



ROCKET LEAGUE

Rocket League 2vs2 Tournament

- Es wird Single-Elimination gespielt - Es wird bis zum Halbfinale B03 gespielt
- Ab dem Halbfinale wird B05 gespielt - Es wird ohne Bots gespielt
- Es sind keinerlei Scripte oder externe Dateien/Programme die einen (wenn auch nur leichten) Spielvorteil erwirken erlaubt!
- Wird ein absichtliches pausieren des Spiels während einer Partie erkannt, so kann die Orga das Team bestrafen im schlimmsten Fall sogar einen Defloss verhängen.
- Die Nutzung von Controllern und Gamepads sind erlaubt, solange sich selbst um die Beschaffung gekümmert wird. Sollten durch Controller Probleme für einen selbst entstehen, so kann man diesen während des Spiels entfernen. Die Partie wird in diesem Fall auch nicht wiederholt. Verlassen des Spiels
- Verlässt ein Spieler das Spiel, sobald die Partie begonnen hat, so kann er versuchen in das noch laufende Spiel zu verbinden, sollte er dies nicht schaffen wird die Partie weitergespielt. In diesem Fall kann das Team die Runde durch Aufgabe beenden. Sollte dies ab dem Halbfinale geschehen, so kann die Partie durch Niederlage beendet und der Rest vom B03 gespielt. Sollte es der Fall sein, dass es an der Netzwerkverbindung liegt, wobei dies von der Technikorga bestätigt werden muss, so kann/wird eine Wiederholung der Partie von der Orga nach Absprache erlaubt.





ROCKET LEAGUE

- Sollte ein Fall von Wintrading beobachtet werden, werden die betroffenen Teams sofort vom Turnier ausgeschlossen. Als Wintrading verstehen wir das absichtliche Verlieren, um einem der Teams im Turnier bewusst einen Vorteil zu verschaffen.
- Wird ein Verstoß gegen die Regeln festgestellt, so ist dieser umgehend der Orga zu melden, sollte sie noch nicht über diesen im Bilde sein. Die Turnierleitung behält sich je nach Fall vor, das Team zu bestrafen, sei es durch die Vergabe eines Defloss, der Disqualifizierung vom Turnier, o.ä.

Die standard Mutatoreinstellungen :

Die Rundendauer liegt bei 5 Minuten inklusive eventueller Nachspielzeit

Höchstscore	Unbegrenzt
Spielgeschwindigkeit	Standard
Ballhöchstgeschwindigkeit	Standard
Ballart	Standard
Ballgewicht	Standard
Ballgröße	Standard
Ballabprallstärke	Standard

Verantwortliche Ansprechpartner für das Turnier sind

Schnuffel
Jack_the_Ripper und
ente

Siegerehrung

Die Siegerehrung erfolgt Sonntag um 10 Uhr.

Preise

Die Preise für das Turnier werden kurz vor der LAN bekanntgegeben.

