



## Regelwerk

### 1. Grundlegendes

- 1.1. Alle Spieler müssen die Altersvorgaben gem. der Nutzungsbedingungen erfüllen.
- 1.2. Alle Spieler müssen das Regelwerk und die Nutzungsbedingungen akzeptieren.

### 2. Spielberechtigung

- 2.1. Spielberechtigt sind nur komplette Teams bestehend aus 3 Spielern.
- 2.2. Auswechselspieler sind erlaubt, aber nicht notwendig.
- 2.3. Durch die regionale Ausrichtung des Nitro Cup Franken #1 müssen mindestens 2 von 3 Spielern des Teams einen aktuellen Haupt- oder Nebenwohnsitz in Franken haben. (Regierungsbezirke Ober-, Mittel- oder Unterfranken) Diese Regelung bezieht sich auch auf die ständige Teamzusammensetzung im Match, d. h. es müssen immer mindestens 2 von 3 Spielern aus den genannten Regionen "auf dem Platz stehen".
- 2.4. Spielberechtigt sind auch Hochschul-/Universitäten-Teams aus den oben genannten Regierungsbezirken. Sie sind nur dann spielberechtigt, wenn das komplette Team an der Hochschule/Universität immatrikuliert ist.
- 2.5. Einzelne Spieler können sich mit einem noch nicht kompletten Team anmelden, müssen jedoch zum Turnierstart fehlende Spieler nachgemeldet haben.

### 3. Turnieranlage

- 3.1. Das Turnier trägt den Namen "Nitro Cup Franken #1".
- 3.2. Das Turnier findet am 17. April 2021 statt und startet um 13:00 Uhr.
- 3.3. Der Turnierveranstalter ist MINKZ Gaming.
- 3.4. Das Turnier entspricht den "Rocket League Community Tournament Guidelines".
- 3.5. Preispool beträgt 600,00 € und verteilt sich wie folgt:
  - 3.5.1. Platz 1 - 300,00 € (3x 100,00 €)
  - 3.5.2. Platz 2 - 210,00 € (3x 70,00 €)
  - 3.5.3. Platz 3 - 90,00 € (3x 30,00 €)
- 3.6. Der Preispool kann durch Sachpreise von Werbepartnern ergänzt werden, dies wird zeitgleich mit der Ankündigung neuer Werbepartner bekannt gegeben.

#### **4. Turnierleitung**

- 4.1. Die Turnierleitung (Nitro Cup Staff) administriert das Turnier, sorgt für einen reibungslosen Ablauf und ist für die Einhaltung des Regelwerks zuständig.
- 4.2. Die Turnierleitung kann einzelne Teams oder Spieler von dem Turnier ausschließen, sofern es zu schwerwiegenden Verstößen kommt. (Disqualifikation)

#### **5. Fair Play**

- 5.1. Um einen reibungslosen Ablauf des Turniers zu gewährleisten, ist ein fairer Umgang zwischen den Teilnehmern erforderlich.
- 5.2. Illegale Aktionen oder Bugs - jegliche Aktion, die einen unfairen Vorteil ermöglicht, ist untersagt. Dies beinhaltet das Ausnutzen von Bugs jeglicher Art. Wird eine solche Aktion festgestellt wird das Team disqualifiziert.

#### **6. Kommunikation**

- 6.1. Alle teilnehmenden Teams sind verpflichtet, proaktiv die Kommunikation mit der Turnierleitung und den anderen Turnierteilnehmern zu pflegen, sofern dies entsprechend notwendig wird.
- 6.2. Alle Links zu den Kommunikationsmitteln finden sich auf der Turnier-Webseite. Folgende Anwendungen werden für die Kommunikation genutzt:
  - 6.2.1. Discord: <https://discord.gg/h8NJ9YZbm5>
  - 6.2.2. Teamspeak: [minkz.teamspeak.de](https://minkz.teamspeak.de)
  - 6.2.3. E-Mail: [support@nitro-cup.de](mailto:support@nitro-cup.de) (Backup)

#### **7. Streaming & Match-Übertragung**

- 7.1. Im Rahmen des Turniers werden Matches offiziell durch die Nitro-Cup Caster (Spielkommentatoren) übertragen.
- 7.2. Spätestens eine Stunde vor Turnierbeginn wird der Turnierbaum veröffentlicht und ist auf der Website <https://nitro-cup.de> einsehbar.
- 7.3. Zusätzlich zum Turnierbaum werden auch die übertragenden Matches bekannt gegeben.
- 7.4. Ein Match, welches übertragen wird, darf nicht ohne die Freigabe eines Administrators oder des Casters gestartet werden.
- 7.5. Zuschauer (als Spectator) bei Matches sind nur erlaubt, sofern beide Parteien damit einverstanden sind. Davon ausgenommen ist Nitro Cup Staff Personal.
- 7.6. Persönliche Streams sind grundsätzlich erlaubt, sofern das Match nicht auf dem Turnier-Haupt-Kanal ([twitch.tv/streaminkz](https://twitch.tv/streaminkz)) übertragen oder gecastet wird.
- 7.7. Persönliche Streams müssen eine Übertragungsverzögerung von mindestens 10 Minuten haben.

## **8. Teams**

- 8.1. Spielerwechsel: Spieler dürfen nur nach einer komplett gespielten Runde gewechselt werden.  
Dabei ist pro Spielerie maximal ein Spielerwechsel möglich.
- 8.2. Spieler- & Teamnamen: wir weisen darauf hin, dass mit dem im Turnier eingetragenen Nick- und Teamnamen gespielt wird und keine Variationen von Nicknamen erlaubt sind, damit man die Spieler eindeutig zuweisen kann.

## **9. Einstellungen**

- 9.1. Jeder Spieler/Jedes Team verpflichtet sich, die angeführten Einstellungen einzuhalten.  
Abweichende, individuelle Vereinbarungen sind unzulässig.
- 9.2. Die Match Lobby muss mit einem Passwort geschützt sein.
- 9.3. Generelle Match-Einstellungen:
  - 9.3.1. Server: Europe
  - 9.3.2. Teamgröße: 3vs3
  - 9.3.3. DFH-Stadium
  - 9.3.4. Format
  - 9.3.5. Beginn des Turniers bis Halbfinale: Best of Three
  - 9.3.6. Finale/Halbfinale/dritter Platz: Best of Five
  - 9.3.7. Spiellänge: 5 Minuten
  - 9.3.8. Plattform: Cross-Play aktiviert.

## **10. Match-Abläufe (Matchbeitritt, Durchführung, Abschluss)**

- 10.1. Match-Partien müssen verzugslos gespielt werden, sofern dies nicht durch andere Vorgaben (Live-Cast) anders geregelt ist.
- 10.2. Beide Teams müssen innerhalb von 15 Minuten nach dem vereinbarten/vorgegebenen Match-Zeitpunkt in der Spiele Lobby sein.
- 10.3. Erscheint ein Team nicht, ist dies durch das wartende Team der Turnierleitung zu melden.
- 10.4. Das wartende Team erhält einen DEFAULT WIN wenn der Gegner nicht antritt.
- 10.5. Das erstgenannte Team bei der Matchpaarung erstellt die Lobby (Host).
- 10.6. Der Host wählt „Play Online“ dann „Create Private Match“.
- 10.7. Es ist sicherzustellen, dass der Matchbeitritt durch Passwort erfolgt.
- 10.8. Der Host erstellt eine Lobby mit Namen und Passwort und teilt sie dem Gegner mit.
- 10.9. Das gegnerische Team tritt verzugslos dem eröffneten Spiel bei.
- 10.10. Der Host wählt das orangefarbene Team und der Gegner das blaue Team.
- 10.11. Bereit zum Match-Start.
- 10.12. Bei offiziell übertragenen Spielen wird die Spielfreigabe durch den Caster erteilt.

10.13. Ergebnis: beide Teams sind dafür verantwortlich das richtige Ergebnis an die Turnier Administratoren zu melden.

10.14. Um Unstimmigkeiten vorzubeugen wird empfohlen Screenshots der Matches zu erstellen. Diese müssen gut erkennbar und vollständig sein (Score-Board & Namen). Handyvideos/Bilder werden ebenfalls als Beweis anerkannt, sofern sie eindeutig lesbar sind.

10.15. Bei auftretenden Problemen während des Matches muss ein Support-Request im dafür vorgesehenen Discord-Channel erfolgen.

## **11. Support & Technische Probleme**

11.1. Die einwandfreie technische Anbindung zum und in das Turnier obliegt jedem Spieler selbst.

11.2. Internetverbindung: jeder ist selbst verantwortlich, die beste für ihn mögliche Verbindung (Ping) zu erreichen, begrenzt auf die Region und die technische Situation. Alle Downloads und Programme, die nicht zum Spielen des Matches benötigt werden, sollten beendet werden.

11.3. Auf dem Nitro Cup Discord-Server werden folgende Channels für den Support eingerichtet:

11.3.1. #help-technical für alle technischen Probleme.

11.3.2. #help-tournament für alle Probleme im Turnierablauf.

11.4. Kann ein Team aufgrund technischer Probleme nicht mehr adäquat am Turnier teilnehmen, wird das Team aus dem aktuell laufenden Spiel genommen und das gegnerische Team geht als Sieger aus dem Match hervor, auch wenn dies noch nicht begonnen hat. Bei Einschränkungen im Spielbetrieb durch eigene technische Störungen ist das Match zu spielen, wenn das Team keinen DEFAULT LOSS erhalten will.

## **12. Disqualifikation**

12.1. Rassistisches, sexistisches, homophobes Gedankengut, sittenwidrige Äußerungen oder Beleidigungen jeglicher Art. (Ebenfalls zählen hierzu: Anstößige Nick-, Team- oder Accountnamen)

12.2. Unfairer Umgang mit Turnierbeteiligten.

12.3. Absichtliches stören oder verzögern der Turnierdurchführung.

12.4. Nicht Folge leisten der Anweisungen der Turnierleitung.

12.5. Nichterscheinen zum Match ohne Alibi.

12.6. Spieler, die ihre PSN-Einstellungen/sonstige Konsoleneinstellungen so gesetzt haben, dass sie nicht als Kontakt hinzufügen oder Nachrichten empfangen kann, werden aus dem Turnier ausgeschlossen.

### **13. Salvatorische Klausel**

13.1. Sollten eine oder mehrere Regeln ungültig werden behalten die anderen Regularien ihre Gültigkeit.

13.2. Gibt es keinen Regelungsstand bei einem Problem oder Streitpunkt (mehr), sind alle beteiligten Parteien dazu angehalten eine einvernehmliche Lösung herbeizuführen.

Stand: 14.04.2021

© MINKZ Gaming