

Übergreifendes Regelwerk Kingdom of the North 2026

Stand 10.08.2026

Mit der Anmeldung zum Turnier erklären sich alle Spieler*innen des Teams mit dem übergreifenden Regelwerk, dem Regelwerk des entsprechenden Spiels, sowie der Datenschutzverordnung im Rahmen von Kingdom of the North 2026 einverstanden.

Kingdom of the North 2026 wird in den Spielen "League of Legends", "Valorant", "Rocket League" und "Overwatch" ausgetragen. Das Turnier, die Übertragung, sowie die Regelwerke stehen in keiner Verbindung zu Riot Games, Psyonix, Epic Games und Blizzard Entertainment.

Kingdom of the North 2026 is not endorsed by Riot Games and does not reflect the views or opinions of Riot Games or anyone officially involved in producing or managing Riot Games properties. Riot Games and all associated properties are trademarks or registered trademarks of Riot Games, Inc

This tournament is in no way sponsored, endorsed, or administered by, or otherwise associated with, psyonix llc. the information players provide in connection with this tournament is being provided to tournament organizer and not to psyonix llc.

Definitionen

- **Aktive Spieler*innen:** Spieler*innen eines Teams, die zum selben Zeitpunkt an einem Spiel teilnehmen. Coaches und Manager sind keine Spieler*innen.

1 – Teilnahmebedingungen

1. Das Mindestalter zur Teilnahme an Kingdom of the North 2026 beträgt 18 Jahre
2. Teilnahmeberechtigt sind alle eingeschriebenen Student*innen an deutschen Hochschul Standorten nördlich eines Breitengrades von 51.2262°N. Eine vereinfachte Karte ist in Anhang 1 zu finden.
 - a. Zusätzlich sind spielberechtigt, Alumnis, dessen Exmatrikulation nicht länger als 3 Jahre vom Qualifier Datum zurückliegt.
3. Die Teilnahme am Turnier ist Kostenlos. Bei Finaleinzug beinhaltet das auch den Eintritt in das "HI-SCORE Hannover", sowie die Anfahrt und Unterbringung am Finalwochenende. Die genaue Abwicklung wird zu einem späteren Zeitpunkt bekanntgegeben.
4. Teilnehmende verpflichten sich bei einem Einzug ins Finale, am Finalwochenende, nach Hannover zu reisen um am Finale teilzunehmen. Kosten hierfür werden, nach 1.3, von der Turnierorganisation übernommen. Sollte dies nicht möglich sein sollten sich Spieler*innen an die Turnierleitung wenden um eine Lösung zu finden.

2 – Anmeldung

1. Die Anmeldung erfolgt über die Online Plattform "opleague.pro".
2. Die Anmeldephase startet für alle Titel am 10.08.2026 um 10:00 Uhr.
3. Die Anmeldephase endet jeweils 2 Tage vor dem Start des Qualifiers um 12:00 Uhr.

3 – Teamaufbau

1. Spieler*innen eines Teams müssen die 3/5 (bzw. in Rocket League 2/3) Regel befolgen. D.h. mindestens 3/5 der aktiven Spieler*innen eines Teams müssen zu jedem Zeitpunkt:
 - a. Aktuell eingeschriebene Student*innen sein und
 - b. Am angemeldeten Standort des Teams eingeschrieben sein
2. Spieler*innen dürfen nur für jeweils ein Team im Turnier antreten
3. Teams haben eine mindest, sowie maximal Anzahl an Spieler*innen. Diese Zahlen sind zuzüglich möglichen Coaches und Managern.
 - a. Rocket League: Mindestens 3, Maximal 5
 - b. Sonst: Mindestens 5, Maximal 8
4. Die Möglichkeit der Nachmeldungen erlaubt es Teams zwischen Abschnitten des Turniers ihr Team zu erweitern. Dabei ist zu beachten, dass der Rang einer neu angemeldeten Person nicht höher als eine Division (maximal z.B. Silber 5 vs Gold 5) über dem Team Average liegen darf.
5. Sollten Spieler*innen im Laufe des Turniers ausfallen, können Ersatzspieler*innen vom Team ernannt werden. Diese müssen zwingend vorher von der Turnierleitung bestätigt werden. Die Turnierleitung behält sich vor Einzelfälle nach eigenem Ermessen zu beurteilen.
6. Teams die über keine*n Manager*in verfügen müssen eine*n Spieler*in als Captain ernennen. Captains sind hauptverantwortlich dafür mit der Turnierleitung und anderen Teams zu kommunizieren.
7. Jedes Team verfügt über einen Namen (Maximal 20 Zeichen) ein Kürzel (Maximal 4 Zeichen) und, optional, ein Logo. Die Turnierleitung kann Namen, Kürzel und Logo zu jeder Zeit unbegründet ablehnen, bzw. Änderung veranlassen.

4 – Turnierablauf

1. In jedem Spieletitel wird eine Qualifikationsphase ("Qualifier") im Laufe eines Wochenendes durchgeführt
 - a. Valorant: 05. & 06. September
 - b. Rocket League: 12. & 13. September
 - c. League of Legends: 19. & 20. September
 - d. Overwatch: 26. & 27. September
 - e. Die Wochenenden 03. & 04. Oktober, sowie 10. & 11. Oktober werden als Ausweichtermine festgehalten, falls Qualifier an ihrem geplanten Datum nicht fertiggestellt werden.
2. Die Finale aller Spieletitel werden am 07. & 08 November im "HI-SCORE Hannover" (Anna-Zammert-Straße 28, 30171 Hannover) ausgespielt.
3. Genauere Informationen zu zeitlichen Abläufen werden später bekanntgegeben.

5 – Peripherie

1. Zum Finale sollte eigene Peripherie (Maus, Tastatur, Mauspad) mitgebracht werden. Diese wird im Vorhinein vor Ort überprüft. Sollte es notwendig werden kann vor Ort peripherie ausgeliehen werden.
2. Es ist ausdrücklich verboten externe Speichermedien an PCs beim Finale anzuschließen. Sollten Dateien, wie zum Beispiel Spieleinstellungen, benötigt werden, können diese mit der Turnierleitung geteilt werden und werden am Finaltag auf den PCs bereitgestellt.

6 – Streaming

1. Das Finale, sowie ausgewählte Spiele aus jeder Runde der Qualifier werden auf den offiziellen Kingdom of the North Kanälen übertragen.
2. Das streamen von Spielen des Turniers von Dritten ist grundsätzlich, unter den folgenden Vorraussetzungen, erlaubt:
 - a. Spiele die auf den offiziellen Kingdom of the North Kanälen übertragen werden, dürfen nicht von dritten übertragen werden.
 - b. Der Stream ist mit dem jeweiligen gegnerischen Team abgesprochen und von ihnen erlaubt worden.
 - c. Der Stream findet verzögert zum Spiel statt. Die Mindestverzögerungen betragen:
 - i. Rocket League: 0 Minuten
 - ii. Valorant: 2 Minuten
 - iii. League of Legends & Overwatch: 3 Minuten
3. Das „Restreamen“, „Co-Casten“, oder „Reacten“ der offiziellen Kingdom of the North Kanäle ist, ohne explizite, schriftliche, Erlaubnis, nicht erlaubt.
4. Spieler*innen, die an einem gestreamten Spiel beteiligt sind, sind angehalten, das Ende ihrer Spiele nicht vorzeitig in öffentlichen Kanälen zu kommentieren.

7 – Regelverstöße und Strafen

1. Alle Spieler*innen können Vorfälle von Regelverstößen oder unsportlichem Verhalten melden. Dies kann über den dafür vorgesehenen Discord-Channel oder per Direktnachricht an die Turnierleitung erfolgen.
2. Um einen Vorfall zu melden, sollten immer aussagekräftige Beweise wie Screenshots oder Videos beigefügt werden.
3. Strafen werden anhand der Beweislage durch die Turnierleitung entschieden. Sanktionen gegen Einzelspieler*innen können in Form einer offiziellen Verwarnung bis hin zu einem vollständigen Ausschluss aus dem laufenden Wettbewerb verhängt werden.

8 – Haftungsausschluss

1. Jede Haftung der Turnierleitung und seiner Hilfspersonen für Personen- und Sachschäden ist ausgeschlossen, außer bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit.
2. Es wird darauf hingewiesen persönliche Gegenstände, insbesondere Wertgegenstände, sicher aufzubewahren. Für Verlust oder Beschädigungen übernehmen die Veranstalter, im Sinne von 9.1, keine Haftung.
3. Die Turnierleitung ist jederzeit berechtigt, Änderungen am Ablauf, der Spielordnung oder den Startzeiten vorzunehmen. Derlei Veränderungen begründen keinerlei Schadenersatzansprüche der Beteiligten. Die Turnierleitung verpflichtet sich Änderungen unverzüglich mit den Beteiligten zu kommunizieren.

Anhang 1 – Karte mit eingezeichneter Grenze



Regelwerk Overwatch Kingdom of the North

Stand 30.07.2026

1 – Turnierformat

1. Das Turnierformat der Qualifier ist abhängig der Anzahl der angemeldeten Teams. Das Turnierformat, sowie etwaige Gruppen oder Bäume werden auf der Turnierseite ("opleague.pro") für Spieler*innen so früh wie möglich zugänglich gemacht.

2 – Spielablauf

1. Jedes Team hat pro Series jeweils 10 Minuten Pausenzeit für Abwesenheit der Teammitglieder zwischen einzelnen Runden.
 - a. Diese Zeit gilt auch für technische Schwierigkeiten während dem Spielen einer Map.
 - b. Mit Ablauf der 10 Minuten geht der Turnierbetrieb weiter, unabhängig davon, ob das fehlende Teammitglied wieder anwesend ist, oder nicht.
2. Der Code zur Erstellung der Lobbys wird zu Turnierbeginn im Discord bekannt gegeben. Dieser muss in jedem Spiel auf jeder Map aktiv sein. Es dürfen lediglich die Anzahl der Spectatorslots, die zu spielende Map und die Verfügbarkeit von Helden angepasst werden.
3. Vor einer Map innerhalb einer Series ist folgender Ablauf einzuhalten, dies gilt nicht für die erste Map einer Series.
 - a. Das Verliererteam der vorherigen Map die nächste wählen.
 - i. Der Mappool besteht das gesamte Turnier über als der Mappool der Faceit League zu Beginn des Turniers (26.09.2026)
 - b. Beide Teams können Spielerwechsel oder Rollenwechsel durchführen und müssen diese über den Lobbychat kommunizieren.
 - c. Das Gewinnerteam der vorherigen Map hat ggf. das Recht die Seite wählen.
 - d. Das Verliererteam der vorherigen Map teilt den ersten Bann mit, gefolgt vom Gewinnerteam der vorherigen Map.
 - i. Helden dürfen nur ein mal pro Series, pro Team gebannt werden
 - ii. Der zweite Heldenbann der Map muss aus einer anderen Rolle (Tank, DPS, Support) als der erste sein.
4. Für die erste Map einer Series gilt in Swiss-/Gruppenphasen: es sind stets alle Helden verfügbar und die Mapwahl wird von der Turnierleitung kommuniziert.
5. Für die erste Map einer Series in Eliminationphasen gilt: Das Team mit dem höheren Seed wählt die erste Map und führt den ersten Bann aus.
6. Die Ergebnisse einer Series inklusive Maps, Mapscores, Banns und Replay Codes müssen vom Gewinner der Series im Match Channel geschickt werden. Das Gegnerteam muss diese bestätigen und die Turnierleitung zwecks Eintragung pingen.