



ECKENER-SCHULE

**eSports-Turniere**

**Regelwerk**

## **Vorwort**

Dieses Dokument beschreibt die Regeln, die bei der Teilnahme am Wettbewerb jederzeit eingehalten werden sollten. Die Nichteinhaltung dieser Regeln kann wie beschrieben „bestraft“ werden.

Es sollte daran erinnert werden, dass immer die Turnierleitung das letzte Wort hat und dass Entscheidungen, die in diesem Regelwerk nicht ausdrücklich unterstützt oder detailliert aufgeführt sind oder sogar gegen dieses Regelwerk verstoßen, in extremen Fällen getroffen werden können, um Fair Play und Sportsgeist zu wahren.

Wir vom Administrationsteam hoffen, dass sie als Teilnehmer oder Zuschauer einen angenehmen Wettkampf haben werden und wir werden unser Bestes tun, damit es ein fairer, lustiger und spannender Wettkampf für alle Beteiligten wird.

Mit freundlichen Grüßen

Das Administrationsteam

# Table of Contents

## Inhalt

<b>1</b>	<b>Grundlegendes</b>	4
1.1	Gültigkeit	4
1.2	Definition Teilnehmer	4
1.3	Ligaleitung	4
1.4	Regeländerungen	4
1.5	Geltungsbereich	4
1.6	Cheating	5
1.7	Ergebnismanipulation	5
1.7.1	Wettbetrug	5
1.7.2	Wettbewerbsverzerrung	5
1.7.3	Unsportliches Verhalten	6
1.7.4	Doping, Drogen	6
1.7.5	Verhaltenskodex	6
1.7.6	Bugabuse	6

# **1 Grundlegendes**

## **1.1 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 Bestimmungen soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkung der Zielsetzung am nächsten kommen, die mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Bestimmung verfolgt wurde. Die vorstehenden Bestimmungen gelten entsprechend für den Fall, dass sich das Regelwerk als lückenhaft erweist.

## **1.2 Definition Teilnehmer**

Als Teilnehmer des Turniers gelten alle Einzelspieler, Teams oder Mitglieder von Teams, die aktiv an dem Turnier teilnehmen oder für einzelne Phasen des Turniers qualifiziert oder gesetzt sind. Mit Beitritt eines solchen Teams oder der Teilnahme an einem Match, akzeptiert der Teilnehmer dieses Regelwerk.

## **1.3 Ligaleitung**

Die Ligaleitung wird gebildet durch die Eckener-Schule Flensburg.

Eckener Schule

Friesische Lücke. 15

24937 Flensburg

Deutschland

## **1.4 Regeländerungen**

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk bei Bedarf zu ändern, oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teams in der Regel per E-Mail mitgeteilt.

## **1.5 Geltungsbereich**

Dieses Regelwerk gilt nur für die Turniere der Eckener-Schule Flensburg. Regelwerke anderer Bereiche / Wettbewerbe haben für dieses Turnier keine Gültigkeit! Strafen aus anderen ESL Bereichen wirken sich grundsätzlich nicht auf Teilnehmer der Liga aus und umgekehrt. Bestimmte Vergehen, wie Cheating oder Beleidigungen, können jedoch produkt- und bereichsübergreifend geahndet werden. In speziellen Fällen kann die

Ligaleitung im Sinne des Wettbewerbs, der Sportlichkeit und des Fair-Play Gedanken Entscheidungen treffen, die nicht vom Regelwerk abgedeckt sind.

## 1.6 Cheating

Jede Form des Cheatings ist verboten. Darunter fallen z.B. Aimbots, Maphacks, Ghosting durch Streams, etc. Der überführte Spieler wird aus dem laufenden Turnier ausgeschlossen. Hat ein Spieler bereits mit einem Team an einem Match teilgenommen, wird das gesamte Team aus dem Turnier ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht. Falls nicht, wird das Team mit Strafpunkten bestraft.

## 1.7 Ergebnismanipulation

Jegliches Verhalten, das den Ablauf oder den Ausgang eines Matches beeinflusst und nicht im Sinne des Erreichens des bestmöglichen Spielergebnisses ist, wird als Match Fixing gewertet und entsprechend bestraft.

### 1.7.1 Wettbetrug

Keine Spieler, Administratoren oder andere Angehörige vom Team, welche an dem Wettkampf teilnehmen, dürfen in irgendeiner Weise an Wetten oder sonstigen Glücksspielen im Rahmen des Turniers beteiligt sein. Dies schließt auch die Zusammenarbeit mit Dritten ein, sowie das Verbreiten von Informationen, welche eine direkte oder indirekte Hilfe beim Wetten darstellen können. Jegliche Wetten / Glücksspiele gegen das eigene Team führt zur sofortigen Disqualifikation des Teams. Es liegt im Ermessen der Ligaleitung jeglichen anderen Verstoß gegen diese Regel zu bestrafen.

### 1.7.2 Wettbewerbsverzerrung

Absprachen zur Beeinflussung des Wettbewerbs gelten als Betrug und werden mit einem Ausschluss für alle Involvierten Personen geahndet. Das betreffende Team wird ebenfalls aus dem Turnier ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht.

### 1.7.3 Unsportliches Verhalten

Jeder Teilnehmer ist dazu verpflichtet in jeder Situation das bestmögliche Spielergebnis anzustreben. Fehlverhalten wird mit Strafpunkten oder in besonders schweren Fällen mit einer Sperre geahndet.

### 1.7.4 Doping, Drogen

Das Spielen unter Einfluss von harten Drogen oder leistungssteigernden Mitteln (Doping) ist verboten. Verstöße werden mit einem Ausschluss geahndet. Das betreffende Team wird aus dem laufenden Turnier ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht.

### 1.7.5 Verhaltenskodex

Alle Teilnehmer haben sich respektvoll gegenüber Administratoren, Zuschauern und anderen Spielern zu verhalten. Beleidigungen, Drohungen, Täuschungsversuche, Spamming und sonstige Unsportlichkeiten werden mit Strafen geahndet. Das gilt sowohl für Vergehen im Spiel als auch in Chats, Messengern, Kommentaren und anderen Medien. Die Teilnahme am Turnier unter Einfluss von „weichen“ Drogen wie Alkohol ist untersagt. Verstöße gegen den Verhaltenskodex können je nach Schwere des Falles zu Strafen bis hin zur Disqualifikation führen.

### 1.7.6 Bugabuse

Das vorsätzliche Ausnutzen jeder Art von Bugs oder nicht vorgesehenen Spielmechaniken kann je nach Schwere mit Strafpunkten pro Spiel geahndet werden.