, so wird dieses Match als Sieg für das andere Team gewertet. Das andere Team muss dazu einen Screenshot, in dem die Lobby sowie die aktuelle Uhrzeit der [Atomuhr](#) zu sehen sind, per [Discord](#) über #support-ticket eingereicht werden.

§ 3.1.3 Zuschauer*innen

Bei Spielen, die nicht gestreamt werden, haben natürliche Personen die Möglichkeit, schon ab der Lobby dem Spiel beizuwohnen. Dazu müssen beide Teams ihre Erlaubnis erteilen und die Zuschauerplätze werden zu gleichen Teilen unter den Teams aufgeteilt.

Ausnahmen bilden dabei die Trainer*innen eines Teams. Die Riot IDs der Trainer*innen können auf OPL eingesehen werden und haben bei nicht gestreamten Matches immer das Recht der Lobby beizuwohnen.

§ 3.2 Seitenwahl

§ 3.2.1 Best-of-1

Das Recht der Seitenwahl wird nach Münzwurf entschieden.

§ 3.2.2 Best-of-2

Jedes Team spielt je einmal auf der linken und auf der rechten Seite. Das auf OPL zuerst genannte Team darf dabei im ersten Spiel die Seite wählen.

§ 3.2.3 Best-of-3 / Best-of-5

Im ersten Spiel jedes Matches darf das auf OPL zuerst genannte Team die Seite wählen. Das Recht der Seitenwahl geht für jedes weitere Spiel an das Verliererteam des vorausgehenden Spiels.

§ 3.2.4 Seitenwahl Playoffs der ersten Liga

Kommt ein Team aus dem Upperbracket und das andere aus dem Lowerbracket, hat das Team aus dem Upperbracket Seitenwahl für das erste Match. Kommen beide Teams aus der gleichen Hälfte (beide Lowerbracket oder beide Upperbracket) dann hat immer das Team mit dem höheren Seed Seitenwahl.

Sind die Seeds gleich, wird das Recht der Seitenwahl mit Münzwurf entschieden.

§ 3.3 Picks und Bans

Der Champion-Pool beinhaltet alle die im "Tournament-Draft"-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 Helden-Auswahl wird bis zu dem Zeitpunkt vor dem Fehler mit gleicher Auswahl und Bans wiederholt.

20 Sekunden vor dem Ende der Pick und Ban Phase, dürfen keine Champions mehr unter den Spielern*innen getauscht werden. Sollten Champions während der letzten 20 Sekunden getauscht werden, wird die Phase der Helden-Auswahl mit gleichen Picks und Bans wiederholt.

Sollte ein Team zu wenige Champions besitzen, um die Pick und Ban Phase optimal auszuspielen, kann ein Drafttool wie "Prodraft" oder "drafting.gg" genutzt werden.

§ 3.3.1 Fearless

Alle gepickten Champions in einer Serie an einem Spieltag oder Playoff-Begegnung dürfen in den folgenden Matches an diesem Spieltag oder Playoff-Begegnung von beiden Teams nicht erneut ausgewählt werden.

§ 3.4 Remake

Falls aus unvorhersehbaren Umständen eine Lobby neu erstellt werden muss, müssen alle Teams die gleichen Helden und Beschwörerzauber auswählen wie zuvor.

§ 3.5 Pausen

Ausschließlich 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 15 Minuten zu. Sollte ein Team diese Zeit überschreiten, wird das Spiel als Sieg für das andere Team gewertet.

Dazu muss ein Ticket auf dem [Discord](#) in #support-ticket mit den nötigen Belegen eingereicht werden.

§ 3.5.1 Disconnects

Falls ein*e Spieler*in das Spiel aus technischen Gründen verlassen muss, kann das Spiel mit unvollständiger Aufstellung fortgesetzt werden.

§ 3.6 Zwischen Spielen eines Matches

Nach jedem Spiel sollten die Captains einen Screenshot des Ergebnisfensters anfertigen, um den Ausgang des Spiels später gegebenenfalls dokumentieren zu können.

§ 3.6.1 Auswechselspieler

Zwischen zwei Spielen innerhalb eines Matches darf maximal ein*e Spieler*in aus der aktiven Teamaufstellung mit einem*r Auswechselspieler*in ersetzt werden.

§ 3.6.2 Pausenzeit

Während eines Matches haben beide Teams 15 Minuten Zeit, um der Lobby für das zweite (beziehungsweise folgende) Spiel(e) beizutreten. Erscheint eines der beiden Teams nicht rechtzeitig wieder in der Lobby, findet die Regelung des § 3.1.2 entsprechende Anwendung

§ 3.7 Nach dem Match

Es obliegt den Captains, das Spielergebnis für ihr Team bei OPL einzutragen.

Beide Seiten müssen das Ergebnis, mithilfe der OPL Funktion, auswählen und bestätigen.

Sollte das Ergebnis nicht übereinstimmen, muss eine Beschwerde per [Discord](#) in #support-ticket eingereicht.

§ 3.8 Proteste

Es sollte in jedem Fall vor Austragung des Spiels versucht werden Kontakt mit der Ligaleitung oder einem*r Schiedsrichter*in herzustellen (vgl. § 1.2.1.3).

Sachverhalte, die vor Beginn eines Matches bekannt sind, müssen vor Beginn des Matches durch einen Protest beanstandet werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.

Sollte ein Protest vor einem Match eingereicht werden, wird dieses Match zunächst ausgespielt, solange von der Ligaleitung nichts anderes angeordnet wird.

Bei Unregelmäßigkeiten während oder nach dem Match, muss ein Protest bis zu 48 Stunden nach Matchbeginn eingereicht werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.

Insbesondere bei einem Protest gelten die üblichen Verhaltensformen und die Netiquette.

Proteste können über [Discord](#) in #support-ticket eingereicht werden.

§ 4 Sonderregelungen Stream

§ 4.1 Allgemeines

Während des Wettbewerbs werden ausgewählte Matches auf dem Twitch-Kanal des Veranstalters gestreamt. Für gestreamte Matches gelten besondere Regelungen.

§ 4.2 Gestreamte Matches

Pro Erstliga-Spieltag werden zwei Matches gestreamt. Zusätzlich werden alle Playoff-Matches (ggf. mit Ausnahme des Spiels um Platz 3) übertragen. Alle gestreamten Matches werden zusammen mit dem Spielplan veröffentlicht.

§ 4.2.1 Gruppenphase

Gestreamte Matches der Gruppenphase sind zeitlich gebunden und können nicht verlegt werden. Sollte eines der eingetragenen Teams nicht in der Lage sein, zu der festgelegten Zeit spielen zu können, so muss das Team dies spätestens zwei Wochen vor dem eigentlichen Termin per Mail (support@uniliga.gg) (Betreff muss das Präfix “[LoL]” haben) mitteilen. In diesem Fall wird ein Ersatz-Match gesucht, und die betroffenen Teams werden benachrichtigt.

§ 4.2.2 Playoffs

Die Matches der Playoffs sind an bestimmte Zeiten gebunden. Je nach Platzierung in der Gruppenphase werden die Teams zu den entsprechenden Zeiten eingetragen. Diese Matches können unter keinen Umständen verschoben werden.

§ 4.3 Lobby

Gestreamte Matches werden vom Stream (im Sinne von §1.2.1.2) geleitet. Zu Beginn jedes Spiels tritt der Stream den Zuschauer-Slots der Lobby bei. Anderen natürlichen Personen ist es nicht gestattet, diesen Spielen über die Zuschauer-Slots beizutreten. Sie dürfen aber weiterhin über die im Client verfügbare “Zuschauen”-Funktion zuschauen.

Gestreamte Spiele dürfen nur nach Bestätigung des Streams gestartet werden. Dies bedeutet insbesondere, dass Matches, denen ein anderes Match voraus geht, auf den Stream warten müssen.

§ 4.3.1 Zeitige Anwesenheit

Damit die Übertragung reibungslos verlaufen kann, sind die Spieler*innen dazu angehalten, rechtzeitig zu ihrem Match zu erscheinen.

Bei Matches, die einem anderen Match folgen, müssen die Spieler*innen bereits frühzeitig in Bereitschaft sein. Dies gilt insbesondere für Bo3- und Bo5-Serien, um einen Leerlauf in der Übertragung zu vermeiden. Entsprechende Informationen werden, falls nötig, rechtzeitig bekannt gegeben.

§ 4.3.2 Sortierung in der Lobby

Alle Teams werden gebeten, sich nach Möglichkeit anhand ihrer Rollen (in der Reihenfolge Top, Jungle, Mid, Bot, Support) zu sortieren.

§ 4.4 Verhalten beim Stream

Alle Spieler*innen, die an einem gestreamten Spiel beteiligt sind, sind angehalten, das Ende ihrer Spiele nicht vorzeitig zu kommentieren, insbesondere nicht im Twitch-Chat.

§ 4.5 Fremdstreamen

Alle Informationen zum Thema Fremdstreamen findet ihr unter diesem [Link](#).

§ 5 Rechtsweg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

