

SPIELREGELN des eSport Cup – 2vs2 - Online

1. ALLGEMEINE REGELN

- Teams (2 Spieler) haben die Möglichkeit, sich für die Teilnahme am eSport-Cup online unter <http://www.tickets.esport-event.de> anzumelden. Um sich erfolgreich anzumelden, ist die Angabe des Namens, einer Handynummer, der Adresse und einer E-Mail-Adresse notwendig. Das Ticket für die Teilnahme kostet pro Team 40,- € und es muss nur ein Ticket pro Team gekauft werden. Mit dem Abschicken der Bestellung erklärt sich der Teilnehmer damit einverstanden, diese Teilnahmebedingungen gelesen und akzeptiert zu haben. Eine mehrfache Anmeldung eines Teams ist dabei nicht zulässig. Sobald die maximale Teilnehmerzahl von 128 Teams erreicht ist sind keine weiteren Anmeldungen mehr möglich.
- Weitere Startplätze können noch kurzfristig freigeschaltet werden. Falls ein Team am Turniertag selbst nicht anwesend ist, wird ein neuer Platz per „Late-Check-In“ frei. In diesem Fall können sich dann noch neue Interessenten spontan anmelden.
- Die eSport Event GmbH behält sich darüber hinaus das Recht vor, Teams während des Turniers auszuschließen, sofern sie gegen die Spielregeln verstoßen, insbesondere durch Betrug, Cheating oder andere Möglichkeiten, die Spielergebnisse zu manipulieren.
- Spielplan
 - Der Spielplan wird pünktlich zum Turnierbeginn auf der Homepage www.app.esport-event.de bekannt gegeben. Hier könnt ihr dann auch eure Gruppenspiele einsehen und eure Gegner anschliessend über das PSN-Network einladen.
- Gruppenphase
 - In der Gruppenphase gibt es ein Unentschieden und es wird kein Entscheidungsspiel gestartet. Das Unentschieden wird mit einem Punkt gewertet.
- KO-Phase
 - Alle Treffer vom Hin- und Rückspiel werden addiert und sollte es hierbei wiederum einen Gleichstand, so wird ein 3. Spiel gestartet und hier gilt dann die Regel des Golden Goals. Das Team welches den ersten Treffer erzielt, kommt eine Runde weiter.

2. WEITERE SPIELREGELN

- Spieleinstellungen
 - Halbzeitdauer: 6 Minuten
 - Steuerung: Alle
 - Spielgeschwindigkeit: Normal
 - Mannschaftstyp: Online
- Spezielle Regeln für Online – 2vs2
 - Der zweite Spieler muss mit seinem PSN-Account ebenfalls auf der Konsole angemeldet sein. Anschliessend wird der zweite Spieler durch das Drücken der „Dreieck“ Taste dem Spiel als Gast hinzugefügt.
 - Es darf nur mit 1 Gast-Spieler das Spiel gestartet werden.
 - Die Funktion SHARE-PLAY ist nicht gestattet und es müssen beide Spieler vor einer Konsole sitzen.
- Ergebnisse
 - Die Spielergebnisse sind im zur Verfügung gestellten Discord-Channel zu melden.
 - Als Beweislage gilt hier ein Foto, welches mit dem Handy vom Sieger des Spiels in den „Ergebnisse“-Kanal gepostet werden muss. Das Foto muss klar und deutlich die PSN-IDs der Spieler aufweisen sowie für den Admin erkennbar sein.
- Keine Anwesenheit eines Teams
 - Beide Teams sind bemüht, sich eine Freundschaftsanfrage im PSN und anschließend eine Spieleinladung zu schicken.
 - Sollte sich hierbei ein Team nicht innerhalb von 20 Minuten bei seinem Gegner melden, bekommt das anwesende Team einen 3:0-Sieg zugesprochen.
 - Unnötige Pausen oder Verzögerungen sind zu unterlassen.
 - Bei Problemen gilt hier, im Discord-Channel einen Admin hinzuzuziehen.
 - Glücksspiele, einschließlich Wetten auf den Ausgang der Spiele, sind verboten
- Keine Verbindung zwischen zwei Teams
 - Sollten zwei Teams keine Verbindung über das PSN-Netzwerk zu Stande bekommen, so sind folgende Schritte zu befolgen: Neustart der Konsole, Neustart des Routers und anschliessender neuer Spieleinladung.
 - Die Nutzung eines Handy-Hotspots ist nicht gestattet und ebenso wird empfohlen die Ports des Routers freizuschalten.
 - Sollte weiterhin keine Verbindung zu Stande kommen so wird versucht mit beiden Teams eine Spielpartie mit einem Admin aufzubauen. Sollte sich hierbei herausstellen, dass es Team sich nicht verbinden kann, so wird dieses Team eine Niederlage kassieren.
 - Sollten beide Teams keine Verbindung zu einer Spielpartie mit einem Admin aufbauen können so entscheidet der Münzwurf eines Admins.

- Spielabbruch

Sollte bei einem Spiel ein Verbindungsfehler zu Stande kommen ist wie folgt vorzugehen:

- Bei einem Verbindungsfehler ist das Spiel mit der restlichen Spielzeit neu zu starten und hierbei darf man auch die Aufstellungen erneut anpassen.
- Der Spielverlauf ist komplett wieder herzustellen. Somit müssen alle Tore wieder durch Eigentore hergestellt werden und auch Rote Karten müssen durch das absichtliche Foulspielen wieder hergestellt werden.
- Die vergangene Spielzeit des alten Spiels wird durch das Abwarten der Spielzeit wieder hergestellt und es wird dann bis zum Abpfiff der 1. Oder 2. Halbzeit zu Ende gespielt. Beispiel Abbruch in der 70. Minute: Es wird ein neues Spiel gestartet und hierbei bis zur 25. Minute abgewartet und dann bis zur 1. Halbzeit gespielt. Danach ist das Spiel beendet.
- Bei jedem Spielabbruch ist es die Pflicht der Spieler einen Screenshot zu machen oder mit SHARE-Funktion der Playstation 4 die Situation aufzunehmen.

- Regeländerungen

Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk bei Bedarf zu ändern, oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teilnehmern in der Regel mitgeteilt.