



Regelwerk der UEG-Liga

“Hochschulmeisterschaften Hearthstone”

Stand: 04.04.2018

Präambel

Diese Regeln gelten für die UEG Hearthstone Turniere („Wettbewerb“) und für nachfolgende Wettbewerbe, soweit keine Änderungen veröffentlicht werden. Wir bemühen uns die Regeln auf aktuellem Stand zu halten, anderweitige Mitteilungen der University E-Sports Germany auf www.ueg-liga.de („UEG“) sind dennoch zu beachten.

Die Regeln bilden die Basis für den Wettbewerb. Die Entscheidungen des Organisation-Leads, der Organisation und der Schiedsrichter können aber unter Umständen von den nachfolgenden Regeln abweichen, soweit dies zur Gewährleistung des Wettbewerbs notwendig erscheint. Fragen zu den Regeln bitte an: support@ueg-liga.de

1. Allgemeines

1.1 Turnier

Nur Studenten deutscher Hochschulen sind zum Turnier zugelassen. Die Teilnahme am Turnier hat insbesondere den Zweck E-Sport an deutschen Hochschulen zu etablieren.

1.2 Beteiligte

1.2.1. Organisation

Zur Organisation gehören alle Mitarbeiter der UEG, welche das Turnier ausrichten. Diese können daneben Streamer oder Schiedsrichter sein. 2 Mitglieder der UEG leiten die Organisation („Organisation-Lead“). Bei Streit oder Regelkonflikten entscheiden diese abschließend. Die Entscheidungen des Organisation-Lead sind nicht justiziabel. Der Organisation-Lead kann über dieses Regelwerk weitere Regelungen treffen, um die im Nachhinein Entscheidungen und die begleitenden Umstände einer Klärung zuzuführen.

1.2.2. Stream

Der Stream besteht aus den natürlichen Personen, welche die Übertragung der Spiele des Wettbewerbs organisieren. Diese kümmern sich um die Übertragung und Veröffentlichung der Spiele. Spiel die gestreamt werden sind gekennzeichnet! Bitte achtet auf dies. Ihr werdet von den Accounts bei Hearthstone als Freund hinzugefügt!

1.2.3. Schiedsrichter

Werden von der Organisation benannt und können Clubmitglieder oder Dritte sowie Organisationsmitglieder sein. Sie sind autorisiert aufgrund dieser Regeln und Anweisungen der Organisation zu handeln.

1.2.4. Clubs – Hochschulgruppen

Clubs sind gleichbedeutend mit Hochschulgruppen. Hochschulgruppen können Teams als Repräsentanten einer Universität benennen.

1.2.5 Spieler

Jede natürliche Person, die einen legalen und zum Zeitpunkt der Turnieranmeldung nicht gesperrten Blizzard Account besitzt und an einer deutschen Hochschule eingeschrieben ist, ist berechtigt am Wettbewerb teilzunehmen. Erfolgt die Zulassung zum Wettbewerb für Team und Person wird diese Person als Spieler bezeichnet.

Spieler müssen an einer deutschen Hochschule zum Zeitpunkt der Anmeldung oder des Wettbewerbs eingeschrieben sein.

Jeder Spieler muss sich darum kümmern, dass er die Mitteilungen der Organisation entgegen nimmt. Mitteilungen der Organisation erfolgen per E-Mail an die vom Spieler hinterlegte E-Mailadresse. Ist ein Spieler nicht für die Organisation erreichbar, kann dies zur Strafen, bis hin zur Disqualifikation, führen.

2. Grundlegende Verpflichtungen

2.1. Mit der Teilnahme an dem Turnier erkennen Spieler dieses Regelwerk an und verpflichten sich Anweisungen der Schiedsrichter und der Organisation zu folgen. Die Auslegung des Regelwerkes liegt alleine im Ermessen der Schiedsrichter, der Organisation und als höchste Instanz dem Organisation-Lead.

Solche Ermessensentscheidungen können die nachfolgenden Regeln ersetzen, wenn diese dem Erhalt des Wettbewerbs Gedanken entsprechen.

2.2. Jeder Spieler hat anderen Spielern und Schiedsrichtern und der Organisation gebührendem Respekt entgegen zu bringen. Beleidigungen, unfaires- und/oder respektloses Verhalten gegenüber Spielern, Schiedsrichtern und der Organisation wird nicht toleriert und kann mit dem sofortigen Ausschluss des Spielers oder des Teams des Spielers aus dem Wettbewerb oder zu mildereren Strafen, wie zum Beispiel Punktabzug geahndet werden.

2.3. Jeder Spieler muss die aktuellste Version von Hearthstone installiert haben und hat dafür Sorge zu tragen, sich frühzeitig über neue Updates zu informieren und diese auf sein System aufzuspielen. Patchen ist unter normalen Umständen keine

gültige Begründung um eine Partie zu verzögern. Die aktuellste Version darf durch Patche oder Drittprogramme und dergleichen nicht verändert werden, soweit dies nicht durch dieses Regelwerk als zulässig gilt.

3. Datenschutzrechtliche Bestimmungen

Jeder Spieler und jede Hochschulgruppe ist damit einverstanden, wenn Spieler- sowie Teamnamen via UEG-Turnierwebseite, hauseigenen Social-Media-Kanälen und anderen Community- Webseiten veröffentlicht werden.

4. Kommunikation

4.1. Die primäre Kommunikationsplattform für den Wettbewerb ist die hinterlegte E-Mailadresse der Spieler und primär die Toornament-Homepage sowie www.ueg-liga.de. Den dortigen Anweisungen ist Folge zu leisten.

4.2. Schiedsrichter und Organisation müssen bei Bedarf via TS-Server kontaktiert werden.

4.3. Anfragen an die Organisation und deren Antworten sind nur über hs@ueg-liga.de bzw. hsstream@ueg-liga.de bindend.

4.4. Damit Teilnehmer miteinander in Kontakt treten können, müssen diese sich in Hearthstone bzw. im BattleNet als Freund hinzufügen. Den dafür benötigten Battletag (Nickname#Nummer) findet man in den Profilen der Teilnehmer (Anklicken des Namens).

5. Anmeldung

Alle Spieler müssen das Anmeldeformular der Toornament Seite wahrheitsgemäß ausgefüllt und eingereicht haben. Zudem müssen sich alle Spieler auf den Seiten von Toornament (www.toornament.com) registriert und dem Wettbewerb angeschlossen haben. Falschangaben und unvollständige Angaben können zum Ausschluss vom oder zur Unzulässigkeit der Teilnahme am Wettbewerb führen.

6. Der Wettbewerb

6.1 Grundlegendes

Die Liga wird in einem Swiss-Format mit anschließenden Playoffs gespielt. (https://de.wikipedia.org/wiki/Schweizer_System)

Die Spiele der Swiss-Runde werden im Bo5 Format (Conquest Mode) gespielt, wobei jeder Spieler einen Bann für ein gegnerisches Deck seiner Wahl zur Verfügung hat. Jeder Sieg wird mit einem Punkt verbucht, sodass sich folgende möglichen Resultate ergeben können:

[3:2] = 3 Punkte für den Sieger; 2 Punkt für den Verlierer

[3:0] = 3 Punkte für den Sieger; 0 Punkte für den Verlierer

Nach Abschluss der Swiss-Phase werden die Playoff's ausgetragen. Sowohl die Anzahl der zu spielenden Swiss Runden als auch die Anzahl der sich für die Playoff's qualifizierenden Spieler werden kurz nach Anmeldefrist bekannt gegeben. Die Playoff's werden in einem Bo5 im KO-System gespielt werden.

6.1.2 Spieltage

Durch die Nutzung des Swiss-Systems ist es vonnöten, dass Spiele regelmäßig in kurzen Zeitabständen stattfinden. Zu diesem Zwecke ist eine Spielwoche strikt einzuhalten:

Ein Spieltag geht von Mittwoch – Dienstag

fester Spiel Zeitpunkt: Dienstag 19 Uhr

Die angegebenen Zeiten sind die sogenannten "default"-Termine; Spieler sind gestattet Spiele innerhalb des genannten Zeitraumes zu verlegen. Eine Übereinkunft der Kontrahenten ist vonnöten und ist via Screenshot festzuhalten.

6.1.3 Stream

Default Termin für den Stream ist Dienstag, 19 Uhr.

6.1.4 gestreamte Spiele

Spiele, welche sich für den Stream bereitgestellt haben oder dafür ausgewählt wurden, können nicht ohne Zustimmung eines Schiedsrichters verschoben werden. Die Teilnehmer verpflichten sich dazu sich an die Vorgaben zu halten und einen möglichst reibungslosen Stream zu ermöglichen.

6.2 Spieleigenschaften

6.2.1 Server

Alle Spiele müssen auf dem EU Hearthstone / BattleNet Server ausgespielt werden.

6.2.2 Conquest Mode (<http://hearthstone.wikia.com/wiki/Conquest>)

6.2.2.1 Best-of-Three: Jeder Teilnehmer hat drei Klassen auszuwählen. Diese müssen auf der Toornament-Seite angegeben werden und sind bis zum Ende des Turniers beizubehalten.

Jeder Teilnehmer bannt eine der drei Klassen des Gegners (auf der Toornament-Seite) und die übrigen zwei Klassen stellen jeweils ein Deck, mit welchem der Teilnehmer das Best-of-Three zu spielen hat.

6.2.2.2 Best-of-Five: Jeder Teilnehmer hat vier Klassen auszuwählen. Diese müssen auf der Toornament-Seite angegeben werden und sind bis zum Ende des Turniers beizubehalten.

Jeder Teilnehmer bannt eine der vier Klassen des Gegners (auf der Toornament-Seite) und die übrigen drei Klassen stellen jeweils ein Deck, mit welchem der Teilnehmer das Best-of-Five zu spielen hat.

6.2.2.3 Spieler darf nur ein Deck von jeder Klasse haben. Die Decks müssen für den „Standard Modus“ ausgelegt sein. Sollte ein Spieler einen Beweis hierfür von seinem Gegner verlangen, ist ein Screenshot von der Deckübersicht in der Herausforderung

zu machen und diesen dann zu teilen. Proteste können nur vor Beginn eines Matches akzeptiert werden.

6.2.2.4 Decks müssen bereits vor dem Turnier vorbereitet sein, dürfen allerdings nach einer gesamten Best-of-Serie angepasst werden. Innerhalb eines Matches dürfen Decks nicht mehr editiert werden.

6.2.2.5 Der Gewinner eines Spiels innerhalb einer Best-of-Serie muss seine Klasse wechseln und darf die Klasse, mit der ein Spiel gewonnen hat nicht erneut im Match einsetzen. Der Verlierer eines Spiels innerhalb der Best-of-Serie Matches darf entweder dasselbe Deck erneut benutzen oder seine Klasse wechseln. Der Gewinner des gesamten Matches, ist der Spieler, der mit allen ausgewählten Klassen ein Spiel gewonnen hat.

6.2.3 Match-Ergebnisse

Nach Ende einer Best-of-Serie muss der Verlierer seine Niederlage auf der Turnierseite in der Cup Status Box melden indem er auf den "Ich habe dieses Match verloren" Button drückt. Sollte ein Verlierer sein Ergebnis nicht eintragen, kann der Gewinner des Matches ein Support-Ticket schreiben und darin Screenshots vom Ende der jeweiligen Spiele als Beweis bereitstellen.

6.2.4 Screenshots

Jeder Teilnehmer muss Screenshots als Beweismittel zu jeder Situation machen, über die es zu urteilen gilt. Zudem sollte jeder Spieler einen Screenshot vom Ende seiner absolvierten Spiele als Beweismittel speichern. Diese sind bis zum Ende des Turniers aufzubewahren und müssen bei Nachfrage eines Schiedsrichters zur Verfügung gestellt werden.

6.2.5 Unentschieden / Draw / Tie

Sollte ein Spiel in einem Unentschieden enden (beide Teilnehmer sinken unter 0 Lebenspunkte innerhalb eines Zuges; beide Spieler sehen am Abschluss des Spiels einen "Niederlage" Bildschirm), wird das Spiel im Anschluss direkt mit genau denselben Decks wiederholt.

6.2.6. Verbindungsabbrüche / Disconnects

6.2.6.1 Falls ein Teilnehmer einen Verbindungsabbruch hat und nicht in der Lage sein sollte rechtzeitig wieder in das Spiel zurückzukommen, wird dieses als Niederlage für den Teilnehmer gewertet, der den Verbindungsabbruch hatte, außer beide Teilnehmer einigen sich darauf das Spiel neu zu starten.

6.2.6.2 Sollten sich beide Teilnehmer auf ein Wiederholungsspiel geeinigt haben, müssen beide Teilnehmer mit denselben Decks wie zuvor spielen.

6.2.6.3 Falls während eines Verbindungsabbruchs Züge ausgespielt werden, sind diese gültig.

6.2.6.4 Bei der falschen Auswahl eines Helden, sollte dieser gebannt oder schon siegreich gewesen sein, kann der Kontrahent auf einen automatischen Sieg für dieses Match bestehen. Die Best-of-Serie wird ganz normal weitergespielt. Bei der Auswahl eines Helden, welcher nicht zu den gewählten Helden gehört, greift diese Regel nicht.

6.3. Weitergabe eines Accounts

Die Weitergabe eines Benutzeraccounts oder Blizzard Accounts ist nicht zulässig und kann zum Ausschluss des entsprechenden Spielers oder des gesamten Teams vom Turnier führen.

6.4. Disqualifikation

Falls ein Spieler mehrere Vergehen begeht oder im Turnier durch unsportliches Verhalten o.Ä. auffällt kann dies zur Disqualifikation führen.

6.5. Nichterscheinen des Gegners

Sollte ein Gegner nicht zum Matchtermin (plus 5 Minuten) erscheinen, wird dies im Ergebnisbogen eingetragen.

6.6.1. Ergebnisse

Beide Parteien sind verantwortlich dafür, dass die richtigen Ergebnisse eingetragen werden. Bei Unstimmigkeiten des Ergebnisses sollten beide Parteien Screenshots bereithalten und einen Protest einlegen.

6.6.2. Vergehen und Protestverhalten

Grundsätzlich wird ein Spiel bis zum Ende gespielt. Sollten Probleme auftauchen, muss dies im Spiel von einem der Teilnehmer durch ein deutliches "Protest" klargemacht werden.

Ein Protest muss direkt während des Cups bei uns gemeldet werden.

Auch bei einem Protest gelten die üblichen Verhaltensformen und die Netiquette. Sollte es zu verbalen Entgleisungen kommen, kann dies mit Strafpunkten geahndet werden. Meldungen werden im TS mit uns besprochen.

7. Verhaltensregeln aller Beteiligten

Beleidigungen, Spam und andere Belästigungen können von der Organisation unmittelbar bestraft werden. Die Strafe richtet sich nach der Schwere des Vorfalls gegen den Spieler oder gegen das Team. Das Team muss Vorkehrungen treffen, um Verstöße zu verhindern oder diesen entgegen zu wirken.

8. Hosting und Einstellungen

8.1. Erreichbarkeiten

Alle Teams/Spieler müssen während der jeweiligen Turnierphasen im BattleNet online und erreichbar sein bis sie aus dem Turnier ausgeschieden sind. Nachdem ein Match auf der Turnierwebseite erstellt wurde, müssen die Spieler über Ingame Chat in Kontakt miteinander treten. Die nötigen Blizzard Daten sind der Turnierseite zu entnehmen.

8.2. Zuschauer

8.2.1. Natürlichen Person ist es nicht erlaubt ein Spiel direkt anzuschauen. Ausnahme sind nur mit Zustimmung des Veranstalters der UEG zulässig. Weisungen des Veranstalters sind bezüglich der Übertragung sind Folge zu leisten.

Die Veranstalter (UEG) sorgen für die Regelmäßige Übertragung der Spiele. Diese

kann live oder als Replay erfolgen.

8.2.2. Offizielle Turnierbroadcaster und Schiedsrichter haben zu jeder Zeit das Recht einem Spiel zuzuschauen - auch ohne die Einverständniserklärung beider Teams.

8.2.3. Erfolgt keine Liveübertragung, ist es den Spieler erlaubt, ihre eigenen Turnierspiele zu übertragen. Eine Übertragungsverzögerung von sieben (7) Minuten muss hierbei eingestellt werden.