
TURNIERREGELN

JANUAR 2013
BETA-VERSION

INHALTSVERZEICHNIS

Glossar	4
Was ist organisiertes spiel?.....	5
Die rollenverteilung im turnier.....	5
Turnierorganisator.....	5
Schiedsrichter	6
Shoutcaster.....	7
spieler	7
TeamLeiter.....	7
Zuschauer	8
Teilnahmeberechtigung	8
Turniermechaniken.....	8
Karten und spielmodi	8
Brackets und seeding	9
Die vor- und nachteile der verschiedenen bracket-stile, sowie daraus resultierende empfehlungen findest du im anhang unter D: Empfehlung für verschiedene Bracket-Stile.	9
FEedback und fragen.....	9
An Wen du dein Feedback Richtest.....	10
Nimm mit deinem Turnierorganisator kontakt auf, um:.....	10
nimm mit deinem schiedsrichter kontakt auf, um:	10
Nimm mit riot kontakt auf, wenn:.....	10
Kontaktliste von Riot	10
Ablauf vor dem SPIEL.....	10
rundenstartzeiten	11
VORBEREITUNGSZEITEN	11

Auswahl und Banns.....	11
technisches versagen der ausrüstung	12
ABLAUF WÄHREND DES SPIELS	12
GÜLTIGES SPIEL (GS)	12
Spielunterbrechung	12
ABLAUF am ende eines SPIELs.....	13
ausSCHEIDEN aus einem turnier	14
zuschauen und übertragung.....	15
VOR ORT zuschauen	15
Im spiel zuschauen.....	15
Ein turnier übertragen	15
verhaltensregeln in turnieren	16
der weg deR beschwörer.....	16
Richtlinien für turnierverantwortliche	16
richtlinien für zuschauer.....	17
Spielerkommunikation	17
Teamidentifikation	17
preisaufteilung	18
feedback und beschwerden zu turnieren	19
verstöße und strafen	19
Strafen	19
ANSTEIGENDE strafen.....	21
Verstöße gegen die turnierregeln – Verspätung.....	21
Verstöße gegen die turnierregeln – hilfe von außen	21
Verstöße gegen die turnierregeln – NICHTBEACHTUNG VON ANWEISUNGEN	21
UNSPORTLICHES VERHALTEN.....	22

UNSPORTLICHES VERHALTEN – GERINGFÜGIG	22
UNSPORTLICHES VERHALTEN – BEDEUTEND	22
UNSPORTLICHES VERHALTEN – SCHWER	23
UNSPORTLICHES VERHALTEN – ABSPRACHE	23
UNSPORTLICHES VERHALTEN – BESTECHUNG UND WETTEn	24
UNSPORTLICHES VERHALTEN – AGGRESSIVES VERHALTEN	24
UNSPORTLICHES VERHALTEN – DIEBSTAHL	24
UNSPORTLICHES VERHALTEN – BETRUG	24
Anhang a: Beste vorgehensweise	26
Turnierorganisatoren	26
Seiten zuweisen	26
Übermittlung von matchergebnissen	26
Anhang b: Technische probleme	27
anhang c: Melden an riot	28
FEedback und fragen	28
An Wen du dein Feedback Richtest	28
Nimm mit deinem Turnierorganisator kontakt auf, um:	28
nimm mit deinem schiedsrichter kontakt auf, um:	28
Nimm mit riot kontakt auf, wenn:	28
Kontaktliste von Riot	29
anhang d: empfehlungen für verschiedene bracket-stile	29
Single Elimination	29
Double Elimination	30
SCHWEIZER SYSTEM	30
GRUPPENSPIEL	31

GLOSSAR

Aktives Team: Die Mitglieder eines Teams, die sich zurzeit in einem Match befinden. Alle anderen Teammitglieder werden als Ersatzspieler bezeichnet.

Banne: Champions, die während des Auswahlvorgangs von beiden Teams aus dem Spiel genommen werden.

Freilos: Wenn ein Team die nächste Runde eines Turniers erreicht, ohne ein Match absolviert zu haben.

Spiel: Eine Runde League of Legends mit Auswahl und Banns.

Gültiges Spiel: Ein Turnierspiel, das so weit vorangeschritten ist, dass mögliche Neustarts nur noch unter extremen Umständen erlaubt sind.

Match: Eine Bester-aus-Serie, die erforderlich ist, um die nächste Runde eines Turniers zu erreichen. Ein Match besteht häufig aus einem, drei oder fünf Spielen.

Beispiel: Ein Match, das aus einem Spiel besteht, ist ein Bester-aus-Eins.

Auswahl: Das Auswählen der Champions.

Aufstellung: Ein vollständiges Team, bestehend aus aktiven und Ersatzspielern.

Ersatzspieler: Spieler, die zur Aufstellung gehören, aber nicht Teil des aktiven Teams sind.

Team: Spieler, die unter einem Namen zusammen spielen.

WAS IST ORGANISIERTES SPIEL?

Organisiertes Spiel bedeutet wettbewerbsorientiertes League of Legends auf lokaler Ebene. Durch dieses Dokument und die Turnier-Infrastruktur, die Riot geschaffen hat, ist jeder in der Lage, Online- oder Offline-Turniere zu organisieren. Dieses Dokument definiert den Standard fairen und einheitlichen Spiels, wie er von Riot Games vorgegeben wird, und bestimmt insbesondere die Regeln des Organisierten Spiels, die sich von professionellem Spiel, dem Spiel im Rahmen des Circuits der Herausforderer und Ranglistenspielen unterscheiden. Die englische Version der Turnierregeln ist maßgebend.

DIE ROLLENVERTEILUNG IM TURNIER

Folgende Rollen sind in Turnieren vorgesehen und werden in diesem Handbuch erwähnt:

- Turnierverantwortliche
 - Turnierorganisatoren
 - Schiedsrichter
- Hausherr der Austragungsstätte
- Shoutcaster
- Spieler
- Teamleiter
- Zuschauer

Organisatoren und Schiedsrichter sind die Turnierverantwortlichen, wohingegen die Hausherren der Veranstaltungsstätten und die Shoutcaster zu den Turnierhelfern zählen. Eine Einzelperson kann als eine beliebige Kombination der ersten vier Rollen auftreten.

Spieler sind die Mitglieder der Teams, die im Turnier antreten, unabhängig davon, ob sie aktiv spielen oder Ersatzspieler sind.

Ein einzelner Spieler eines Teams wird zum Teamleiter ernannt.

Jeder, der weder Spieler noch Turnierverantwortlicher ist, wird als Zuschauer angesehen. Auch Medienvertreter gelten als Zuschauer. Es ist verboten, während desselben Turniers gleichzeitig als Verantwortlicher und als Spieler zu fungieren. Hier handelt es sich ganz klar um einen Interessenkonflikt, deshalb müssen wir streng sein. Keine Ausnahmen.

TURNIERORGANISATOR

Organisatoren sind dafür verantwortlich, dass das Turnier reibungslos abläuft. Das beinhaltet die allgemeine Logistik des Turniers, sowie die Sorge dafür, dass sowohl die Spieler, die gegeneinander antreten, als auch die Zuschauer auf ihre Kosten kommen. Du musst Folgendes tun:

- Lass das Turnier von Riot Games registrieren.

- Stelle einen passenden Austragungsort für das Turnier bereit, entweder online oder eine Spielstätte vor Ort.
- Röhre die Werbetrommel für das Turnier.
- Engagiere Turnierverantwortliche, die die verschiedenen Rollen übernehmen.
- Stelle alle Materialien, die für das Turnier benötigt werden, bereit.
- Achte darauf, dass die Turnierergebnisse zügig an uns (Riot Games) übermittelt werden, indem du sie dem Kundendienst mitteilst.
- Mach dich mit den offiziellen Regeln in diesem Handbuch vertraut, damit es nicht zu unerlaubten Mogeleien und Tricks kommt.

Die Organisatoren des Turniers haben das letzte Wort bei Fragen rund um die Logistik des Turniers. Die Logistik umfasst unter anderem: die Auswahl des Austragungsortes, die Betreuung der Shoutcaster, die Überprüfung der Funktionsfähigkeit der Turnierausrüstung, die Registrierungen für das Turnier, das Matchmaking, Länge und Zeitplan des Turniers, sowie die Preisgestaltung.

SCHIEDSRICHTER

Bei Live-Veranstaltungen müssen Schiedsrichter zugegen sein, um Streitfragen zu klären, Regeln auszulegen und offizielle Entscheidungen zu treffen.

Zu den Aufgaben eines Schiedsrichters gehört:

- Reagieren auf Verstöße gegen die Spiel- oder allgemeine Regeln, die er beobachtet, oder die ihm zugetragen werden
- Das Verhängen von Strafen, wenn Spieler gegen die Regeln verstößen und das in Kenntnis setzen der anderen Spielverantwortlichen darüber

Schiedsrichter können eine Vertretung für sich ernennen, die einspringt, wenn sie sich für einen bestimmten Zeitraum entfernen müssen, deshalb ist es sinnvoll, wenn zur Sicherheit ein paar Ersatzschiedsrichter anwesend sind. Ist in einem Turnier kein Schiedsrichter mehr verfügbar, muss der Organisator des Turniers als Schiedsrichter fungieren.

Bei groß angelegten Turnieren benötigst du womöglich eine ganze Menge Schiedsrichter, um den Wettbewerb effizient durchzuführen. Hast du sehr viele Schiedsrichter für deine Veranstaltung zur Verfügung, muss einer davon zum Hauptschiedsrichter ernannt werden. Vergiss nicht, den Spielern diesen Hauptschiedsrichter vorzustellen, damit sie wissen, an wen sie sich im Streitfall zu wenden haben. Der Hauptschiedsrichter hat das letzte Wort, wenn andere Schiedsrichter uneins sind.

Schiedsrichter sind die letzte Instanz bei der Erkennung von Regelverstößen und der Verhängung von Strafen. Außerdem setzen sie den Ablauf des Turniers durch. Dazu gehört unter anderem: das Verhängen von Strafen für Regelverstöße, das Überprüfen der aktiven Aufstellungen, die Veranlassung von erster Wahl und Seitenwahl während der Spiele, die Überwachung der Championauswahl, der ordnungsgemäße Abschluss eines Spiels, sowie das Sicherstellen der korrekten Ergebnisdokumentation.

SHOUTCASTER

Shoutcaster sind Turnierhelfer, die die Matches für die Zuschauer kommentieren. Shoutcaster müssen mit den Turnierverantwortlichen zusammenarbeiten, um sicherzugehen, dass ihre Berichterstattung nicht der Fairness in den laufenden Matches schadet.

SPIELER

Spieler müssen sich zu jedem Zeitpunkt sportlich verhalten, vergewissere dich also, dass alle mit dem Weg der Beschwörer vertraut sind. Hier sind noch weitere Regeln:

- Erweise den Turnierverantwortlichen, den anderen Spielern und den Zuschauern den gebotenen Respekt und verhalte dich während der Veranstaltung nicht unsportlich.
- Erscheine rechtzeitig (bei Live-Veranstaltungen bedeutet das, dass du persönlich anwesend sein musst!) und bereite dich auf den Start des Turniers und die einzelnen Matches vor.
- Melde jedes Fehlverhalten (Regel- oder Richtlinienverletzung) einem Schiedsrichter oder Turnierverantwortlichen.
- Informiere sofort einen Schiedsrichter oder Turnierverantwortlichen, wenn du Unregelmäßigkeiten bei der Aufzeichnung der Matchergebnisse bemerkst.
- Informiere Riot gleich, wenn dir Unregelmäßigkeiten im Gesamtverlauf oder bei den Wertungen auffallen.
- Du musst ein gültiges League of Legends-Konto haben und auf dem passenden regionalen Server startbereit sein, sowie die Champions und Runen, die du womöglich einsetzen möchtest, parat haben.
- Melde dich nicht für Turniere an, an denen du nicht teilnehmen darfst.
- Mach dich mit den Turnierregeln des Organisators vertraut (besonders mit diesen).
- Bringe die vom Organisator aufgelisteten Dinge mit, um die du dich laut ihm selbst kümmern musst.

Diese Pflichten bleiben verbindlich für die Spieler, auch wenn ein besonders netter Turnierorganisator Hilfe anbietet.

TEAMLEITER

Jedes Team muss einen Spieler zum Teamleiter wählen. Der Teamleiter ist das Bindeglied zwischen dem Team und den Turnierverantwortlichen. Zusätzlich zu ihren Pflichten als Spieler haben die Teamleiter folgende Aufgaben:

- Vertretung des Teams in der Kommunikation mit den Turnierverantwortlichen
- Vertretung des Teams in der Kommunikation mit anderen Teams
- Absegnen von Teamentscheidungen während des Turniers
- Weitergabe aller benötigten Informationen an das gesamte Team
- Die Ansichten des gesamten Teams präzise darstellen

Wenn das Turnier begonnen hat, kann nur der Schiedsrichter den Teamleiter austauschen, was meist nur vorkommt, wenn der Teamleiter nicht länger am Turnier teilnehmen kann.

ZUSCHAUER

Jeder, der bei einem Turnier anwesend ist, ob online oder direkt bei der Veranstaltung, fällt in die Kategorie Zuschauer. Auch die Zuschauer müssen sich sportlich verhalten und dürfen sich nicht einmischen oder die Spieler oder die Turnierverantwortlichen während eines Matchs ablenken. Glaubt ein Zuschauer, einen Verstoß gegen die Regeln oder Richtlinien bemerkt zu haben, sollte er so schnell wie möglich einen Schiedsrichter alarmieren, damit die Betroffenen die Angelegenheit klären können, ohne den Turnierablauf zu sehr zu stören.

TEILNAHMEBERECHTIGUNG

Jeder darf an einem genehmigten Turnier teilnehmen, mit folgenden Ausnahmen:

- Personen, die aufgrund der Richtlinien von Riot Games ausdrücklich ausgeschlossen sind
- Personen, die aufgrund geltender Gesetze, der Regeln des Turnierorganisators oder des Hausherrn ausgeschlossen sind
- Angestellte von Riot (Zeitarbeiter und Festangestellte). Eine Ausnahme bilden Turniere, die von vornherein als „Spiele mit oder gegen Mitarbeiter von Riot“ tituliert werden.
- Turnierverantwortliche können nicht an Veranstaltungen teilnehmen, denen sie aktiv vorstehen.

Jeder darf Turnierverantwortlicher eines Turniers werden, mit folgenden Ausnahmen:

- Personen, die Riot Games ausdrücklich ausgeschlossen hat
- Personen, die durch die Anwesenheitsregelung für das Turnier ausdrücklich ausgeschlossen sind
- Personen, die beim Turnier selbst mitspielen möchten

Turnierverantwortliche und Helfer können nicht willkürlich Personen von der Teilnahme ausschließen, die gemäß obiger Definition teilnahmeberechtigt sind.

TURNIERMECHANIKEN

KARTEN UND SPIELMODI

Alle von Riot genehmigten Turniere müssen offizielle League of Legends-Karten einsetzen, die mindestens eine Spiel-Warteschlange unterstützen. Aktuell gehören dazu: Die Kluft der Beschwörer, Gewundener Wald, die Kristallnarbe und die Heulende Schlucht. Für jede Karte gelten die Standard-Siegbedingungen und -Regeln. Den Turnierorganisatoren und den Teilnehmern ist es nicht gestattet, die Spielregeln, Karten oder Siegbedingungen zu verändern und so ein nicht standardisiertes Spiel zu schaffen. Wir haben die Ausgewogenheit aller existierenden Spielmodi bereits ausgiebig getestet,

deshalb können wir im Sinne der Fairness nur diese offiziell unterstützen. Du kannst gerne deiner Kreativität freien Lauf lassen und alle möglichen Spieltypen erfinden, aber leider können wir nur Turniere genehmigen, die den in diesem Handbuch beschriebenen Standards entsprechen.

Auswahl und Banns müssen in demselben Format wie in unserem Client durchgeführt werden (Normal, Abwechselnde Wahl, Alle Zufällig oder Turnierauswahl).

Die Turnierorganisatoren dürfen Karten bei Bedarf bis spätestens drei Tage vor Beginn einer genehmigten Veranstaltung ändern und müssen die Wettbewerbsteilnehmer selbst darüber in Kenntnis setzen. Zwei Tage vorher wird nichts mehr geändert. Kein Tausch, Ersatz, Wechsel oder andere umsichtige Sinneswandel. Das wäre den Spielern gegenüber nicht fair, also unterlasse das bitte.

BRACKETS UND SEEDING

Von Riot genehmigte Turniere müssen einen der folgenden Bracket-Stile anwenden: Single Elimination, Double Elimination oder Schweizer System. Es ist auch erlaubt, in Jeder-gegen-Jeden-Gruppen zu spielen, wenn es zu einem dieser Stile hinführt.

Single Elimination: Bracket-Stil, bei dem ein Team nach einem verlorenen Match gegen einen einzigen Gegner ausscheidet.

Double Elimination: Bracket-Stil, bei dem ein Team nach zwei verlorenen Matches ausscheidet.

Schweizer System: Ein Turnier-Stil mit einer basierend auf der Anzahl der Teams im Voraus bestimmten Rundenzahl, bei dem alle Teams Kopf an Kopf in jeder Runde gegeneinander antreten (niemand scheidet aus). Die endgültige Platzierung bei diesem Turnierstil wird aus der Gesamtpunktzahl, die jedes Team über alle Runden erzielt hat, ermittelt. Details über die Wertung bei Turnieren mit Schweizer System findest du im Anhang unter „Schweizer System“.

Jeder-gegen-Jeden: Ein Stil, bei dem jedes Team gegen jedes gegnerische Team antritt.

Genehmigte Spiele müssen zufälliges Seeding anwenden. Das verhindert eine mögliche Befangenheit seitens der Turnierverantwortlichen oder der Spieler.

DIE VOR- UND NACHTEILE DER VERSCHIEDENEN BRACKET-STILE, SOWIE DARAUS RESULTIERENDE EMPFEHLUNGEN FINDEST DU IM ANHANG UNTER D: EMPFEHLUNG FÜR VERSCHIEDENE BRACKET-STILE.

FEEDBACK UND FRAGEN

Möchtest du Feedback geben oder eine Frage stellen, hast du je nachdem, was du vorhast, mehrere Möglichkeiten. Viele deiner Fragen kann der Turnierorganisator beantworten. Bei Fragen zu den Regeln oder zu Entscheidungen kannst du dich an den Schiedsrichter wenden. Hast du Fragen, die über die Zuständigkeit des Turnierorganisators hinausgehen (oder wenn du uns mitteilen möchtest, wie dein Turnier durchgeführt wurde), nimm bitte direkt mit uns Kontakt auf.

Wenn du mit jemanden Kontakt aufnimmst, mach bitte folgende Angaben:

- Dein Name
- Dein Beschwörername
- Deine E-Mail-Adresse
- Die einmalige Turnier-ID für den Wettbewerb, um den es bei deiner Frage oder bei deinem Kommentar geht
- Dein Feedback/deine Frage

AN WEN DU DEIN FEEDBACK RICHTEST

NIMM MIT DEINEM TURNIERORGANISATOR KONTAKT AUF, UM:

- a. Dein Feedback zu einem Turnier zu geben
- b. Fragen zu einem bestimmten Turnier zu stellen, bei dem du Teilnehmer oder Zuschauer warst
- c. Fragen über die Preise zu stellen

NIMM MIT DEINEM SCHIEDSRICHTER KONTAKT AUF, UM:

- a. Fragen zu den Entscheidungen in deinem Turnier zu stellen
- b. Grundsätzliche Fragen zu den Turnierregeln zu stellen

NIMM MIT RIOT KONTAKT AUF, WENN:

- a. Der Turnierorganisator oder der Schiedsrichter dir nicht weiterhelfen können
- b. Du dein Feedback über ein Turnier, einen Schiedsrichter oder einen Turnierorganisator abgeben möchtest
- c. Du dich für einen Turnierpreis anmelden möchtest.
- d. Du Fragen zum Regelwerk hast, die dein Organisator nicht beantworten kann

KONTAKTLISTE VON RIOT

Kundendienst von League of Legends

<https://support.leagueoflegends.com/home>

ABLAUF VOR DEM SPIEL

Es ist unerlässlich, dass du den Spielern und Verantwortlichen klare Zeitangaben und Abläufe mitteilst, damit sichergestellt ist, dass der Wettbewerb reibungslos und ohne Verzögerungen verläuft.

Verzögerungen summieren sich leicht, so dass sich dann im Laufe des Turniers die Startzeiten immer

wieder verschieben, also ist es äußerst wichtig, den Zeitplan durchzusetzen. Niemand nimmt gerne an einem nicht enden wollenden Turnier teil und erschöpfte Spieler und Organisatoren können sich ernsthaft negativ auf den Verlauf des Turniers auswirken. Glaubst du das nicht, erinnere dich bitte an [unseren legendären Patzer](#) beim Match World Elite gegen CLG.eu während der World Playoffs der zweiten Saison. Lerne aus unseren Fehlern und versuche, den Zeitplan deiner Matches einzuhalten.

RUNDENSTARTZEITEN

Die Rundenstartzeit wird vom Turnierorganisator festgelegt. Es handelt sich entweder um eine feste Uhrzeit oder um das Ende der vorangegangenen Runde. Zu ihrer festgelegten Startzeit müssen alle Turnierverantwortlichen und Spieler bereit sein. Es ist Aufgabe der Turnierverantwortlichen, die Startzeiten bekannt zu geben. Es ist Aufgabe des Teamleiters, dafür zu sorgen, dass das Team zur Startzeit pünktlich anwesend und bereit ist.

Tritt ein weitreichendes Problem mit dem League of Legends-Client oder dem Server auf, das nicht von den Turnierverantwortlichen behoben werden kann, schlage im Anhang unter B: Technische Probleme nach.

Um die einzuplanende Zeit für die einzelnen Phasen deines Turniers besser einschätzen zu können, lies dir im Anhang den Abschnitt B: Technische Probleme durch.

VORBEREITUNGSZEITEN

Setup-Zeiten sind die ersten zehn (10) Minuten der Runde und die fünf (5) Minuten zwischen den Spielen. Die Teams sollten diese Zeit nutzen, um zu überprüfen, ob sie optimal vorbereitet sind. In dieser Zeit müssen die Spieler folgendes tun:

- Sich im Client mit ihrem Konto auf dem richtigen Server einloggen
- Einer Spielloobby beitreten, oder eine einrichten, und falls notwendig, den Turnierorganisatoren den Spielnamen mitteilen
- Runen und Meisterschaften einrichten
- Die Ausrüstung noch einmal überprüfen und konfigurieren
- Dem Teamleiter, dem gegnerischen Team und den Turnierorganisatoren signalisieren, dass es losgehen kann

Die Organisatoren müssen nicht die ganze Vorbereitungszeit verstreichen lassen, wenn beide Teams das Match gerne beginnen möchten.

AUSWAHL UND BANNS

Der Turnierorganisator muss verkünden, welches Team als erstes die Kartenseite und die Banns auswählen darf. Im Anhang A: Beste Vorgehensweise findest du Vorschläge, wie man Seiten zuweist. Besteht ein Match aus mehreren Spielen, wechseln sich die Teams vor jedem neuen Spiel mit der Wahl ab.

TECHNISCHES VERSAGEN DER AUSRÜSTUNG

Stellt ein Spieler während der Vorbereitungszeit ein Problem mit der vom Turnierorganisator bereitgestellten Ausrüstung fest, muss er unverzüglich den Schiedsrichter informieren, damit der für die Ausrüstung Verantwortliche sich darum kümmern kann. Ist das Problem nach 30 Minuten noch nicht behoben, muss Riot Games über die Verzögerung informiert werden. Alle 30 Minuten muss der Turnierorganisator die betroffenen Spieler über die Situation und die ergriffenen Maßnahmen aufklären.

ABLAUF WÄHREND DES SPIELS

GÜLTIGES SPIEL (GS)

Bei einem Gültigen Spiel handelt es sich um ein Spiel, bei dem alle 10 Spieler in eine Karte geladen wurden und das bereits so weit fortgeschritten ist, dass das Zusammenspiel von Bedeutung ist (siehe unten). Hat ein Spiel GS-Status erreicht, werden keine möglichen Neustarts mehr zugelassen und das Spiel gilt als offiziell. Nach der Ernennung zum GS sind Neustarts nur noch in Ausnahmefällen mit erneuter Auswahl und Banns erlaubt. Ein Spiel wird zum GS, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Ein Team greift Vasallen, Dschungelgegner, Strukturen oder gegnerische Champions normal oder mit einer Fähigkeit an.
- Die gegnerischen Teams können einander sehen.
 - Ausnahme: Durch den Beschwörerzauber „Hellsehen“ kann ein Spiel nicht zum GS werden.
- Das Betreten, Ausspähen oder der Einsatz einer Skillshot-Fähigkeit im Dschungel des Gegners, auch das Verlassen des Flusses und das Betreten des Gebüschs, das zum gegnerischen Dschungel gehört, zählen dazu.
- Das Spiel dauert bereits zwei Minuten (00:02:00).

SPIELUNTERBRECHUNG

Die Spieler dürfen pausieren, wenn ein Turnierverantwortlicher dies anordnet, sowie während der vorgegebenen Pausenzeiten pro Spiel. Während der Pausen oder Unterbrechungen dürfen die Spieler nur mit offizieller Genehmigung den Matchbereich verlassen.

- **Angeordnete Pause:** Die Turnierverantwortlichen können ein Spiel jederzeit nach eigenem Ermessen unterbrechen.
- **Teampause:** Jedem Team werden pro Match insgesamt fünf (5) Minuten Pause aus folgenden Gründen gewährt:
 - Unabsichtlicher Verbindungsabbruch
 - Eine Fehlfunktion der Hard- oder Software (z.B. Monitorausfälle oder Probleme mit Peripheriegeräten, Fehler im Spiel selbst)
 - Körperliche Beeinträchtigung eines Spielers (z.B. ein kaputter Stuhl)

In einer Ausnahmesituation können die Spieler die Turnierschiedsrichter um eine Verlängerung der fünfminütigen Pause bitten. In diesem Fall muss das Team einen Schiedsrichter informieren und so lange weiterspielen, bis der Schiedsrichter entschieden hat, ob er der Pausenverlängerung zustimmt. In diesem Augenblick ist es allein dem Schiedsrichter überlassen, ob er die Pause gewährt. Befindet er, dass das Problem nicht in angemessener Zeit behoben werden kann, muss das betroffene Team weiterspielen.

- **Das Spiel fortsetzen:** Das pausierende Team darf das Spiel erst wieder aufnehmen, wenn ein Turnierverantwortlicher die Erlaubnis gibt und alle Spieler wieder am Platz sind.
- **Unerlaubte Pause:** Falls ein Spieler außerhalb der festen Pausenzeiten eigenmächtig ein Spiel unterbricht oder fortsetzt, oder das Spiel nach einer regulären Pause nicht wiederaufnimmt, kann er gemäß der Turnierregeln bestraft werden.
- **Kommunikation der Spieler untereinander während Unterbrechungen: Anders als bei der LCS** ist es den Spielern *gestattet*, während einer Pause das Gameplay und die Strategie mit ihren Teamkameraden zu besprechen.

ABLAUF AM ENDE EINES SPIELS

In bestimmten Situationen müssen die Organisatoren Spiele oder Matches eventuell abbrechen, bevor sie zu Ende gespielt wurden. Meist liegt es an logistischen Schwierigkeiten (beispielsweise der Schließung der Austragungsstätte). Ist ein reguläres Spielende nicht möglich, haben die Organisatoren folgende Methode zur Siegerermittlung anzuwenden:

Die Schiedsrichter müssen den Spielern 10 Minuten vorher mitteilen, dass sie beabsichtigen, das Spiel vorzeitig zu beenden. Neben der Einhaltung dieser zehnminütigen Frist muss das Spiel auch insgesamt mindestens 20 Minuten dauern. Das bedeutet, dass ein Schiedsrichter die zehnminütige Frist frühestens nach zehnminütigem Spielverlauf ankündigen darf.

Nach Ablauf der 10 Minuten wird das Team, das nach der spielinternen Rundung (üblicherweise via Beobachtermodus) das meiste Gold besitzt, zum Sieger des Spiels erklärt.

Besitzen beide Teams gleich viel Gold, wird der Sieger durch ein Stechen ermittelt, das die Schiedsrichter in folgender Reihenfolge durchführen müssen:

- Das Team mit den meisten zerstörten Türmen
- Das Team mit den meisten Tötungen
- Das Team mit dem meisten Gold, das vom erfolgreichsten Goldverdiener verdient wurde.
Herrscht hier Gleichstand, werden die beiden zweiterfolgreichsten Goldverdiener der Teams verglichen. Herrscht hier Gleichstand, werden die dritt-, viert- und fünfterfolgreichsten Goldverdiener der Teams in dieser Reihenfolge verglichen, bis kein Gleichstand mehr herrscht.
- Falls nach diesen Versuchen immer noch Gleichstand herrscht, muss der Turnierverantwortliche den Sieger des Spiels per Zufall ermitteln, etwa durch Münzwurf oder eine ähnliche Methode.

Einige der oben genannten Werte, mit denen das Spielergebnis ermittelt werden kann, werden im Spiel nicht angezeigt, so dass die Teams sich nicht vergleichen können. Deshalb muss ein Turnierverantwortlicher das Spiel im Beobachtermodus verfolgen, um die zur Siegerermittlung relevanten Werte im Auge zu haben.

Besteht ein Match aus mehreren Einzelspielen, kann der Schiedsrichter die oben beschriebene Methode anwenden, um das aktuelle Spiel zu beenden. Danach muss der Schiedsrichter mit Hilfe der unten beschriebenen Methode den Matchsieger ermitteln.

Der Matchsieger ist das Team, das in den regulär beendeten Spielen die meisten Siege davongetragen hat. Herrscht Gleichstand, ist das Team mit den meisten Spielsiegen (inklusive dem Spiel, das vorzeitig beendet wurde) der Sieger.

Die Turnierorganisatoren müssen sich auf eine Methode zur Übermittlung der Siege und Niederlagen einigen. Die Turnierorganisatoren müssen vor Beginn des Wettbewerbs auch die Spieler aufklären, wie die Matchergebnisse übermittelt werden.

Sobald ein Match zu Ende ist, müssen die Teamleiter der jeweiligen Teams den Turnierverantwortlichen das Ergebnis mitteilen. Beide Teams müssen die Einzelergebnisse mitteilen, wenn das Match aus mehreren Spielen bestand.

Wenn der Turnierorganisator alle Ergebnisse einer Runde kennt, muss er die Bracket aktualisieren und den Spielern so schnell wie möglich ihr nächstes Rundenmatch ankündigen.

Die beste Vorgehensweise, Matchergebnisse zu übermitteln, findest du im Anhang A: Beste Vorgehensweisen.

AUSSCHEIDEN AUS EINEM TURNIER

Das Ausscheiden aus einem Turnier bedeutet für die Turnierverantwortlichen, dass dein Team nicht mehr länger teilnehmen möchte. Teams können jederzeit aus dem Turnier aussteigen, indem sie einen Turnierorganisator informieren. Wurde im Vorfeld eine Richtlinie für das Ausscheiden aus dem Turnier festgelegt, muss sich das Team trotzdem an die Turnierregeln halten.

Ein Beispiel: Werden keinerlei Rückerstattungen gewährt, haben Gragas' Saufkumpanen keinen Anspruch auf Rückerstattungen, wenn sie sich entschließen, aus dem Turnier auszutreten. Das ist schade für die Saufkumpane, besonders, falls sie an der Bar der Austragungsstätte ordentlich Geld gelassen haben.

Das Ausscheiden aus einem Turnier verhindert nicht, dass die Turnierverantwortlichen einen Spieler bestrafen oder Strafen aufheben, die ein Spieler vielleicht schon bekommen hat.

Taucht ein Team nicht auf oder ist es zur vorgeschriebenen Vorbereitungszeit noch nicht eingeloggt und spielbereit, kann der Turnierverantwortliche das Team ausschließen, um den zeitlichen Ablauf für die

anderen Wettbewerbsteilnehmer einzuhalten. Sind beide Teams nicht anwesend, werden eventuell beide von der Bracket ausgeschlossen, also seid pünktlich!

Verlässt ein einzelner Spieler das Turnier, darf er erst nach dem Turnier und der Preisverleihung aus der Aufstellung entfernt werden. Hat ein Team nicht mehr genügend Spieler für einen bestimmten Spielmodus, müssen die Turnierverantwortlichen dieses Team aus dem Turnier nehmen.

Möchte ein Team aussteigen, oder müssen die Turnierverantwortlichen ein Team während eines Matchs aus dem Turnier nehmen, muss das Team das aktuelle Match aufgeben, bevor es offiziell aus dem Turnier austreten kann. Jedes Ausscheiden muss den anderen Wettbewerbsteilnehmern öffentlich bekannt gegeben werden.

ZUSCHAUEN UND ÜBERTRAGUNG

VOR ORT ZUSCHAUEN

Persönliches Zuschauen ist erlaubt, so lange die Zuschauer nicht den Turnierablauf stören. Für Zuschauer gelten folgende Regeln:

- Jeder, der nicht gerade selbst an einem Match teilnimmt, darf den anderen Spielern zusehen.
- Die Zuschauer dürfen in keiner Weise mit Spielern, die sich gerade in einem Match befinden, kommunizieren.
- Beobachtet ein Zuschauer, dass jemand gegen die Regeln verstößt, hat er dies einem Turnierorganisator oder einem Schiedsrichter zu melden.

IM SPIEL ZUSCHAUEN

Jeder, der nicht selbst aktiv am Match teilnimmt, darf im Spiel zuschauen, vorausgesetzt, er stört das Turnier nicht. Die Turnierorganisatoren können dies untersagen, wenn sie das Spiel übertragen. Für Zuschauer im Spiel gelten folgende Regeln:

- Jeder, der nicht gerade selbst am aktuellen Match teilnimmt, darf im Spiel den anderen Spielern über den Beobachtermodus im PvP.net zuschauen.
- Zuschauer dürfen auf keinerlei Art mit den Spielern, die sich im Match befinden kommunizieren.
- Beobachtet ein Zuschauer, dass jemand gegen die Regeln verstößt, hat er dies einem Turnierorganisator oder einem Schiedsrichter zu melden.

EIN TURNIER ÜBERTRAGEN

Der Turnierorganisatoren können den Wettbewerb über Livestream oder andere Kanäle übertragen (oder von jemand anderem übertragen lassen), wenn das Turnier dadurch nicht gestört wird.

Übertragungen unterliegen den folgenden Regeln:

- Das Übertragen des Turniers ist erlaubt, ebenso wie Shoutcaster.

- Die Übertragung darf nicht den Ablauf des Turniers beeinträchtigen.
- Durch die Übertragung darf es nicht zu veränderten Startzeiten oder Unterbrechungen kommen.

Die Turnierorganisatoren müssen entscheiden, ob sie es den Teilnehmern gestatten, ihre Spiele privat zu streamen, und ob sie die Spiele übertragen dürfen, die nicht über den offiziellen Stream des Turniers übertragen werden. Falls die Übertragung den Ablauf des Turniers in irgendeiner Weise beeinträchtigt, kann der Organisator die Übertragung abbrechen lassen.

VERHALTENSREGELN IN TURNIEREN

Alle Turnierteilnehmer sind verpflichtet, sich sportlich zu verhalten, denn dies fördert die gesunde Konkurrenz der Spieler untereinander. Klare Verhaltensregeln ermöglichen ein stimmiges Turniererlebnis und verhindern schon im Vorfeld Vorwürfe der Befangenheit. Du solltest ernsthaft in Erwägung ziehen, für dein Turnier einen offiziellen Verhaltenskodex zu formulieren (falls du das noch nicht getan hast), um Unannehmlichkeiten vorzubeugen.

DER WEG DER BESCHWÖRER

Alle Turnierteilnehmer, die Spieler, die Schiedsrichter und auch der Turnierorganisator müssen den Weg des Beschwörers lesen und befolgen, im Spiel und auch außerhalb. Es geht hier hauptsächlich um grundlegende Dinge, die verhindern sollen, dass sich Leute wie Idioten benehmen, aber falls du deine Erinnerung ein wenig auffrischen möchtest, ist hier der Link:

<http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/de/game-info/get-started/summoners-code/>

Spieler, die in einem Turnier den Weg der Beschwörer missachten, können bestraft werden, und zwar zusätzlich zu den üblichen Sanktionen im Spiel, die von Riot Games oder dem Tribunal verhängt werden.

RICHTLINIEN FÜR TURNIERVERANTWORTLICHE

Turnierorganisatoren und Schiedsrichter müssen mit gutem Beispiel vorangehen und sich an die Verhaltensregeln, die in diesem Dokument formuliert sind, halten. Dies ermöglicht ein faires und stimmiges Erlebnis für alle Spieler während des Turniers.

Turnierorganisatoren und Schiedsrichter müssen unparteiisch sein und nachvollziehbare offizielle Entscheidungen treffen. Sie müssen mit den Spielern deutlich kommunizieren, vor allem in Bezug auf einzelne Anweisungen oder Strafen.

Turnierorganisatoren und Schiedsrichter müssen im Turnier auf Treu und Glauben ihre Entscheidungen treffen. Alle Turnierverantwortlichen verfolgen das gleiche Ziel: Allen Spielern, die am Turnier teilnehmen, ein faires und stimmiges Erlebnis zu bieten.

Schiedsrichter sind die letzte Instanz bei der Erkennung von Regelverstößen und der Verhängung von Strafen. Zusätzlich ist es Aufgabe der Schiedsrichter, den korrekten Ablauf des Turniers durchzusetzen.

Das umfasst unter anderem: Bestrafung von Regelverstößen, das Überprüfen der aktiven Teamaufstellung, die Veranlassung von erster Wahl und Seitenwahl während der Spiele, die Überwachung der Championauswahl, der ordnungsgemäße Abschluss eines Matchs, sowie das Sicherstellen der korrekten Ergebnisdokumentation.

Die Organisatoren des Turniers haben das letzte Wort bei Fragen rund um die Logistik des Turniers. Die Logistik umfasst unter anderem: die Auswahl des Austragungsortes, die Betreuung der Shoutcaster, die Überprüfung der Funktionsfähigkeit der Turnierausrüstung, die Registrierungen für das Turnier, das Matchmaking, Länge und Zeitplan des Turniers und die Preisgestaltung.

RICHTLINIEN FÜR ZUSCHAUER

Zuschauer sind bei Turnieren willkommen, solange sie Spieler und Verantwortliche nicht stören. Sie müssen sich an die in diesem Dokument formulierten Regeln und Richtlinien für Zuschauer halten. Die Zuschauer sind aufgefordert, Regel- oder Grundsatzverstöße, die sie bemerken, den Turnierverantwortlichen zu melden.

SPIELERKOMMUNIKATION

Die Spieler sind verpflichtet, sich an die unten genannten Kommunikationsregeln zu halten. Angemessene Kommunikation mit den Turnierverantwortlichen, den Teamleitern und untereinander führt zu einem transparenteren Turniererlebnis für alle Beteiligten.

Sämtliche Kommunikation zwischen Spielern und Turnierverantwortlichen muss über den Teamleiter erfolgen. Dies reduziert Verwirrung und ermöglicht es den Verantwortlichen, effiziente Anweisungen zu geben.

Spieler können mit ihren Teamkameraden und den gegnerischen Spielern kommunizieren, solange sie keine der in diesem Dokument formulierten Regeln übertreten.

Spieler, die sich in einem Match befinden, dürfen nicht mit dem konkurrierenden Team, den Ersatzspielern ihres Teams oder Zuschauern kommunizieren. Falls es nötig ist, dürfen Spieler über ihren Teamleiter mit den Turnierorganisatoren kommunizieren. Die Kommunikation mit Spielern oder Zuschauern außerhalb des laufenden Matchs stellt einen Regelverstoß dar und kann bestraft werden.

TEAMIDENTIFIKATION

Spieler dürfen gerne ihr Team angemessen repräsentieren. Unter Teamrepräsentation werden unter anderem der Teamname, Shirts, Embleme, Banner usw. verstanden.

Der Turnierschiedsrichter hat das letzte Wort, was unangemessene Teamrepräsentation angeht. Unangemessene Teamrepräsentation könnte zum Beispiel sein:

- Erwähnung nicht frei verkäuflicher Medikamente, Tabakwaren, Markennamen oder anderem kritikwürdigen Material (nach Ermessen des Organisators)

- Material, das Bezug nimmt auf Aktivitäten, die am Austragungsort des Turniers illegal sind, z.B. Lotterien oder Unternehmen, Dienstleistungen oder Produkte, die Glücksspiel fördern, unterstützen oder bewerben
- Alles, was verunglimpfend, obszön, gotteslästerlich, vulgär, abstoßend, beleidigend oder auf andere Weise scheußlich ist, was Körperfunktionen, Krankheitssymptome beschreibt bzw. darstellt oder was eine Person mit gesundem Menschenverstand als gesellschaftlich nicht akzeptabel empfindet
- Werbung für pornografische Websites oder Produkte
- Alles, was markenrechtlich geschützt ist, gesetzlich geschütztes Material oder geistiges Eigentum Dritter ohne deren Einverständnis, oder was dazu führen kann, dass der Turnierorganisator und seine Partner wegen Vertragsbruch, Unterschlagung oder anderen Formen unlauteren Wettbewerbs belangt werden können
- Etwas, das ein gegnerisches Team, einen Spieler oder eine andere Person, eine Organisation oder ein Produkt verunglimpft
- Sich als Mitarbeiter von Riot ausgeben ist auch absolut inakzeptabel.

Die meisten unangemessenen Teamidentifikationen können ganz einfach korrigiert werden, indem das betreffende Team aufgefordert wird, ihre Teamidentifikation zu ändern. Versuche immer, Konflikte freundschaftlich zu lösen, bevor du das Regelwerk herausholst.

Die Turnierverantwortlichen können auch kleinere Abänderungen an den Teamnamen durchführen, um Teams gleichen Namens während eines Turniers unterscheiden zu können.

Beispiel: Wollen zwei Teams in einem Turnier als ‚Team Fantastisch‘ antreten, nennt der Organisator eventuell die Teams um in ‚Team Fantastisch 1‘ und ‚Team Fantastisch 2‘.

PREISAUFTeilung

Preisaufteilung bedeutet, dass ein Team zustimmt, dass die Preise anders als vom Organisator vorgesehen aufgeteilt werden. Der Turnierorganisator entscheidet, ob die Spieler Preise aufteilen dürfen, die sie noch nicht im Turnier erhalten haben. Die Organisatoren müssen die Entscheidung vor Beginn des Turniers treffen und sie kann nicht mehr geändert werden, wenn das Turnier begonnen hat. Wurde die Erlaubnis erteilt, dürfen die Spieler die Preise jederzeit während des Turniers aufteilen, solange die Aufteilung nicht im Gegenzug für ein Ausscheiden aus dem Turnier oder die Manipulation eines Matchs erfolgt. Jedes Spiel- oder Matchergebnis muss durch reguläres Gameplay entstehen und darf nicht zufällig oder durch Absprache zustande gekommen sein.

Wenn der Organisator die Preisaufteilung gestattet, darf der Organisator die Preisaufteilung nicht erleichtern und muss stattdessen die Preise basierend auf der endgültigen Turnierwertung verleihen. Die Spieler müssen sich selbst überlegen, wie sie die Preise aufteilen möchten. Riot verleiht die Preise grundsätzlich basierend auf der endgültigen Turnierwertung.

FEEDBACK UND BESCHWERDEN ZU TURNIEREN

Spieler können sich über Schiedsrichterentscheidungen beim Hauptschiedsrichter oder beim Turnierorganisator beschweren. Der Hauptschiedsrichter (falls nicht vorhanden, der Turnierorganisator) trifft die endgültige Entscheidung.

Dieses Dokument stellt den Grundrahmen dar, um den Spielern und den Turnierverantwortlichen dabei zu helfen, erfolgreich Turniere zu organisieren. Bei eventuell auftretenden Problemen empfehlen wir, zunächst zu versuchen, eine für beide Seiten zufriedenstellende Lösung zu finden, indem das Problem besprochen wird und dieses Dokument als Leitfaden eingesetzt wird. Außerdem begrüßen wir es, wenn die Teilnehmer einer Veranstaltung den Organisatoren und Schiedsrichtern Rückmeldung geben.

Wir beachten Feedback und Beschwerden und leiten im Anschluss besonders schwere Verstöße eventuell an unser internes Strafkomitee weiter. Ist eine Entscheidung eines Hauptschiedsrichters oder Turnierorganisatoren ungeheuerlich und du bist der Meinung, dass wir darüber informiert werden müssen, lies bitte Anhang C: Melden an Riot.

VERSTÖBE UND STRAFEN

Grundsätzlich gibt es zwei Kategorien von Verstößen gegen die Turnierregeln: ehrliche Fehler von Spielern oder Teams und absichtliche Verstöße mit dem Ziel, sich Vorteile zu verschaffen. Während die erste Kategorie normalerweise als Verstoß gegen die Turnierregeln angesehen wird, ist absichtlicher Betrug deutlich ernster zu bewerten.

STRAFEN

Schiedsrichter, die im Laufe des Turniers Verstöße bemerken, müssen auf Grundlage dieses Dokuments Strafen verhängen. Besitzer von Austragungsstätten, Turnierorganisatoren oder andere Turnierverantwortliche sollten einen Schiedsrichter hinzuziehen, anstatt selbst Strafen zu verhängen.

Schiedsrichter müssen mit dem betreffenden Spieler, seinem Team und dem Gegner des Teams klar und deutlich über den Verstoß, die Bestrafung, und sonstige wichtige Informationen reden. Falls die Verhängung der Strafe länger als drei Minuten in Anspruch nimmt, kann der Schiedsrichter für das laufende Spiel zusätzliche Pausenzeit gewähren.

Schiedsrichter müssen immer zuerst einen Regelverstoß definieren und dann die dafür vorgesehene Strafe verhängen. Niemals sollte es andersherum laufen und ein Verstoß gesucht werden, der zu der Strafe führt, die der Schiedsrichter für die Situation als angemessen empfindet. Die Regeln sind aus gutem Grund standardisiert, und ein Alleingang führt auf lange Sicht nur zu Komplikationen.

Schiedsrichter müssen unparteiische Entscheidungen treffen, also spielen die Fähigkeiten eines Spielers oder Teams keine Rolle in punkto Verstöße und Bestrafungen.

Strafen können eine gesamtes Team oder einen einzelnen Spieler in einem Team betreffen. Die Konsequenzen können ein einzelnes Match betreffen oder für das gesamte Turnier gelten.

Teams können Strafen, die über ihre Gegner verhängt wurden, nicht erlassen. Regeln sind Regeln, und sie müssen eingehalten werden, egal wie selbstsicher und gnädig sich die Konkurrenz fühlt.

Folgende Strafen können verhängt werden:

Verwarnung: eine offizielle, dokumentierte Mitteilung an den Spieler oder das Team aufgrund eines geringfügigen Regelverstoßes. Es ist wichtig, dass Verwarnungen dokumentiert werden, damit zukünftige Regelverstöße zu ansteigenden Strafen führen können.

Verlust des Bans: Diese Strafe nimmt dem schuldigen Team die Möglichkeit, einen Champion während der Auswahlphase der nächsten Runde zu banne.

Ein Beispiel: Gragas' Saufkumpanen beginnen in der zweiten Runde einen Regelverstoß, der den Verlust des Bans nach sich zieht. Während der Auswahl in der dritten Runde dürfen sie keinen Champion bannen.

Bei dieser Strafe muss der Schiedsrichter das Team anweisen, ihren ersten Bann nicht zu wählen und dann die Zeit ablaufen zu lassen.

Verlust der Seitenwahl: Diese Strafe überlässt automatisch dem gegnerischen Team die Entscheidung über Wahlreihenfolge und Kartenseite.

Spielniederlage: Schwere Regelverstöße können dazu führen, dass ein Team ein aktuelles oder zukünftiges Spiel automatisch verloren.

Matchniederlage: Noch schwerere Regelverstöße können dazu führen, dass ein Team das aktuelle Match aufgeben muss.

Disqualifikation: Die unverfrorensten Regelverstöße können zu einer Disqualifikation für das Turnier führen. Meistens betrifft die Disqualifikation das gesamte Team. Ein Team, das von einem Turnier ausgeschlossen wurde, verliert sämtliche Preise, die es nicht bereits erhalten hat, es sei denn, die Disqualifikation resultiert aus einer Reihe aufeinander aufbauender Strafen, die in dem Turnier verhängt wurden. Ein Team, das aufgrund ansteigender Strafen disqualifiziert wurde, erhält immer noch ihre Preise, basierend auf dem Endergebnis des Turniers.

In bestimmten Fällen hat der Schiedsrichter die Möglichkeit, einen einzelnen Spieler eines Teams, anstatt des ganzen Teams, zu disqualifizieren. Der Schiedsrichter hat diese Möglichkeit nur, wenn er feststellt, dass der Regelverstoß des Spielers keine Beeinträchtigung des gegnerischen Teams bewirkt hat, und der Spieler den Regelverstoß ohne Beteiligung seines restlichen Teams durchgeführt hat. Das ist häufig der Fall, wenn ein Spieler unter die Kategorie Unsportliches Verhalten – Schwerer Regelverstoß fällt. In dieser Situation darf das Team das Turnier weiterspielen, wenn ihm ein

Ersatzspieler zur Verfügung steht. Steht dem Team kein Ersatzspieler zur Verfügung, darf das Team nicht weiter am Turnier teilnehmen und scheidet aus.

ANSTEIGENDE STRAFEN

Wenn nichts anderes bestimmt wurde, bauen Strafen für den gleichen Regelverstoß wie folgt aufeinander auf: Verwarnung—Verwarnung—Verlust der Seitenwahl—Verlust des Banns—Spielniederlage—Matchniederlage—Disqualifikation.

Ein Beispiel: Gragas' Saufkumpanen haben einen besonders schlechten Tag und begehen einen Regelverstoß, der zur Folge hat, dass sie in der ersten Runde einen Bann verlieren. In der nächsten Runde begehen sie genau denselben Regelverstoß erneut. Als Wiederholungstäter verlieren sie in der nächsten Runde das Spiel. Lernt aus euren Fehlern und vermeidet es, wie die Saufkumpanen auf den Deckel zu bekommen!

VERSTÖBE GEGEN DIE TURNIERREGELN – VERSPÄTUNG

Dieser Regelverstoß tritt ein, wenn das Team zu Beginn des Spiels nicht spielbereit ist. Die Teams müssen pünktlich und spielbereit sein, wenn die einzelnen Spiele beginnen. Wenn Teams sich verspäten, verzögert sich das ganze Turnier.

Den Teams wird eine Gnadenfrist von drei Minuten gewährt, bevor sie eine von zwei Strafen erhalten. Erscheint ein Team mit weniger als 10 Minuten Verspätung, verlieren sie ihre Seitenwahl. Kommt das Team über 10 Minuten zu spät, wird es mit einer Matchniederlage bestraft.

Strafen für Verspätungen erhöhen sich nicht im Laufe eines Turniers. Chronische Bummelanten eliminieren sich nämlich recht schnell von alleine.

VERSTÖBE GEGEN DIE TURNIERREGELN – HILFE VON AUßen

Um Hilfe von außen handelt es sich, wenn ein Team mit Zuschauern, gegnerischen Teams oder sonst jemandem während eines Spiels kommuniziert und, nach Ermessen eines Schiedsrichters, dadurch unbeabsichtigt einen Vorteil gegenüber dem aktuellen Gegner erlangt hat.

Bei diesem Regelverstoß wird davon ausgegangen, dass der beschuldigte Spieler nicht absichtlich versucht hat, zu schummeln. Wenn absichtlich versucht wird, sich während eines Matchs einen unlauteren Vorteil zu verschaffen, greift der Abschnitt Unsportliches Verhalten – Betrug.

Die Strafe für Hilfe von außen ist eine Verwarnung.

VERSTÖBE GEGEN DIE TURNIERREGELN – NICHTBEACHTUNG VON ANWEISUNGEN

Jeder Spieler ist verpflichtet, offizielle Anweisungen und Ankündigungen während des Turniers zu beachten. Müssen die Turnierverantwortlichen sich im Laufe des Turniers wiederholen, kann es zu Verzögerungen und ungerechtfertigten Meinungsverschiedenheiten bezüglich der Regeln kommen.

Die Strafe für die Nichtbeachtung von Anweisungen ist der Verlust der ersten Wahl.

Das Nichtbeachten von Anweisungen, die direkt an das Team oder einen einzelnen Spieler gerichtet sind, stellt einen anderen Regelverstoß dar und fällt unter die Kategorie Unsportliches Verhalten – Schwerer Regelverstoß.

UNSPORTLICHES VERHALTEN

Unsportliches Verhalten beeinträchtigt das Turnier und kann negative Auswirkungen auf die Sicherheit, den fairen Wettbewerb, den Unterhaltungswert oder die Integrität des Turniers haben.

Unsportliches Verhalten ist nicht das Gleiche wie wetteiferndes Verhalten. Ein stark wetteiferndes Team ist eventuell sehr streng bei der Einhaltung von Formalitäten oder verhält sich der Konkurrenz gegenüber hochnäsig. Ausgeprägtes Wetteifern ist nicht automatisch unsportlich. Der Schiedsrichter des Turniers hat das letzte Wort darüber, wann ein Spieler oder ein Team die Grenze zu unsportlichem Verhalten überschreitet. Dabei können die unten beschriebenen Verstöße als Richtlinien dienen.

Man muss nicht für das Turnier angemeldet sein, um für unsportliches Verhalten bestraft zu werden.

Es gibt zwei Stufen unsportlichen Verhaltens: geringfügig und bedeutend. Alle Verstöße werden diesen beiden Kategorien zugeordnet, außer sie werden gesondert aufgeführt.

UNSPORTLICHES VERHALTEN – GERINGFÜGIG

Alle Spieler haben das Recht auf eine sichere und angenehme Turniererfahrung. Sollte ein Spieler oder ein Team sich so verhalten, dass diese Rechte verletzt werden, muss den Verursachern klargemacht werden, dass sie damit aufhören müssen.

Geringfügig unsportliches Verhalten liegt vor, wenn ein Spieler oder ein Team den Turnierverlauf oder die anderen Spieler stört. Beispiele dafür sind unter anderem:

- Übermäßiges Fluchen oder Obszönitäten
- Verlangen, dass ein Spieler eine Strafe erhält, obwohl der Schiedsrichter bereits deutlich gemacht hat, dass seine Entscheidung feststeht
- Die Verunreinigung der Austragungsstätte z.B. mit Abfall
- Lautes und störendes Verhalten eines Zuschauers

Die Strafe für geringfügig unsportliches Verhalten ist eine Verwarnung.

UNSPORTLICHES VERHALTEN – BEDEUTEND

Dieser Verstoß ist aufgeteilt in drei spezifische Kategorien und liegt vor, wenn ein Spieler oder ein Team eines der folgenden Dinge tut:

- Nichtbefolgen einer offiziellen Turnieranweisung, die direkt an den spezifischen Spieler oder das Team gerichtet wurde
- Direkte Beleidigung einer Person unter Verwendung von hasserfüllten Äußerungen, die eine bestimmte Gruppierung angreifen (z.B. Rasse, Religion, Geschlecht oder Behinderung)
- Aggressives oder gewalttägliches Verhalten während des Turniers, das nicht auf eine andere Person gerichtet ist

Die Turnierverantwortlichen haben das Recht zu erwarten, dass direkte Anweisungen befolgt werden, ohne dass sie Verwarnungen aussprechen müssen.

Verbale Diskriminierung muss schnell geahndet werden, damit eine sichere und angenehme Umgebung für alle Spieler und Zuschauer gewährleistet ist.

Aggressives oder gewalttägliches Verhalten, selbst wenn es nicht auf eine bestimmte Person gerichtet ist, ist störend und potenziell gefährlich. Solche Verstöße müssen mit besonderer Sorgfalt behandelt werden, damit die Situation nicht eskaliert.

Die Strafe für einen bedeutenden Verstoß ist eine Spielniederlage.

UNSPORTLICHES VERHALTEN – SCHWER

Schwere Verstöße aufgrund unsportlichen Verhaltens beinhalten Fälle, die zu empörend sind, um den geringfügigen oder bedeutenden Verstößen zugeordnet zu werden. Beispiele dafür sind unter anderem:

- Absichtliche Beschädigung von Gerätschaften, die vom Organisator zur Verfügung gestellt wurden
- Verunstaltung der Austragungsstätte

Mit etwas Glück wirst du nie in so eine Situation geraten. Die offizielle Strafe für einen schweren Verstoß ist die Disqualifikation. Darüber hinaus kann der Turnierorganisator den Zu widerhandelnden bitten, den Veranstaltungsort zu verlassen, und im Extremfall die Polizei verständigen.

UNSPORTLICHES VERHALTEN – ABSPRACHE

Eine Absprache liegt vor, wenn jemand in einem Turnier mit gegnerischen Teams ein Komplott schmiedet oder kooperiert, um andere zu täuschen oder zu betrügen.

Spieler dürfen nicht vorsätzlich den Ausgang von Spielen oder Matches festlegen. Das widerspricht dem Wettbewerbsgeist und beeinträchtigt die anderen Turnierteilnehmer.

Die Strafe für eine Absprache ist die Disqualifikation beider Teams.

UNSPORTLICHES VERHALTEN – BESTECHUNG UND WETTEN

Teams dürfen nicht aus dem Turnier aussteigen oder ein Spiel oder ein Match aufgeben, um dafür Belohnungen oder Anreize von außen zu erhalten. Anreize (Bestechungen) für die Manipulation eines Matchs anzubieten oder entgegenzunehmen widerspricht dem Wettbewerbsgeist.

Spieler und Turnierverantwortliche dürfen außerdem keine Wetten auf den Ausgang von Matches abschließen. Besonders für Turnierverantwortliche stellt das einen klaren Interessenskonflikt dar, also lass es sein.

Die Strafe für Bestechung und Wetten ist die Disqualifikation.

UNSPORTLICHES VERHALTEN – AGGRESSIVES VERHALTEN

Aggressives Verhalten hat keinen Platz im Umfeld eines Turniers, besonders wenn es auf eine bestimmte Person gerichtet ist. Natürlich steht die Sicherheit aller Turnierteilnehmer an erster Stelle. Beispiele für aggressives Verhalten sind unter anderem:

- Bedrohung eines Turnierverantwortlichen
- Bedrohung eines Zuschauers
- Gewalt gegen einen Turnierteilnehmer oder Zuschauer

Die Strafe für aggressives Verhalten ist die Disqualifikation. Darüber hinaus kann der Turnierorganisator den Zu widerhandelnden bitten, den Veranstaltungsort zu verlassen, und im Extremfall die Polizei verständigen.

UNSPORTLICHES VERHALTEN – DIEBSTAHL

Die Spieler sind zwar selber dafür verantwortlich, während des Turniers auf ihre Sachen zu achten, dennoch kann man erwarten, dass kein anderer Turnierteilnehmer etwas klaut. Genauso erwarten Turnierorganisatoren, dass Materialien, die sie zur Verfügung stellen, nicht gestohlen werden. Diebstahl verstößt so ziemlich überall gegen das Gesetz, und bei einem Turnier wird es nicht toleriert, wenn die Sachen anderer Leute vorsätzlich entwendet werden.

Die Strafe für Diebstahl ist die Disqualifikation vom Turnier. Darüber hinaus kann der Turnierorganisator den Zu widerhandelnden bitten, den Veranstaltungsort zu verlassen, und im Extremfall die Polizei verständigen.

UNSPORTLICHES VERHALTEN – BETRUG

Die Spieler haben das Recht darauf, bei einem Turnier fair und ausgewogenen behandelt zu werden. Die Spieler, die wissentlich etwas Regelwidriges tun, um einen Vorteil zu erlangen, begehen Betrug. Ein Betrugsversuch muss nicht erfolgreich sein, um als ein Verstoß zu gelten. Beispiele dafür sind unter anderem:

- Ghosting oder sonstige Versuche, das eigene Match als Zuschauer zu verfolgen oder Informationen von einem Zuschauer des Matchs zu erhalten
- Jeder Versuch, den League of Legends-Client zu modifizieren, einen inoffiziellen *League of Legends*-Client zu benutzen oder Software einzusetzen, die zusätzliche Informationen liefert, die normalerweise nicht vom Client des Spiels zur Verfügung gestellt werden, wie z.B.:
 - Anpassung des Zooms im Spiel
 - Zusätzliche Anzeigen, die Todesstöße vereinfachen oder die Reichweite von Türmen darstellen
 - Stoppuhren, die die Zeit bis zum Erscheinen der Dschungelmonster anzeigen

Die Nutzung bestimmter Software von Drittanbietern wird nicht als Betrug gewertet. Dazu zählen unter anderem:

- Teamspeak, Ventrilo, Skype und andere VoIP-Lösungen
- Treiber und Software für Tastatur und andere Geräte
- Sich als anderer Spieler im Turnier ausgeben, unter falschem Namen spielen, mit dem Beschwörer oder dem Konto eines anderen Spielers spielen
- Versuche, Geräte zu beschädigen oder zu verändern, um eine Pause zu verursachen, das Turnier aufzuhalten oder einen anderen Vorteil zu erhalten
- Das Ausnutzen von eventuellen Fehlern im Spiel, um einen Vorteil zu erhalten. Dieses beinhaltet unter anderem: Fehler beim Kauf von Gegenständen, Fehler bei der Interaktion mit neutralen Monstern, Fehler bei der Anwendung von Fähigkeiten eines Champions oder bei einer anderen Funktion des Spiels nach Ermessen des Schiedsrichters.

Die Strafe für Betrug ist die Disqualifikation vom Turnier.

ANHANG A: BESTE VORGEHENSWEISE

TURNIERORGANISATOREN

Das Ziel eines Turnierorganisators ist es, ein unterhaltsames, reibungsloses, erfolgreiches Turnier zu veranstalten, damit deine Spieler, die Zuschauer und die Schiedsrichter Spaß haben. Um dies zu erreichen, solltest du einige Grundsätze beachten:

- **Sprich mit den Spielern:** Es ist wichtig, häufig mit den Spielern zu kommunizieren, damit die Spieler über gute und schlechte Neuigkeiten, die vielleicht einen Einfluss auf den Wettbewerb haben, Bescheid wissen.
- **Sei vorbereitet:** Du kannst nicht alles vorhersehen, was im Verlauf des Turniers geschehen wird, deshalb solltest du besser vorbereitet sein als ein winziger Yordle-Späher mit einem Blasrohr und dich vergewissern, dass du einen Alternativplan für alles hast, was schiefgehen kann.
- **Die Spieler kommen zuerst:** Überlege dir, welche Informationen die Spieler haben, und achte auf Transparenz darüber, wie Turniere funktionieren und wie du mit Schwierigkeiten umgehst. Als Organisator verfügst du über viel mehr Informationen als die Teilnehmer, also musst du dir Mühe geben, dass die Spieler schnell informiert werden, um sie nicht zu verwirren.

SEITEN ZUWEISEN

Es gibt viele Arten, die Seiten zuzuweisen, aber das Wichtigste ist, dass du deine Methode den Spielern bereits im Vorfeld erläuterst.

- **Per Zufall:** Diese Methode ist fair und lässt wenig Spielraum für Bevorzugung oder Befangenheit.
- **Vorangegangene Leistung:** Hier wird dem Team, das entweder bei vergangenen Veranstaltungen oder in einer Qualifizierungsrunde besser (oder schlechter) abgeschnitten hat, die Wahl überlassen. Dies ist eine weitere faire, einfache Methode, die Seiten zuzuweisen und es gibt einen Bonus für Spieler, die siegreich waren oder als Außenseiter firmieren.
- **Nach Ranglistenplatzierung:** Eine weitere faire Methode, dem höher oder niedriger platzierten Team einen Bonus zu verschaffen, ist, sich an der Ranglistenplatzierung der Teams zu orientieren.

ÜBERMITTLUNG VON MATCHERGEBNISSEN

Mit das Wichtigste in deinem Turnier ist, eine saubere, einfache Möglichkeit für die Spieler zu bieten, Ergebnisse zu übermitteln, die zudem fair und leicht zu überprüfen ist. Hier ein paar bewährte Methoden:

- Lasse dir sowohl von den Siegern als auch von den Verlierern die Ergebnisse übermitteln, damit du die Angaben vergleichen kannst.

- Lasse dir von den Teams schwer zu fälschende Information geben, z.B. Screenshots von der Lobby am Ende des Spiels.
- Überlege dir, was du tust, wenn die Angaben nicht übereinstimmen oder über die Ergebnisse gestritten wird.

ANHANG B: TECHNISCHE PROBLEME

1. Vergewissere dich, dass alle Netzwerkverbindungen funktionieren.
 - a. Wi-Fi- und Ethernet-Internetverbindungen
2. Das Spiel ist auf allen im Turnier verwendeten Computern installiert und auf aktuellem Stand.
 - a. Ist es nicht installiert, achte darauf, die neueste Version zu installieren und die korrekte Region einzustellen.
3. Deaktiviere automatische Aktualisierungsdienste.
 - a. Java
 - b. Flash
 - c. Windows
 - d. iTunes

Grund: Viele dieser Dienste können das Spiel stören, indem sie das Fenster des Spiels minimieren. Außerdem können sie selbstständig Aktualisierungen durchführen, was Bandbreite und RAM verschlingt.

4. Deaktiviere unnötige Programme, die mit Windows zusammen starten.
 - a. Strg-Alt-Entf -> Starte den Task Manager -> Gehe zu Prozesse

Grund: Viele Anwendungen starten beim Hochfahren des Computers und verbrauchen unnötigerweise Prozessorleistung und RAM.

5. Ändere die Computereinstellungen auf „Hohe Leistung“.
 - a. Systemsteuerung\System und Sicherheit\Energieoptionen

Grund: Der Computer verbraucht zwar mehr Energie, erbringt aber höhere Leistung.

6. Deaktiviere die Meldungen des Wartungsccenters von Windows
 - a. Systemsteuerung\System und Sicherheit\Wartungsccenter\Wartungsccenterereinstellungen ändern

Grund: Die Meldungen des Wartungsccenters von Windows können das Fenster des Spiels minimieren und das Spiel unterbrechen.

7. Räume deine Festplatte auf und führe eine Defragmentierung der Festplatte durch.

Grund: Dadurch erbringt dein Computer wieder seine volle Leistung.

8. Führe auf deinem Computer einen Stresstest durch.

Grund: Dieser Test überprüft, ob deine GPU unter der Belastung des Spiels mit voller Kapazität läuft.

9. Vergewissere dich, dass alle Audiogeräte und VOIP startklar sind.

- a. Überprüfe den Mikrofoneingang und den Audioausgang.
- b. Installiere die üblichen VoIP-Lösungen (Skype, Mumble, Ventrilo, Teamspeak usw.).
- c. Vergewissere dich, dass diese sich nicht auf die Latenz auswirken.

Grund: Die Spieler müssen unter Umständen über ein VOIP-System miteinander sprechen.

ANHANG C: MELDEN AN RIOT

FEEDBACK UND FRAGEN

Möchtest du Feedback geben oder eine Frage stellen, hast du je nachdem, was du vorhast, mehrere Möglichkeiten. Viele deiner Fragen kann der Turnierorganisator beantworten. Bei Fragen zu den Regeln oder zu Entscheidungen kannst du dich an den Schiedsrichter wenden. Hast du Fragen, die über die Zuständigkeit des Turnierorganisators hinausgehen (oder wenn du uns mitteilen möchtest, wie dein Turnier durchgeführt wurde), [nimm bitte direkt mit uns Kontakt auf](#).

Wenn du mit jemanden Kontakt aufnimmst, mach bitte folgende Angaben:

- Dein Name
- Dein Beschwörername
- Deine E-Mail-Adresse
- Die einmalige Turnier-ID für den Wettbewerb, um den es geht bei deiner Frage oder bei deinem Kommentar
- Dein Feedback/deine Frage

AN WEN DU DEIN FEEDBACK RICHTEST

NIMM MIT DEINEM TURNIERORGANISATOR KONTAKT AUF, UM:

- d. Dein Feedback zu einem Turnier zu geben
- e. Fragen zu einem bestimmten Turnier zu stellen, bei dem du Teilnehmer oder Zuschauer warst
- f. Fragen über die Preise zu stellen

NIMM MIT DEINEM SCHIEDSRICHTER KONTAKT AUF, UM:

- c. Fragen zu den Entscheidungen in deinem Turnier zu stellen
- d. Grundsätzliche Fragen zu den Turnierregeln zu stellen

NIMM MIT RIOT KONTAKT AUF, WENN:

- e. Der Turnierorganisator oder der Schiedsrichter dir nicht weiterhelfen können

- f. Du dein Feedback über ein Turnier, einen Schiedsrichter oder einen Turnierorganisator abgeben möchtest
- g. Du dich [für einen Turnierpreis anmelden](#) möchtest.
- h. Du Fragen zum Regelwerk hast, die dein Organisator nicht beantworten kann

KONTAKTLISTE VON RIOT

Kundendienst von League of Legends

<https://support.leagueoflegends.com/home>

ANHANG D: EMPFEHLUNGEN FÜR VERSCHIEDENE BRACKET-STILE

SINGLE ELIMINATION

Eine Single-Elimination-Bracket ist eine Turnierstruktur, bei der die Teams Kopf-an-Kopf gegeneinander antreten und nur das Siegerteam die nächste Runde erreicht. Bei diesem Format scheidet das unterlegene Team aus dem Turnier aus.

Vorteile einer Single-Elimination-Bracket sind unter anderem:

- Sie ist einfach zu organisieren
- Sie bietet die schnellste, unproblematischste Möglichkeit, den Sieger zu ermitteln.
- Sie ist anderen leicht zu erklären.

Nachteile einer Single Elimination-Bracket sind unter anderem:

- Teams, die schon früh ausscheiden, sind unter Umständen mit dem Turnier unzufrieden.
- Zufälliges Seeding kann ein Favoritenteam früh ausscheiden lassen.
- Beim zufälligen Seeding ist ein strikter Zeitplan wichtiger als das Können der Spieler.

Single-Elimination-Brackets arbeiten mit Potenzen von 2 (8, 16, 32, 64 usw.). Stehen einem Organisator weniger als die volle Anzahl Teams zur Verfügung, werden der passenden Anzahl Teams in der ersten Runde Freilose (automatische Siege) zugewiesen. Das stellt sicher, dass in den folgenden Runden immer zwei Teams gegeneinander spielen können.

Die erste Runde (das Seeding) der Bracket kann zufällig sein oder auf vorangegangenen Kriterien basieren, die der Organisator erläutert. Die meisten Einzelturniere verwenden das zufällige Seeding. In manchen Turnieren werden vorher festgelegte Kriterien angewendet, um die Seeding-Reihenfolge für eine Single-Elimination-Bracket zu bestimmen. Diese Kriterien beinhalten meist die relative Platzierung von Teams im vorangegangenen Turnier (oder im vorangegangenen Abschnitt des Turniers), oder die relative Spielstärke der Spieler (wie sie von einem anderen System vor Beginn der Bracket ermittelt wurde).

Es gibt drei Möglichkeiten, Spieler zu setzen. Sie sind üblicherweise so aufgebaut, dass der erste Seed und der zweite Seed erst im Finale aufeinandertreffen, daher scheiden die Favoriten nicht vorzeitig aus. In einer Gruppe von 8 Spielern beispielsweise, mit den Seeds 1-8, stellt die folgende Reihenfolge sicher, dass die höchstgesetzten Teams erst so spät wie möglich im Turnier spielen, es sei denn, ein Außenseiter sorgt für eine große Überraschung:

Seed 1 gegen Seed 8
Seed 4 gegen Seed 5

Seed 3 gegen Seed 6
Seed 2 gegen Seed 7

DOUBLE ELIMINATION

Eine Double-Elimination-Bracket ist eine Turnierstruktur, bei der die Teams Kopf-an-Kopf gegeneinander antreten, wobei das Siegerteam weiterkommt und das unterlegene Team in einer Verlierer-Bracket landet. Befindet sich das Team in einer Verlierer-Bracket, spielt es gegen andere Teams, die in der Sieger-Bracket verloren haben. Im letzten Match in der Bracket treffen das unbesiegte Team aus der Sieger-Bracket und das letzte verbleibende Team in der Verlierer-Bracket aufeinander. Verliert der Finalist der Verlierer-Bracket ein Match (seine zweite Niederlage im Turnier), scheidet er aus.

Vorteile einer Double-Elimination-Bracket sind unter anderem:

- Sie ist leichter zu organisieren als das Schweizer System und das Gruppenspiel.
- Sie ist den Spielern leicht zu erklären.

Nachteile sind unter anderem:

- Das Turnier dauert länger als bei der Single-Elimination-Bracket.

Double-Elimination-Brackets arbeiten mit Potenzen von 2 (8, 16, 32, 64 usw.). Stehen einem Organisator weniger als die volle Anzahl Teams zur Verfügung, werden der passenden Anzahl Teams in der ersten Runde Freilose (automatische Siege) zugewiesen. Das stellt sicher, dass in den folgenden Runden immer zwei Teams gegeneinander spielen können. Freilose müssen in der Bracket zufällig zugewiesen werden.

SCHWEIZER SYSTEM

Das Schweizer System ist eine Turnierstruktur, in der Teams eine bestimmte Anzahl an Runden gegeneinander antreten. In der ersten Runde treffen die Teams auf einen zufälligen Gegner. In den folgenden Runden treten die Teams gegen ein zufälliges Team mit einer ähnlichen Platzierung an. Anders als bei Single oder Double Elimination gibt es hier keinen bestimmten Zeitpunkt, an dem ein Team das Turnier verlässt. Stattdessen kann sich ein Team zu jedem Zeitpunkt entscheiden, das Turnier zu verlassen, oder bis zum Ende des Turniers an jeder Runde teilnehmen.

Vorteile des Schweizer Systems sind unter anderem:

- Alle Teilnehmer können das ganze Turnier lang spielen.
- In jeder Runde außer der ersten treffen ungefähr gleichstarke Teams aufeinander.
- Der Endstand des Turniers ist ziemlich akkurat für die Spieler auf und unterhalb des zweiten Platzes.

Nachteile sind unter anderem:

- Schwer durchzuführen ohne die Unterstützung einer entsprechenden Software.
- Schwieriger zu erklären als Single- oder Double-Elimination-Brackets.

Ein Turnier nach Schweizer System liefert, sofern ausreichend Runden gespielt werden, ein einzelnes ungeschlagenes Team an der Spitze, gefolgt von einer Rangfolge der anderen Teams, die sich durch Tiebreaks ergibt. Ohne eine zusätzliche Playoff-Bracket wird ein Turnier nach Schweizer System im Grunde zu einer Single-Elimination-Bracket. Um Bedeutungslosigkeit zu vermeiden, wird ein Turnier nach Schweizer System meistens mit einem Single-Elimination-Playoff kombiniert. Daher wird üblicherweise ein Turnier nach Schweizer System aufgelöst, indem die besten acht Teams mit Hilfe einer Eliminierungsmethode in einer Playoff-Bracket gegeneinander antreten.

GRUPPENSPIEL

Das Gruppenspiel ist eine Turnierstruktur, bei der Teams in Gruppen aufgeteilt werden und jedes Team eine bestimmte Anzahl Matches gegen die anderen Teams der Gruppe spielt. Die Teams an der Spitze ihrer Gruppe rücken vor in eine weitere Bracket – typischerweise Single oder Double Elimination.

Vorteile des Gruppenspiels sind unter anderem:

- Mehrere Matches innerhalb einer Gruppe sorgen für einen besseren Test der Fähigkeiten und ein weniger zufälliges Seeding.

Nachteile sind unter anderem:

- Dieses Format beansprucht die meiste Zeit.
- Die Einrichtung einer Gruppenphase benötigt u.U. eine spezielle Software, um akkurate Platzierungen zu erstellen und zu pflegen.
- Die Spieler könnten das Gefühl haben, dass sie gar nicht die Chance haben, bei einem Gruppenspiel gegen jeden Teilnehmer des Turniers antreten zu dürfen.

Die Größe der Gruppen hat eine direkte Auswirkung auf die Zeit, die das Turnier beanspruchen wird. Angenommen, dass jedes Team gegen jedes Mitglied seiner Gruppe antreten muss, sind $N - 1$ Runden nötig, wobei N die Anzahl der Teams pro Gruppe ist. Gestaltet man die Gruppen hingegen eher klein, kann das Erlebnis des einzelnen Teams eventuell beeinträchtigt werden, da es vielleicht das Gefühl hat, gegen die meisten Turnierteilnehmer gar nicht antreten zu dürfen.

Die Gruppen können zufällig bestimmt oder nach vorbestimmten Seeding-Kriterien, die durch den Turnierorganisator angekündigt werden, generiert werden. Diese Kriterien sollten die relative Platzierung der Teams in den vorherigen Turnieren (oder einem vorangegangen Abschnitt des Turniers)

oder die relative Spielstärke der Spieler (auf andere Weise ermittelt) vor dem Start der Gruppenphase berücksichtigen.

