

Inhaltsverzeichnis

§ 1 Allgemeines

§ 1.1 Definitionen

§ 1.1.1 Wettbewerb

§ 1.1.2 Veranstalter

§ 1.1.3 Match

§ 1.1.4 Spiel

§ 1.1.5 Spielformat

§ 1.2 Beteiligte

§ 1.2.1 Organisation

§ 1.2.2 Admins

§ 1.2.3 Teilnehmende

§ 1.2.4 Team

§ 1.2.5 Ansprechpartner

§ 1.3 Nicht definierte Regeln

§ 1.4 Kommunikation

§ 2 Anmeldung

§ 3 Schulliga Rocket League

§ 4 Schulliga Overcooked 2

§ 5 Preise

§ 6 Ablauf

§ 6.1 Ablauf Rocket League

§ 6.1.1 Vor dem Match

§ 6.1.2 Einstellungen

§ 6.1.3 Nichtantreten

§ 6.1.4 Crossplay

§ 6.1.5 Während des Matches

§ 6.1.6 Nach dem Match

§ 6.2 Ablauf Overcooked 2

§ 6.2.1 Format

§ 6.2.2 Verhalten in der Fläche

§ 6.2.3 Nichtantreten

§ 6.2.4 Spielstart

§ 6.2.5 Nach dem Spiel

§ 7 Stream Regelung

§ 8 Rechtsweg

§ 9 Hinweis

§ 1 Allgemeines

§ 1.1 Definitionen

§ 1.1.1 Wettbewerb

Der Wettbewerb ist ein organisiertes Turnier für schulbesuchende Jugendliche in Kiel. Organisiert wird dieser durch das Landeszentrum für Esport und Digitalisierung Schleswig-Holstein (LEZ SH). Es handelt sich um einen Wettbewerb ohne Gewinnerzielungsabsicht. Es ist jedem Team erlaubt, an beiden Wettbewerben (Rocket League/Overcooked 2) teilzunehmen, erforderlich ist nur die Teilnahme an einem.

§1.1.2 Veranstalter

Das LEZ SH ist der alleinige Veranstalter des Wettbewerbs.

§ 1.1.3 Match

Ein Match ist die Begegnung zweier Teams innerhalb des Wettkampfes und kann aus mehreren Spielen bestehen.

§ 1.1.4 Spiel

Ein Spiel bezeichnet die einzelnen Teile eines Matches und wird im folgenden abhängig vom Spieletitel definiert.

§ 1.1.5 Spielformat

Die Teams treten in Rocket League oder in Overcooked 2 gegeneinander an und sammeln während den Qualifikationsrunden Punkte, die ausschlaggebend sind. Über Punkte wird entschieden, welche Teams sich für das Finale qualifizieren.

§ 1.2 Beteiligte

§ 1.2.1 Organisation

Zur Organisation gehören alle Beteiligten des LEZ SH und projektbezogenen Helfer.

§ 1.2.2 Admins

Admins sind Personen, die auf die Einhaltung des Regelwerks achten, eventuelle Verstöße ahnden und Unklarheiten beseitigen sollen. Sie sind neben der Projektleitung Ansprechpartner bei Problemen oder Rückfragen. Während des Turniers erfüllen sie auch die Rolle des Observers für gestreamte Spiele.

§ 1.2.3 Teilnehmende

Teilnehmende sind Personen, die berechtigt sind, am Wettbewerb teilzunehmen und sich innerhalb der Frist angemeldet haben. Anzumelden sind alle Teammitglieder mit vollständigem Namen und Alter. Jeder Teilnehmende darf nur Mitglied eines Teams sein. Jedes teilnehmende Team benötigt einen volljährigen Ansprechpartner, der auf die Einhaltung des pädagogischen Leitfadens achtet. Spielberechtigt sind Personen, sobald sie (nachweislich) eine Schule oder Berufsschule in Kiel besuchen. Das Mindestalter für alle Teilnehmenden beträgt 10 Jahre. Bei einer Teilnahme an Rocket League wird ein eigener Steam- oder Epic Games Account benötigt und ein Mindestalter von 13 Jahren vorausgesetzt.

§ 1.2.4 Team

Ein Team darf aus bis zu 5 Personen bestehen. Es gibt keine Klassenbindung, klassenübergreifende Teams sind erwünscht. Auf Wunsch des Teams ist eine schulbezogene Teilnahme möglich. Teams dürfen auch aus Spielenden diverser Schulen bestehen.

Alle Teams müssen sich einen Namen geben.

§ 1.2.5 Ansprechpartner

Jedes teilnehmende Team muss einen volljährigen Ansprechpartner benennen, dieser muss bei der Anmeldung mit Kontaktdaten angegeben werden. Dieser Ansprechpartner sollte sich mit dem pädagogischen Leitfaden des Turniers auseinandersetzen und übernimmt die direkte Kommunikation während des Spieltages.

Es ist erwünscht, dass er entweder am Info-Tag oder bei der Vorstellung des pädagogischen Leitfadens anwesend ist.

§ 1.3 Nicht definierte Regeln

Sollten während des Turniers Probleme auftreten, die nicht durch die vorhandenen Regeln abgedeckt werden, obliegt es der Organisation und den Admins, fallbezogen zu entscheiden.

§ 1.4 Kommunikation

Die wettbewerbsrelevante Kommunikation zwischen Veranstalter und Teilnehmenden erfolgt auf dem projektbezogenen Discord Server. Die Kommunikation findet vorrangig zwischen dem Teamverantwortlichen und dem Projektteam statt. Sollte dies nicht erwünscht sein, obliegt es dem jeweiligen Ansprechpartner der Teilnehmenden, Rücksprache mit dem Organisationsteam zu halten.

§ 2 Anmeldung

Die Anmeldung zur Schulliga erfolgt über das Formular auf der Projektseite auf lez.sh. Es gilt die Fristen einzuhalten und alle Daten vollständig anzugeben. Anmeldeschluss ist jeweils am Vortag der Qualifikationen um 18.00 Uhr.

§ 3 Schulliga Rocket League

§ 3.1 Spielformat

Es werden vier Qualifikationen gespielt. Die besten Teams der Qualifikationen nehmen am Finale teil. Bei Gleichstand wird das Torverhältnis zusätzlich betrachtet. Das Format wird abhängig von der Teilnehmerzahl gestaltet und wird vor den Qualifikationsrunden bekannt gegeben. Sollte die Qualifikation nicht geschafft werden, kann an einem weiteren Termin zur Qualifikation teilgenommen werden.

§ 3.2 Termine

Qualifikation 1 Rocket League: 27.11.2022: 13-17 Uhr
Qualifikation 2 Rocket League: 10.12.2022: 13-17 Uhr
Qualifikation 3 Rocket League: 04.02.2023: 16-19 Uhr
Qualifikation 4 Rocket League: 12.02.2023: 16-19 Uhr
Finale Rocket League: 19.02.2023: 13-17 Uhr

§ 4 Schulliga Overcooked 2

§ 4.1 Spielformat

Es werden auch hier vier Qualifikationen gespielt, aus denen die besten Teams in das Finale einziehen. Das Turnierformat wird an die Anzahl der teilnehmenden Teams angepasst. Sollte die Qualifikation nicht geschafft werden, kann an einem weiteren Termin zur Qualifikation teilgenommen werden.

§ 4.2 Termine

Qualifikation 1 Overcooked! 2 : 19.11.2022: 13-17 Uhr
Qualifikation 2 Overcooked! 2 : 03.12.2022: 13-17 Uhr
Qualifikation 3 Overcooked! 2 : 04.02.2023: 13-16 Uhr
Qualifikation 4 Overcooked! 2 : 12.02.2023: 13-16 Uhr
Finale Overcooked! 2: 18.02.2023

§ 5 Preise

Es werden Preise für Platz 1-3 der Schulliga für jeden Wettbewerb vergeben. Diese Preisvergabe findet im Rahmen des Finales statt.

§ 6 Ablauf

§ 6.1 Ablauf Rocket League

§ 6.1.1 Vor dem Match

Das Team, das zuerst genannt wird, erstellt die Lobby und ist damit Host der Begegnung. Der Host ist für das Vornehmen der richtigen Einstellungen verantwortlich und teilt dem zweitgenannten Team über den Discord Chat die Lobbydaten mit. Sofern das Spiel gestreamt wird, übernimmt der Admin die Rolle des Hosts. Dieser teilt den Teams die Daten mit und gibt die Starterlaubnis. Eine Übersicht der Begegnungen wird auf dem Discord zu finden sein.

§ 6.1.2 Einstellungen

Spieleinstellungen sind wie folgt vorzunehmen:

- Gamemode: Soccer/Blechfußball
- Arena: DFH Stadium, Mannfield, Champions Field, Beckwith Park, Urban Central, Utopia Coliseum
- Teamgröße: 3v3
- Teameinstellungen: Default
- Region: Europe
- Zu betreten mit: Name/Passwort

Das Nutzen von Flaggen auf den Fahrzeugen ist nicht gestattet.

§ 6.1.3 Nichtantreten

Sollte ein Team 15 Minuten nach offiziellem Matchbeginn nicht vollständig in der Lobby erscheinen oder ist kein Spiel unter dem entsprechenden Namen/Passwort verfügbar oder ist der Host nicht erreichbar, so wird das Match als Sieg für das anwesende Team gewertet. Dafür muss das anwesende Team die Nicht-Anwesenheit des anderen Teams per Screenshot dokumentieren. Ebenso sind die Kommunikationsversuche zu dokumentieren.

§ 6.1.4 Crossplay

Alle Teilnehmenden müssen in den Einstellungen Crossplay aktiviert haben.

§ 6.1.5 Während des Matches

Ein Match kann nur beginnen, wenn beide Teams vollständig anwesend sind. Bei Spielen, die gestreamt werden, ist auf den Observer zu warten. Bei Verbindungsunterbrechung eines Teilnehmenden während des Spiels, ist in

Unterzahl weiter zu spielen. Es ist erlaubt, die Verbindung wiederherzustellen, falls dies nicht funktioniert ist, zwischen den Spielen eine Pause einzulegen, um die Vollständigkeit des Teams zu gewährleisten.

§ 6.1.6 Nach dem Match

Die Kommunikation des Spielergebnisses erfolgt über den vorgesehenen Discord Kanal. Der Gewinner der Begegnung ist verpflichtet, Screenshots des Ergebnisses zu teilen. Die Ergebnisse und das Torverhältnis werden durch den Admin eingetragen.

§ 6.2 Ablauf Overcooked 2

§ 6.2.1 Format

Aufgrund der Streamingsituation finden die Qualifikationen in der Fläche des LEZ SH statt. Die Teams so wie ihre Teamverantwortlichen erhalten dann im LEZ SH genauere Informationen zum Ablauf.

§ 6.2.2 Verhalten in der Fläche

Während die Teams sich in der Fläche aufhalten, sind sie an die Regeln des sportlichen Wettkampfs gebunden, das heißt, dass auch hier keinerlei irreguläres Verhalten geduldet wird.

§ 6.2.3 Nichtantreten

Sollte ein Team 15 Minuten nach offiziellem Matchbeginn nicht vollständig in der Lobby erscheinen oder ist kein Spiel unter dem entsprechenden Namen/Passwort verfügbar oder ist der Host nicht erreichbar, so wird das Match als Sieg für das anwesende Team gewertet. Dafür muss das anwesende Team die Nicht-Anwesenheit des anderen Teams per Screenshot dokumentieren. Ebenso sind die Kommunikationsversuche zu dokumentieren.

§ 6.2.4 Spielstart

Ein Spiel kann erst dann starten, wenn beide Teams vollständig anwesend sind. Bei Begegnungen, die im Stream gezeigt werden, ist auf die Starterlaubnis des Admins zu warten.

§ 6.2.5 Nach dem Spiel

Die Spielergebnisse sind vom Gewinner zu dokumentieren und als Screenshot im jeweiligen Discord Kanal zu teilen.

§ 7 Stream Regelung

§ 7.1 Stream

Es werden ausgewählte Begegnungen in einem Twitch-Stream gezeigt.

§ 7.2 Auftauchen im Stream

Während der Veranstaltung kann es dazu kommen, dass Teilnehmende im Stream

gezeigt werden. Mit der Anmeldung stimmen die Teilnehmenden und ihre volljährigen Ansprechpartner diesem zu.

§ 7.3 Verhalten im Stream

Alle Teilnehmenden sind dazu angehalten, sich im Stream passend zu verhalten. Toxisches, homophobes, rassistisches und diskriminierendes Verhalten wird in keiner Weise toleriert und kann zu Disqualifikation führen. Das Spiel Ergebnis darf nicht vorzeitig im Twitch Chat kommuniziert werden.

§ 7.4 Fremdstreamen

Das Fremdstreamen ist nicht gestattet.

§ 8 Rechtsweg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

§ 9 Hinweis

“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.”