

Regelwerk für die FrankenFinals 2024

1. Allgemeines	3
1.1 Turnier	3
1.2 Administration	3
1.3 Verpflichtungen.....	3
1.4. Datenschutzrechtliche Bestimmungen.....	4
2. Fehlverhalten	5
2.1. Verhaltenskodex	5
2.2 Täuschung	5
2.3. Betrügen	5
2.4. Wettbewerbsmanipulation und Bestechung.....	6
2.5. Beleidigungen und beleidigendes Verhalten.....	6
3. Teams und Spieler	6
3.1 Spieler	6
3.2 Auswechselspieler	6
3.3 Rosterlock.....	7
3.4. Positionswechsel.....	7
3.5. Temporäre Auswechselspieler/Substitutes	7
3.6. Teamname und Logo.....	7
3.7 Rückzug.....	8
4. Format	8
4.1. Gruppenphase	8
4.3 Play-Offs und Finale.....	9
5. Vor dem Match.....	10
5.1 Pünktlichkeit.....	10
5.2 Seitenwahl Bo1.....	10
5.3 Seitenwahl Viertelfinale	11
5.4 Seitenwahl Bo3 und Bo5	11
5.5 Placeholder und externer Draft.....	11

Um den Lesefluss nicht zu unterbrechen, wurde weitestgehend auf alle Geschlechter einbeziehende Wortformen (wie z.B. Spieler*innen) verzichtet. Wenn nicht explizit differenziert wird oder es der inhaltlich-thematische Kontext vorgibt, sind mit der maskulinen Schreibweise immer alle Geschlechter gemeint.

5.6 Draft-Abbruch	11
6. Während dem Spiel	12
7. Nach dem Spiel	12
7.1 Bekanntgabe der Ergebnisse.....	12
7.2 Screenshots der Post-Game-Lobby.....	12
7.3 Anfechtung.....	13
7.4 Reports	13
7.5 Mögliche Tie-Breaker.....	13
7. Spielberichterstattung.....	14
8. Strafen bei Regelbruch.....	15
Anhang.....	16
Anhang A: Glossar für das Regelwerk der FrankenFinals.....	16

Um den Lesefluss nicht zu unterbrechen, wurde weitestgehend auf alle Geschlechter einbeziehende Wortformen (wie z.B. Spieler*innen) verzichtet. Wenn nicht explizit differenziert wird oder es der inhaltlich-thematische Kontext vorgibt, sind mit der maskulinen Schreibweise immer alle Geschlechter gemeint.

1. Allgemeines

Alle Supportanfragen können per Ticket auf der Turnierseite an die Administration gestellt werden. Über eventuelle Regeländerungen wird im Discord-Channel #regelwerk und auf der Turnierseite informiert.

Discord-Link: <https://frankenfinals.de/discord>
Toornament-Seite: [FrankenFinals.de/toornament](https://frankenfinals.de/toornament)
Website/Turnierseite: [FrankenFinals.de](https://frankenfinals.de)

1.1 Turnier

Die FrankenFinals 2024 sind von ehrenamtlich tätigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen ins Leben gerufen worden. Das Turnier dient der Unterhaltung und der Förderung von Jugendlichen in ihrer Jugendkultur. Die Organisatoren sind TheLanCrancks (namentlich die Mitglieder des Ausschusses) und PARABOL Medienzentrum e.V.

1.2 Administration

Jede natürliche Person, die von den Organisatoren autorisiert wurde, die FrankenFinals basierend auf ihren Regeln und Vorschriften zu administrieren, wird im nachfolgenden als „Admin“ tituliert. Die Gesamtheit aller Admins wird als "Administration" bezeichnet. Die in 1.1. genannten Organisatoren gehören ebenfalls zur Administration.

Die Administratoren können bei Bedarf das Regelwerk jederzeit ändern oder Ausnahmen beschließen.

1.3 Verpflichtungen

1.3.1 Mit der Teilnahme an den FrankenFinals erkennen Spieler das Regelwerk ohne Einschränkung an und folgen den Anweisungen der Administration. Die Auslegung des Regelwerkes liegt allein im Ermessen der Administration. Entscheidungen können die nachfolgenden Regeln ersetzen, wenn diese dem Erhalt des Wettbewerbsgedankens entsprechen. Alle in diesem Regelwerk nicht aufgeführten Sonderfälle bedürfen einer individuellen Prüfung durch die Administration. Maßnahmen können von den hier genannten abweichen, werden aber in jedem Fall mit dem Grundsatz der Verhältnismäßigkeit sowie der Konformität mit dem restlichen Regelwerk ergriffen. Jeder Spieler erkennt das Recht der Organisatoren an, das Regelwerk zu jedem Zeitpunkt anzupassen oder zu ändern, ohne dass die Organisatoren die Spieler über die Anpassungen und/oder Änderungen individuell informieren muss.

1.3.2. Jeder Spieler hat anderen Personen (insbesondere anderen Spielern und der Administration) den gebührenden Respekt entgegenzubringen. Beleidigungen, unfaires und/oder respektloses Verhalten werden nicht toleriert und können mit dem sofortigen Ausschluss aus dem Turnier geahndet werden.

1.3.3. Team-Captains haben eine Vorbildfunktion innerhalb des Teams. Sie handeln und sprechen immer im Namen des gesamten Teams. Demzufolge kann bei Fehlverhalten von einzelnen Spielern oder dem Captain das gesamte Team bestraft werden.

1.3.4. Jeder Spieler muss die aktuelle Version von League of Legends installiert haben und hat dafür Sorge zu tragen, sich frühzeitig über neue Updates zu informieren und diese auf sein System aufzuspielen. Einen Patch vorzunehmen, ist unter normalen Umständen keine gültige Begründung, um eine Partie zu verzögern.

1.3.5. Team- sowie Spielerprofile, die gegen Community-Standards verstoßen, sind nicht zugelassen. Darunter fallen unter anderem rassistische, antisemitische, sexistische, homophobe, transphobe oder anderweitig beleidigende Namen, Bilder oder Profilbeschreibungen. Die Administration hat das Recht anstößige oder beleidigende Bilder, Namen oder Profilbeschreibungen ohne Vorwarnung zu ändern oder zu löschen.

1.4. Datenschutzrechtliche Bestimmungen

1.4.1. Jede Person, die an einem Spiel der FrankenFinals teilnimmt, erklärt sich hiermit einverstanden, dass Summoner- und Teamnamen sowie Ton- und Bildaufnahmen, die im Rahmen der FrankenFinals entstehen und in denen der Spieler wiedergegeben wird, für Veröffentlichungen auf den Social-Media-Kanälen des Turniers unentgeltlich genutzt werden können. Der Veranstalter ist damit zu einer zeitlich und örtlich uneingeschränkten und unbegrenzten Nutzung, Speicherung und Verwendung des Materials berechtigt.

1.4.2. Mit der Teilnahme an den FrankenFinals erklärten sich alle Spieler damit einverstanden, dass ihr Summonername für Dritte sichtbar ist.

1.5 Kommunikation mit der Administration während des Livestreams

Während des Livestreams der FrankenFinals findet sämtliche Kommunikation mit der Administration entweder in den dafür vorgesehenen Discord-Channeln (vgl z. B. Regeln 3.2.2., 3.5.3. und 5.3.f.), über das Ticket-System der FrankenFinals, sofern in diesem Regelwerk vorgesehen (z. B. Regel 3.5.4. und 6.2.) und mit dem Discord-Account „League Admin“ statt. Nachrichten außerhalb dieser Informationskanäle werden während der Liveübertragungen nicht berücksichtigt. In dringenden Anliegen während des Livestreams ist eine Direktnachricht an den Discord-Account „League-Admin“ zu schreiben. Anderweitige Kommunikationswege, insbesondere der Chat in der Pre-Game-Lobby und eine Nachricht an einen einzelnen League-Admins persönlich können nicht als offizieller Kommunikationsweg mit der Administration bezüglich Regelunklarheiten, Regelverstößen o.Ä. genutzt werden. Die Administration kann jedoch im Pre-Game-Lobby Chat auf den Eingang einer Nachricht auf dem „League-Admin“ Account hingewiesen werden.

2. Fehlverhalten

2.1. Verhaltenskodex

Jeder Teilnehmer hat sich während des gesamten Turniers respektvoll zu verhalten. Dies gilt sowohl für das Verhalten im Spiel als auch für Chats, Messenger, Kommentare und andere Medien. Wir erwarten von den Spielern, dass sie sich nach den folgenden Werten verhalten:

Mitgefühl: Behandle andere so, wie du selbst behandelt werden möchtest.

Integrität: Sei ehrlich, sei engagiert, spiele fair.

Respekt: Zeige Respekt vor allen, einschließlich Mannschaftskameraden, Wettkämpfern und Eventmitarbeitern.

Die Teilnehmer dürfen sich in keiner Form an Belästigungen oder Hassreden beteiligen.

„Vertritt den eSport und trage die positiven Seiten unseres Sports nach außen.“

Ein Verstoß gegen diesen Verhaltenskodex führt zu Strafen wie Disqualifikation oder zum pauschalen Ausschluss von zukünftigen Veranstaltungen.

2.2 Täuschung

Der Versuch, die Administration oder andere Spieler mit falschen oder gefälschten Angaben, Informationen oder Daten zu täuschen, wird nicht toleriert.

Einschließlich, aber nicht beschränkt auf den Missbrauch von Fehlern in Veröffentlichungen der Organisatoren.

2.3. Betrügen

2.3.1. Alle Formen des Betrugs in Spielen sind verboten und werden bestraft. Sollte bekannt werden, dass jegliche Form des Betrugs zum Vorteil eines Spielers oder einer Mannschaft während eines Spiels eingesetzt wurde, behalten wir uns das Recht vor, sie im vollen Umfang der verfügbaren Regeln zu bestrafen. Wenn ein Spieler gegen eine Regel verstößt, riskiert er, ausgeschlossen zu werden.

2.3.2. Generell sind alle Programme, die nicht Teil des Originalspiels sind, einschließlich benutzerdefinierter Daten und Änderungen, in keinem Spiel erlaubt. Die Nutzung von Programmen wie Porofessor, Blitz o.Ä. ist allerdings während der Online-Phase (Gruppenphase, Achtel-, Viertel- und Halbfinale) gestattet. Alle externen Sprachprogramme sind erlaubt (z.B. Teamspeak, Ventrilo etc.). Skripte und Änderungen an der Spielkonfiguration sind verboten. Programme, die während des Spiels einen Vorteil bieten sind verboten. Alle Programme, die das Spiel selbst verändern, sind verboten.

2.4. Wettbewerbsmanipulation und Bestechung

Bestechung oder der Versuch, die Administration zu bestechen oder den Wettbewerb zu manipulieren, sind verboten.

2.5. Beleidigungen und beleidigendes Verhalten

Alle Beleidigungen, die während des Turniers und auf anderen Plattformen und Kommunikationswegen auftreten, können bestraft werden. Dazu gehören beispielsweise der InGame-Chat des Spiels, Foren, Match- oder News-Kommentare, Nachrichten, Livestreams, Match-Chat.

3. Teams und Spieler

3.1 Spieler

3.1.1. Die Teilnahme kann nur erfolgen, wenn der Spieler mindestens zwölf Jahre alt ist. Bei der Registrierung auf Toornament.com muss jeder Spieler eine aktuelle und korrekte E-Mail-Adresse, eine korrekte Anschrift und ein korrektes Geburtsdatum angeben und es liegt in der Verantwortung des Spielers, diese Daten aktuell zu halten.

3.1.2. Außerdem muss der Wohnsitz mindestens dreier Spieler im aktiven Roster dauerhaft in Süddeutschland liegen.

Die Administration kann ohne Ausnahmen einen Wohnsitz- und Altersnachweis verlangen.

Der Administration steht es frei, in Einzelfällen Ausnahmen zu Alters- und Wohnsitzregelungen zuzulassen.

Jeder Spieler darf nur für ein Team teilnehmen und nicht Mitglied eines Profi-Teams sein.

3.2 Auswechselspieler

3.2.1. Jede Mannschaft darf bis zu zwei Auswechselspieler/Substitutes melden (dazu zählen nicht die temporären Auswechselspieler/Substitutes – siehe 3.2). Deren Einsatz in einem Spiel muss zwei Stunden vor Spielbeginn im Discord-Channel #auswechslungen angegeben werden. Spieler können im Turnier beliebig oft gewechselt werden. Wird eine Auswechslung nicht rechtzeitig bekannt gegeben wird dies von den Administratoren nach deren Ermessen bestraft. Es liegt auch im Ermessen der Administratoren, ob der Auswechselspieler, der zu spät eingewechselt wurde, trotz der verspäteten Bekanntgabe nach dieser Regel dennoch eingesetzt werden darf. Dabei wird insbesondere die Dauer der verspäteten Bekanntgabe berücksichtigt.

3.2.2. Bei aufeinanderfolgenden Spielen (mehrere Spiele an einem Tag) wird die zeitliche Limitierung zum Einsatz eines Auswechselspielers/Substitutes angepasst: Die Benennung muss dann spätestens zehn Minuten nach Ende des vorangegangenen Spiels im Stream

erfolgen. Auch hier muss die Bekanntgabe im Channel #auswechslungen erfolgen. Diese Regel gilt ebenfalls für aufeinanderfolgende Spiele in Bo3-Serien.

3.3 Rosterlock

Am 11.11.2024, 20.00 Uhr wird das Roster festgesetzt. Dann dürfen keine Veränderungen mehr vorgenommen werden. Auswechslungen innerhalb dieses Rosters dürfen weiterhin vorgenommen werden

→ siehe 3.2.

3.4. Positionswechsel

Eine Mannschaft darf die gemeldete Position der Spieler beliebig oft tauschen.

Beispiel:

Der gemeldete Toplaner darf auch ADC spielen

3.5. Temporäre Auswechslspieler/Substitutes

3.5.1. Wurde das Spiel bereits gestartet, ist ein temporärer Substitute nur erlaubt, wenn noch kein gültiges Spiel vorhanden ist.

3.5.2. Es sind maximal ein temporärer Auswechslspieler/Substitute in einem Team pro Match erlaubt.

Jedes Team darf insgesamt bis zu fünfmal (5) einen temporären Auswechslspieler/Substitute während des Turniers einsetzen.

Pro Team darf maximal zweimal (2) derselbe temporäre Auswechslspieler/Substitute während des Turniers aushelfen.

3.5.3. Ein Spieler darf nur als temporärer Auswechslspieler/Substitute eingesetzt werden, wenn dieser die Anforderungen aus 3.1. als Spieler erfüllt und das Ranking des auszutauschenden Spielers nicht überschreitet (*Ein Diamond 4 Spieler darf mit einem Diamond 4 oder niedrigeren Spieler ausgetauscht werden*).

3.5.4. Die Bekanntgabe des Einsatzes eines temporären Auswechslspielers muss spätestens zwei Stunden vor Spielbeginn erfolgen, wobei der Einsatz im Discord-Channel #auswechslungn anzugeben ist.

Bei Nichteinhaltung des Prozesses ist der Einsatz eines temporären Auswechslspielers nicht möglich. Bei einer verspäteten Bekanntgabe der temporären Auswechslung gilt Regel 3.2.1. entsprechend.

3.6. Teamname und Logo

Der Name eines Teams muss eindeutig sein. Die Administration behält sich das Recht vor, Teams mit gleichen oder ähnlichen Namen eines allgemein bekannten Teams abzulehnen.

Namen, die gesetzlich eingeschränkt sind, werden nicht akzeptiert und werden gelöscht. Auch Namen, die gegen alle Formen der Etikette und guten Sitten verstoßen, werden nicht akzeptiert.

Ein eingereichtes Logo soll das Team repräsentieren. Es darf sich nicht um ein lizenziertes Logo handeln und gegen keine urheberrechtlichen Bestimmungen verstoßen. Wird kein Logo vom Team eingereicht so erstellen die Organisatoren ein Logo für das Team. Dieses orientiert sich am Logo des Turniers. Urheberrechtlich geschützte Logos oder Logos, die gegen die Etikette und die guten Sitten verstoßen, werden nicht akzeptiert.

Mit der Einreichung des Logos erklärt sich jedes Team damit einverstanden, dass dieses während des Turniers vom Veranstalter sowohl für den Livestream als auch für alle sozialen Plattformen genutzt werden darf.

3.7 Rückzug

Falls sich eine Mannschaft aus dem Turnier zurückziehen möchte, muss dieses Anliegen per Mail an leagueadmin@frankenfinals.de von der bei der Anmeldung gemeldeten E-Mail-Adresse des Captains erfolgen.

4. Format

Die FrankenFinals24 bestehen aus einer Play-In Phase, einer Gruppenphase, den Play-Offs, einem Spiel um Platz drei und dem Finale.

4.1. Gruppenphase

4.2.1. Die Auslosung der Gruppen erfolgt am 13.11.2024.

4.2.2. Es wird vier Gruppen mit mindestens vier Teilnehmer pro Gruppe geben.

Die Gruppen werden wie folgt ausgelost:

Die besten vier Teams kommen in den A-Topf. Die besten Teams werden anhand ihrer Durchschnittsrangings definiert. Die restlichen Teams kommen in den B-Topf.

Im ersten Schritt werden die A-Topf-Teams zufällig je eine Gruppe zugewiesen. Somit ist in jeder Gruppe ein A-Topf-Team.

Die restliche Auslosung findet wie folgt statt:

Die Gruppen werden zufällig, von Gruppe 1-4 immer weiter mit einem weiteren Team aufgefüllt. Es ist möglich, dass Gruppen unterschiedlich groß sind.

Beispiel:

Die Gruppen 1-4 wurden mit je einem A-Topf Team zufällig aufgefüllt.

Nun beginnt die weitere Auslosung für die Teams des B-Tops:

Team B1 wird in Gruppe 1 gelost →

Team B2 wird in Gruppe 2 gelost →

...

Team B4 wird in Gruppe 4 gelost →

Team B5 wird in Gruppe 1 gelöst →

...

4.2.3. Die Spiele der Gruppenphase finden als „Best of 1“ statt.

4.2.4. Jedes Spiel erhält eine gesetzte Terminierung, diese fällt auf die Wochentage Freitag, Samstag oder Sonntag.

Erster möglicher Spieltag: 16.11.2024

Letzter möglicher Spieltag: 30.11.2024

Nach offizieller Bekanntgabe der gesetzten Terminierung steht es den Teams frei, unter Angabe eines Grundes, ihre Spiele innerhalb des genannten Zeitraums zu verlegen. Alle Spieltermine müssen am Donnerstag eine Woche vor der gesetzten Terminierung feststehen.

Dazu ist folgendes Verfahren einzuhalten:

Das Team, das die gesetzte Terminierung ändern möchte, schlägt dem Gegner zwei mögliche Termine vor. Das andere Team wählt einen der beiden Termine aus oder schlägt ebenfalls zwei weitere Termine vor.

Sollte kein Termin zustande kommen, gilt weiterhin die gesetzte Terminierung.

In jedem Fall muss die Administration über den Prozess unterrichtet werden. Es ist ein Ticket auf der Turnierseite zu schreiben, welches einen Screenshot des Chats mit dem Gegner enthält.

Die Verlegung ist erst gültig, wenn die Administration dieser zugestimmt hat.

4.2.6. Der Erst- und Zweitplatzierte jeder Gruppe qualifiziert sich für die Play-Offs.

4.3 Play-Offs und Finale

4.3.1. Die Play-Offs bestehen aus Achtelfinale, Viertelfinale und Halbfinale

4.3.2. Im Achtelfinale und im Viertelfinale wird es ein Slot-System geben. Die Teams müssen sich in Absprache mit den Gegnern auf folgende Termine einigen:

Achtelfinale:

1.12.2024 2 Spiele: 17 Uhr
2 Spiele: 18 Uhr
2 Spiele: 19 Uhr
2 Spiele: 20 Uhr

Viertelfinale:

6.12.2024 17, 20 Uhr
7.12.2024 17, 20 Uhr

Kein Slot darf doppelt besetzt sein. Es gilt: „Wer zuerst kommt, malt zuerst“.

Die Austragung des Matches außerhalb einer dieser Slots ist NICHT möglich.

Die Umsetzung der Slots erfolgt in einer Tabelle, dessen Zugang man erhält, wenn man sich für die Play-Offs qualifiziert hat.

Die Termine für Halbfinale, Spiel um Platz drei und Finale sind fix und MÜSSEN an den angekündigten Terminen gespielt werden.

Halbfinale 1: 8.12.2024, 16:00 Uhr

Halbfinale 2: 8.12.2024, 19:00 Uhr

Spiel um Platz 3: 14.12.2024, 12:00 Uhr (Vorläufig)

Finale: 14.12.2024, 15:30 Uhr (Vorläufig)

In Best-of-3 - Spielen (Halbfinale und Finalrunde) sollen zwischen Spielende im Stream und Beginn der nächsten Draft-Phase zehn Minuten liegen, um sich auf das nächste Spiel vorbereiten zu können.

4.3.3. Das Achtelfinale findet als „Best of 1“ statt, alle folgenden Finals als „Best of 3“. Das Finale findet als „Best of 5“ statt.

4.3.4. Das Spiel um Platz 3 und das Finale werden offline Ausgetragen. Der Veranstaltungsort ist das Gemeinschaftshaus Langwasser (Glogauer Str. 50, 90473 Nürnberg). Alle Spieler des Rosters der qualifizierten Teams, die antreten sollen, müssen sich am Veranstaltungsort befinden und von dort aus teilnehmen. Ausnahmen hiervon sind in Absprache mit der Administration nur in Ausnahmefällen möglich.

5. Vor dem Match

5.1 Pünktlichkeit

Die Mannschaften sollen spätestens fünf Minuten vor dem planmäßigen Spielbeginn der Lobby beitreten. Falls sich eine Mannschaft, die nach planmäßigem Spielbeginn noch nicht der Lobby beigetreten ist, bis 15 Minuten nach planmäßigem Spielbeginn nicht im Discord-Channel #Spieler-Lounge gemeldet hat und bereit ist, das Spiel aufzunehmen, wird das Match als nicht angetreten (Forfeits) gewertet. Eine Mannschaft ist bereit ein Spiel aufzunehmen, wenn fünf Spieler der Mannschaft in der InGame-Lobby anwesend sind.

Die Lobby wird durch den offiziellen Tournament-Code geöffnet.

(siehe hierzu: [League of Legends - Tournament Codes](#))

Jede Mannschaft hat selbst dafür Sorge zu tragen, dass die fünf Spieler des aktuellen Rosters eines Teams in der InGame-Lobby sind und auf der richtigen Seite stehen.

5.2 Seitenwahl Bo1

Im „Best-Of-1“-Format ist die erstgenannte Mannschaft auf der blauen Seite.

5.3 Seitenwahl Viertelfinale

Im Viertelfinale wird mit einem virtuellen Münzwurf entschieden, der auf Twitch verfolgt werden kann. Die aus der Gruppenphase besser platzierte Mannschaft darf über "Kopf" oder "Zahl" entscheiden. Das Team, welches den Münzwurf gewinnt, hat die Seitenwahl. Das Team, welches über „Kopf“ oder „Zahl“ entscheidet, muss den Administratoren ihre Entscheidung bis spätestens zehn Minuten vor Spielbeginn im Discord-Channel #münzwurf bekannt geben. Sollte dies nicht erfolgen entscheiden die Administratoren über „Kopf“ oder „Zahl“. Über das Ergebnis des Münzwurfs werden die Teams in der InGame-Lobby informiert

Die Draft-Phase wird vom Lobby-Leader nach Bestätigung eines Admins gestartet.

5.4 Seitenwahl Bo3 und Bo5

Im "Best-Of-3"-Format wird mit einem virtuellen Münzwurf entschieden. Die erstgenannte Mannschaft darf über "Kopf" oder "Zahl" entscheiden. Das Team, welches den Münzwurf gewinnt, hat in Game #1 und #3 (und ggf. #5) die Seitenwahl. Das Team, welches den Münzwurf verliert, hat in Game #2 (und ggf. #4) die Seitenwahl.

Das Team, welches über „Kopf“ oder „Zahl“ entscheidet, muss den Administratoren ihre Entscheidung bis spätestens zehn Minuten vor Spielbeginn im Discord-Channel #münzwurf bekannt geben. Sollte dies nicht erfolgen entscheiden die Administratoren über „Kopf“ oder „Zahl“.

Die Draft-Phase wird vom Lobby-Leader nach Bestätigung eines Admins gestartet.

5.5 Placeholder und externer Draft

Placeholder-Picks sind verboten.

Das Nutzen von externen Seiten zum Picken und Bannen von Champions ist nicht gestattet.

5.6 Draft-Abbruch

Die Picks und Bans, die während des Drafts gewählt wurden, dürfen nicht geändert werden. Sollte der Draft abgebrochen werden, müssen alle Bans und Picks in identischer Reihenfolge bis zum Abbruch des Drafts wiederholt werden. Die ausgewählten Champions können innerhalb des Teams beliebig getauscht werden, sofern das Spiel dies zulässt. Ein Tausch innerhalb der letzten 20 Sekunden vor Spielbeginn ist allerdings unzulässig.

Bei zufälliger Auswahl aufgrund von technischen Fehlern entscheiden die Administration über die Fortführung des Drafts.

Sämtliche Beanstandungen des Drafts sind durch Abbruch des Spiels bevor ein gültiges Spiel zu Stande gekommen ist, bekannt zu geben. Das beanstandende Team muss sich unverzüglich über Discord mit den Administratoren in Verbindung setzen und eventuelle Regelverstöße beweisen können.

6. Während dem Spiel

Die Teams sind dazu angehalten, keine Spiele über die Surrender-Funktion zu beenden.

Während dem Spiel stehen jedem Team zehn Minuten In-Game-Pause im Falle von technischen Problemen zu. Sollte ein Team die Pausenzeit überschreiten kann das gegnerische Team auf die Fortsetzung des Spiels bestehen. Sollte eine Fortsetzung dennoch nicht erfolgen ist dies der Administration mit Beweis via Ticket über die Turnierwebsite mitzuteilen. Erfolgt Innerhalb von zehn Minuten keine Anweisung der Administration ist das Match bis auf weiteres unterbrochen. Die Administration kann nach eigenem Ermessen das Spiel neu ansetzen.

Vor Wiederaufnahme des Spiels müssen beide Teams bestätigen, dass sie zur Fortsetzung des Spiels bereit sind.

7. Nach dem Spiel

7.1 Bekanntgabe der Ergebnisse

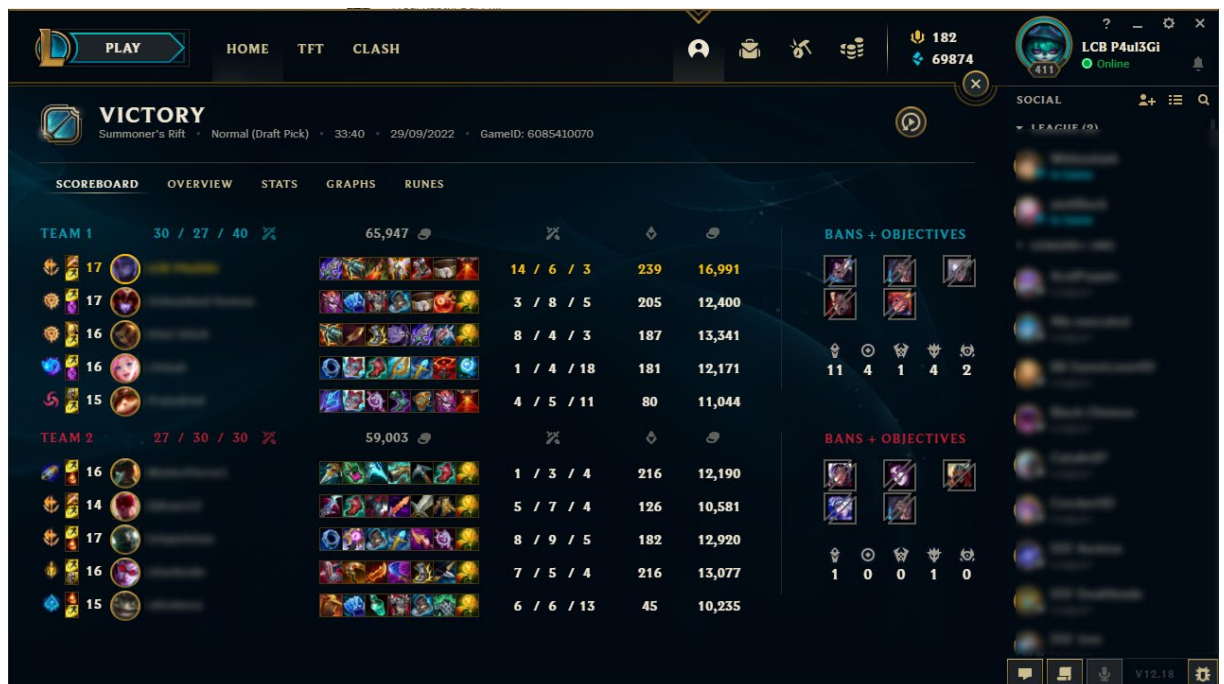
Die Administration behält sich vor, die Bekanntgabe von Ergebnissen zu verzögern. Die Teams dürfen in dieser Zeit das Ergebnis nicht veröffentlichen.

7.2 Screenshots der Post-Game-Lobby

Screenshots der Post-Game-Lobby müssen schnellstmöglich von jedem Team nach dem Spiel per Ticket eingereicht werden. Dazu zählt ein Screenshot der Lobby direkt nach dem Spiel (Post-Game-Lobby) (Beispielbild 1) und ein Screenshot des geöffneten Matches aus der Match History (Beispielbild 2) Verstöße werden von der Administration bestraft.



Beispielbild 1



Beispielbild 2

Hinweis: Die Einzuschickenden Screenshots dürfen hierbei NICHT weichgezeichnet werden. Die Weichzeichnung der Beispielbilder ist aus datenschutzrechtlichen Gründen erfolgt.

7.3 Anfechtung

Im Falle einer Anfechtung muss diese innerhalb einer Stunde nach Ende des Spiels per Ticket auf der Turnierseite erfolgen. Eine Anfechtung muss einen Screenshot der Post-Game-Lobby, sowie den Grund der Anfechtung beinhalten. Außerdem können zusätzliche Screenshots enthalten sein, die als Beweismaterial dienen können.

Bitte beachten: Spiele können nur aufgrund von In-Game-Problemen angefochten werden, nicht aber wegen unangemessenem Verhalten von Spielern oder persönlichen technischen Problemen.

7.4 Reports

Bei unangemessenem Verhalten von Spielern bitte ein Ticket mit Beweismaterial (Screenshots etc.) auf der Turnierseite einreichen.

7.5 Mögliche Tie-Breaker

- Bei Punktgleichheit und gleicher Anzahl der "Forfeits" zählt der direkte Vergleich; es werden aus zeitlichen Gründen keine Tie-Breaker gespielt.
- Wenn dies zu keinem eindeutigen Sieger führt, wird der Durchschnitt der Spielzeit der gewonnenen Spiele verglichen.

- 10 Falls es danach immer noch keinen eindeutigen Sieger gibt, gibt es einen weiteren direkten Vergleich.
- 11 Sollte es auch dann kein eindeutiges Ergebnis geben, gewinnt die insgesamt kürzeste Spielzeit eines gewonnenen Spieles eines Teams.

3-Way-Tie Nr°1			3-Way-Tie Nr°2			2-Way-Tie			Best Case		
	S	N		S	N		S	N		S	N
Team A	2	1	Team A	3	0	Team A	2	1	Team A	3	0
Team B	2	1	Team B	1	2	Team B	2	1	Team B	2	1
Team C	2	1	Team C	1	2	Team C	1	2	Team C	1	2
Team D	0	3	Team D	1	2	Team D	1	2	Team D	0	3
Spielergebnisse:			Lösung: Gametimedurchschnitt der gewonnenen Spiele			Lösung: Direkter Vergleich			Lösung: Team A und Team B		
AD	1	0									
BD	1	0									
CD	1	0									
AB	1	0									
BC	1	0									
AC	0	1									
Lösung: Gametimedurchschnitt der gewonnenen Spiele Bei gleicher Durschnittsdauer der Spiele folgt Direkter Vergleich Sollte dann immernoch ein Tie vorliegen, wird das Team mit der kürzesten Gametime bei einem Sieg weiterkommen.											

7. Spielberichterstattung

Die Organisatoren behalten sich das ausschließliche Recht vor, über Spiele zu berichten. Dazu gehören alle Formen der Übertragung. Die Organisatoren können die Rechte der Berichterstattung eines Spiels oder mehrerer Spiele einem Dritten oder den Spielern selbst übertragen. In jedem Fall müssen die Bedingungen vor dem Spiel mit der Administration vereinbart werden.

Es muss der Administration immer erlaubt sein, die Zuschauer-Lobby zu betreten. An Spieltagen sind Spiele immer mit einer Stunde Spielzeit berechnet.

Die Organisatoren suchen Spiele aus, welche übertragen werden.

Spiele, die übertragen werden, werden vorher bekannt gegeben. Diese Information kann auf der Turnierseite und auf Discord eingesehen werden.

Diese Spiele dürfen erst auf Anweisung einer von der Administration berechtigten Person gestartet werden.

Sollte ein vorangegangenes Spiel später enden als es geplant ist, so wird das darauffolgende Spiel in der Regel verschoben und gewartet bis das vorangegangene Spiel beendet ist. Über Ausnahmen darüber entscheidet die Administration

Die Administration behält sich das Recht vor, von einem Spiel, welches nicht übertragen wird, das VOD von einem der Teams zu verlangen. Eine Anleitung zur Einsendung des VODs ist unter frankenfinals.de/support zu finden.

8. Strafen bei Regelbruch

Ein Verstoß gegen die unter 2.1-2.5 genannten Verbote oder das Nichteinhalten der übrigen Regeln kann von der Bestrafung des einzelnen Spielers bis hin zur Bestrafung des ganzen Teams führen. Das Maß der Bestrafung kann individuell von den Administratoren bestimmt werden, richtet sich allerdings nach dem Strafenkatalog der FrankenFinals.

Anhang

Anhang A: Glossar für das Regelwerk der FrankenFinals

Administration

Jede natürliche Person, die von den Organisatoren autorisiert wurde, die FrankenFinals basierend auf ihren Regeln und Vorschriften zu administrieren, wird im nachfolgenden als „Admin“ titulierte. Die Gesamtheit aller Admins wird als "Administration" bezeichnet. Die in 1.1. genannten Organisatoren gehören ebenfalls zur Administration.

A-Topf

Besteht aus den acht (8) besten Teams der FrankenFinals. Diese werden durch ihren Ranking-Durchschnitt bestimmt.

Berechtigte Person

Sind ausgewählte Mitglieder der Organisatoren, welche von der Administration ausgewählt werden.

Best of 1 (Bo1)

Ist ein Match, welches aus einem (1) Game besteht. Der erste der ein (1) Game gewinnt, gewinnt das Match.

Best of 3 (Bo3)

Ist ein Match, welches aus drei (3) Games besteht. Der erste der zwei (2) Game gewinnt, gewinnt das Match / die Serie.

Best of 5 (Bo5)

Ist ein Match, welches aus fünf (5) Games besteht. Der erste der drei (3) Game gewinnt, gewinnt das Match / die Serie.

Draft-Phase / Pick und Ban

Ist die Auswahlphase der Champions für das Game.

Ranking-Durchschnitt, Durchschnittsranking

Der Ranking-Durchschnitt eines Teams wird aufgrund der einzelnen Rankings jedes Spielers des Teams berechnet. Hierzu werden die Rankings in Punkte umgerechnet. (Zahlenwerte Ranking: siehe Anhang B)

Der Ranking-Durchschnitt wird am Tag der Auslosung berechnet.

Erheblicher Grund

Ein erheblicher Grund wird von den Referees oder der Administration im Einzelfall bestimmt.

Externe Seiten zum Picken und Bannen von Champions

Zum Beispiel: ProDraft

Forfeit

Ein Forfeit (Nicht angetreten), wird mit null (0) Punkten für das fehlbare Team gewertet, aber fällt schwerer ins Gewicht als eine Niederlage. Das nicht-fehlbare Team erhält einen Sieg.

Game/Spiel

Ein Game ist ein Spiel League of Legends fünf gegen fünf (5 vs. 5) in der Kluft der Beschwörer, bis ein Nexus gefallen ist.

Gesetzte Terminierung

Die gesetzte Terminierung ist die von der Administration festgelegte Terminierung des Matches. Diese ist auf Toornament einzusehen.

Gültiges Spiel

Bei einem gültigen Spiel (GS) handelt es sich um ein Spiel, bei dem alle zehn Spieler in eine Karte geladen wurden und das bereits so weit fortgeschritten ist, dass das Zusammenspiel von Bedeutung ist. Hat ein Spiel offiziell GS-Status erreicht, werden keine möglichen Neustarts nur noch in Ausnahmefällen bei erheblichen Gründen mit neuer Draft-Phase 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.
- Das Betreten, Ausspähen oder Einsatz einer Geschoss-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 (00:02:00) Minuten.

In-Game

Ist der Teil des Games welcher nicht die Draft-Phase/Pick und Ban oder die Lobby ist. Man ist In-Game, sobald ein Spieler die Kluft der Beschwörer betritt.

InGame-Lobby

Die InGame-Lobby ist der Bereich des Spiels den man nach eingeben des Matchcodes erreicht. Dort finden sich alle Spieler zum Beginn des Spiels ein. Dabei entspricht die linke Seite (Team 1) Blau und die rechte Seite (Team 2) Rot.

Mannschaft / Team

Eine Mannschaft oder ein Team besteht aus dem Main-Roster und den Auswechselspielern/Substitutes und den temporären Auswechselspielern/Substitutes. Eine Mannschaft oder ein Team muss während einem Game/Spiel aus fünf Spielern bestehen.

Match

Ein Match ist ein Aufeinandertreffen zweier Teams im, der Runde entsprechenden, „Best of“ Format.

Organisatoren

Die Organisatoren sind TheLanCrancks (namentlich die Mitglieder des Ausschusses) und PARABOL Medienzentrum e.V.

→ *siehe Regel 1.1*

Placeholder-Picks

Ein Placeholder-Pick ist ein Champion, der gepickt wird, weil der gewünschte Champion des Teams nicht im Besitz dieses Spielers ist. Placeholder-Picks sind verboten. -> s. 4.3.4

Play-Offs

Die Play-Offs sind alle Matches ab dem Achtelfinale.

Post-Game-Lobby

Die Post-Game-Lobby ist die Lobby nach dem Game in der die Statistiken des Games einzusehen sind.

Roster

Das Roster sind alle bis zu einem Stichtag angemeldeten Spieler eines Teams.

Profi-Team

Ein Team, welches in der PrimeLeague in Division 1 oder 2 spielt.

Rückrunde

Die Rückrunde sind die zweiten zwei (2) Wochen der Vorrunde, in welcher jedes Team einer Gruppe einmal gegeneinander antritt.

Serie

Alle Matches mit mehr als einem (1) Games sind eine Serie.

Slot-System

Durch das Slot-System kann ein Zeit-Slot durch die Teams selbst zugewiesen werden.

Spieltag

Ein Spieltag sind alle Wochentage, an denen ein Match ausgetragen werden darf.

Süddeutschland

Zu Süddeutschland zählen für die FrankenFinals folgende Bundesländer:

Baden-Württemberg, Bayern, Hessen, Rheinland-Pfalz, Saarland, Sachsen und Thüringen

Temporärer Auswechselfspieler/Substitute

Temporäre Auswechselfspieler/Substitutes sind Spieler, die nicht Teil des Rosters sind.

Ticket auf der Turnierseite

Ein Ticket kann hier erstellt werden: <https://frankenfinals.de/support>

Tie-Breaker

Ein Tie-Breaker ist ein Entscheidungsmatch bei Gleichstand.

Three-Way-Tie

Ein Three-Way-Tie sind Entscheidungsmatches bei Gleichstand dreier Teams.

Zuschauer-Lobby

Die Zuschauer-Lobby sind die vom Spiel in der InGame-Lobby vorgesehenen Plätze für Zuschauer. Regel 5 ist hierbei zu beachten.