

# ESB Pro Season I – Rocket League

## REGELWERK

Alle Teilnehmer müssen das 15 Lebensjahr vollendet haben. Daher ist eine Teilnahme ab dem 16 Lebensjahr möglich.

- Es dürfen keine Personen teilnehmen, die von EPIC Games bereits ausgeschlossen wurden.
- Es muss eine aktive Spielerberechtigung auf esportsbase.com bestehen.
- Jeder Teilnehmer muss sich auf esportsbase.com registrieren, um am Turnier teilnehmen zu können.

## Punkt 1 - Teilnahmeberechtigung & Infos

### 1.1 Spieler Accounts

Jeder Spieler hat dafür Sorge zu tragen, dass er zum Zeitpunkt des Turnieres einen aktiven und gültigen Account besitzt. Der Gamertag darf keine unangenehmen Ausdrucksweisen beinhalten. Der Gamertag ist vom Teamleader in korrekter Schreibweise bei der Turnieranmeldung anzugeben. Die Spieler ID (Gamertag) darf keine anstößigen Worte, Beschimpfungen oder rassistische Beleidigungen beinhalten.

### 1.2 Euer Team

Gespielt wird 2vs2, daher benötigt jedes Team 2 Spieler + 1 Reserve Spieler. Alle Gamertags sind bereits bei der Anmeldung bekannt zu geben. Können nach der Anmeldung schriftlich noch getauscht werden per E-Mail an [bernard@esportsbase.com](mailto:bernard@esportsbase.com). Dies gilt bis zu 48 Stunden vor Turnierbeginn.

Ab Liga-Start, kann ein Teilnehmer nur mit der Zustimmung des Administrators geschehen und erfolgt nur in Ausnahmefällen. In einer Begegnung selbst darf kein Wechsel mehr durchgeführt werden.

### 1.3 Interviews

Jedes Team muss einen Teamsprecher ernennen, dieser muss der eSportsBASE vor und nach einem Turnier für Fragen zur Verfügung stehen.

### 1.4 Preispool

Für das Game Rocket League ist ein Preispool von **300,00 EUR** vorgesehen mit folgender Auszahlungsstruktur:

1. Platz 100,00 EUR + 2 Mousepads Urage
2. Platz 2x Gaming Tastatur von URAGE

## Punkt 2 – Turnieraufbau & Ablauf

### 2.1 Anmeldung zum ESB Pro Season I

Jeder Spieler benötigt für die ESB Pro Season I einen aktiven und gültigen EPIC Games Account. Jedes Team muss sich auf der Webseite [www.esportsbase.com](http://www.esportsbase.com) unter der Liga-Seite registrieren.

Alle Ligaspieler müssen sich spätestens 15 Minuten vor Beginn einer Begegnung in ihrem Discord-Voice-Channel, auf unserem Server der eSportBASE einfinden. Es wird ein eigener Bereich für das Turnier auf unserm Discordchannel eingerichtet. Jeder Teilnehmer hat Sorge zu tragen, dass er rechtzeitig die Rechte dafür beantragt.

### 2.2 Aufbau der ESB Pro Season I

Die Liga findet online unter esportsbase.com statt. Hierfür kann sich jedes Team kostenlos anmelden. Es können sich bis zu 16 Teams für dieses Turnier anmelden.

Spieltage:	immer Donnerstag – ab 19 Uhr
Ersatzspieltag:	Samstag und Sonntag Ausgenommen sind die Begegnungen, die gecastet werden. Diese müssen am regulären Spieltag vorgenommen werden. Die Teams können sich in unserem Discorchannel im Turnierbereich absprechen für den genauen Spieltag.
Start der Season:	12.09.2024 – 19 Uhr
Ende der Season:	31.10.2024 – 23 Uhr
Max. mögliche Teams:	16
Ablauf eines Spieltages:	19 Uhr Start der ersten Begegnung – gespielt wird ein BO5

Ab dem 12.09.2024 bis 31.10.2024 werden jeden Donnerstag die Highlight Spiele übertragen unter <https://www.twitch.tv/esportsbaseofficial>. Es wird jeder Stream durch einen unserer Caster begleitet.

### 2.3 Kommunikation & Verhaltensregeln

Bei allen Turnieren der eSportsBASE ist ein respektvoller Umgang miteinander eine Verpflichtung. Das Verhalten der Teilnehmer untereinander ist stets angemessen zu handhaben. Jedes Fehlverhalten ist der Ligaleitung unverzüglich zu

melden. Dafür ist ausschließlich der Discord Server der eSportsBASE zu nutzen. Es gibt für eure Anliegen, die Kategorie „RL Liga“ und unter „Ligaleitung“ kann eine Meldung gemacht werden.

## 2.4 Ergebnisübermittlung

Die Ergebnisse sind auf dem Discord Server zu übermitteln, dafür steht unter der Kategorie „RL Liga“ der Textkanal „Ergebnisse“ zur Verfügung. Das Ergebnis ist immer vom Teamlader als Screenshot zu übermitteln. Beide Teams müssen dasselbe Ergebnis übermitteln. Sollte es nicht korrekt übermittelt werden, so wird der Schiedsrichter eingreifen. Sollte ein Team oder Spieler wissentlich ein falsches Ergebnis übermitteln, so wird er/sie aus der ESB Pro Season I disqualifiziert.

## Punkt 3 – Die Einstellungen und Infos

### 3.1 Spieleinstellungen

Jeder Teilnehmer muss sich vergewissern, dass er die aktuelle Version des Spieles verfügt. Verzögerungen der Begegnung werden nicht geduldet dafür.

Jedes Team, was in der Paarung als erstes genannt wird, spielt als Angreifer und muss ein Custom Game erstellen, mit folgenden Einstellungen:

- Standardeinstellungen

Erklärung zum Erstellen einer Lobby: <https://www.youtube.com/watch?v=BcmJeazS9G4>

Die 1. Runde wird Zeitgleich mit der Begegnung gestartet, die unter <https://www.twitch.tv/esportsbaseofficial> gecastet wird. Jede Begegnung ist für die Lobby selbst verantwortlich.

### 3.2 Maps & Bans

In unserem Turnier werden ausschließlich folgende Maps gespielt.

- DFH Stadium
- Mannfield
- Utopia Kolosseum
- Urban Central
- Beckwith Park

Bei dem Team die gecastet werden, wird die Map vom Caster ausgewählt. In den übrigen Begegnungen müssen sich die Teams via Discord eine Map gemeinsam aussuchen. Sollte es zu keinem Ergebnis kommen, wird die Map vom Turnierleiter bekanntgegeben.

### 3.3 Technische Probleme und Versagen

Jeder Teilnehmer ist in der Onlinequalifikation für die einwandfreie Funktion seines Equipments selbst verantwortlich (Controller, Konsole, Monitor, PC, Internet, uvm). Sollte es zu einem Technischem Gebrechen kommen, so wird eine Einmalige Nachfrist von max. 15 Minuten gesetzt.

### 3.4 Ein gültiges Spiel

Bei einem Gültigen Spiel handelt es sich um ein Spiel, bei dem alle 4 Spieler in einer Map geladen sind.

- Die Spieler befinden sich in einer gemeinsamen Lobby
- Die gegnerischen Teams können einander sehen
- Das Spiel dauert bereits eine Minute (00:01:00)

### 3.5 Spielunterbrechung

#### **Taktische Pause:**

Der Timeout muss im Ingame Chat der Lobby gecallt werden.

Der Call muss innerhalb von 15 Sekunden nach Start des Lobbycountdowns erfolgen. Jedes Team kann pro Runde ein Timeout callen.

Das Team sollte sich also schon vor Ende der Runde im Klaren sein, ob sie einen Timeout callen wollen oder nicht. Das Timeout hat eine Dauer von +60 Sekunden zum Lobbycountdown, also insgesamt maximal 2 Minuten (120s). Hat ein Team einen Timeout gecallt, dürfen die Teams erst das Feld betreten, nach dem ein eSportsBASE Vertreter im Ingame Chat der Lobby das "Go" gegeben hat.