
RWTH University LoL Summer Championship 2016

Gaming Group Aachen lol@gaming.rwth-aachen.de, lol.gaming.rwth-aachen.de

Ausschreibung des RWTH University League of Legends Summer Championship 2016

1 Wer darf teilnehmen?

Teilnahmeberechtigt sind alle Universitätsangehörigen (Studenten, Alumnis, Mitarbeiter) der RWTH und FH Aachen, die einen League of Legends Account auf Level 20 oder höher haben. Bei Teamanmeldungen (ab zwei Spielern) dürfen externe Spieler dabei sein, allerdings müssen mindestens 40% der Teammitglieder Universitätsangehörige sein. Der Nachweis erfolgt dabei durch Angabe einer gültigen RWTH/FH Mailadresse bei der Anmeldung.

2 Turnierleitung

Das Turnier wird ausgerichtet von der Gaming Group Aachen. Wir sind allgemein erreichbar unter lol@gaming.rwth-aachen.de. Außerdem gibt es eine Facebookgruppe für das Turnier, über welche die Turnierleitung ebenfalls erreichbar ist: www.facebook.com/groups/202575866781327/. Den teilnehmenden Teams wird ein Ansprechpartner zugewiesen, der direkt per Mail erreicht werden kann.

Infos zum Turnier werden auf der Webseite (lol.gaming.rwth-aachen.de) und bei Facebook veröffent-

licht und per Mail verschickt.

3 Turniersystem

Alle Matches werden 5 gegen 5 auf Summoner's Rift als Best-of-Three im Tournament-Draft-Modus gespielt.

3.1 Gliederung

Das Turnier gliedert sich in drei Phasen: Einspielphase, Hauptphase und Playoffs. Eine vorläufige Terminplanung befindet sich unter 3.2 Termine

3.1.1 Einspielphase

Es werden drei Runden gespielt, die zu Beginn des Turniers zufällig ausgelost werden. Pro gewonnenes Match bekommt das Team einen Punkt. Die Ergebnisfrist ist das Ende der Einspielphase, die Terminfindungsfrist eine Woche vorher.

3.1.2 Hauptphase

Die Hauptphase wird mit sechs Runden im Schweizer System ausgetragen. Die Teams starten hierfür mit den in der Einspielphase erzielten Punkten. In der Hauptphase erhält ein Team einen Punkt pro gewonnenem Game.

Die Auslosung jeder Runde erfolgt auf Basis der bis zu dem Zeitpunkt abgeschlossenen Runden. Eine Runde gilt dabei als abgeschlossen, wenn alle nicht verlegten Spiele ein Ergebnis haben.

Das Ranking der Teams erfolgt mit folgender Wertungsreihenfolge: 1. Erzielte Punkte 2. Buchholz-Wertung.

3.1.3 Playoffs

Die besten 8 Teams qualifizieren sich für die Playoffs, die dann im K.-o.-System (beginnend mit dem Viertelfinale) ausgetragen werden. Durch die Teilnahme an den Playoffs garantieren die Teams, dass sie auch am Finale bzw. dem Spiel um Platz 3 teilnehmen können. Teams, die an einem der beiden Terminen keine Zeit haben, müssen ihren Platz in den Playoffs an das nächstbeste Team abgeben.

3.2 Termine

30.03.16	Anmeldestart
17.04.16	Anmeldeschluss
18.04.16	Turnierstart
25.04.16	Meldefrist Team-Captains
08.05.16	Ende der Einspielphase
22.05.16	Ende Runde 4 (Hauptphase)
29.05.16	Ende Runde 5 (Hauptphase)
05.06.16	Ende Runde 6 (Hauptphase)
12.06.16	Ende Runde 7 (Hauptphase)
19.06.16	Ende Runde 8 (Hauptphase)
26.06.16	Ende Runde 9 (Hauptphase)
27.06.16	Auswahl der Top 8
07.07.16	Ende Viertelfinale
15.07.16	Ende Halbfinale
16.07.16	Spiel um Platz 3
17.07.16	Finale

Die Enden der Runden sind die Ergebnisfristen gemäß Regelwerk. Die Terminfindungsfristen in der Haupt- und Einspielphase sind jeweils eine Woche vorher. Für die Playoffs stimmen die Terminfindungsfristen mit den Ergebnisfristen überein.

4 Anmeldung

Die Anmeldung zum Turnier erfolgt online auf der Turnierwebsite lol.gaming.rwth-aachen.de/registration/form und ist vom 01.03. bis zum 10.04. freigeschaltet.

Anmeldungen können als Einzelperson oder als Gruppe ab 2 Spielern erfolgen. Für die Anmeldung benötigen wir von jedem Spieler den Namen, eine

gültige Mailadresse sowie den Beschwörernamen. Einzelanmeldungen sind nur für Universitätsangehörige möglich. Bei Teamanmeldungen können zusätzlich zu den Stammspielern bis zu 3 teamspezifische Ersatzspieler angemeldet werden. Dabei müssen allerdings weiterhin mindestens 40% der Spieler des Teams Universitätsangehörige sein.

4.1 Globale Ersatzspieler

Bei Einzelanmeldungen ist es möglich sich als globaler Ersatzspieler anzumelden, um für beliebige Teams einspringen zu können. Diese Ersatzspieler werden für die Teams über eine Mailingliste erreichbar sein, welche den Teams mit Beginn des Turniers mitgeteilt wird. Eine Anmeldung als Ersatzspieler ist auch nach offiziellem Anmeldeschluss noch möglich.

4.2 Teambildung

Nach Ende der Anmeldefrist werden die Anmeldungen so zusammengestellt, dass jedes Team fünf Stammspieler hat. Dazu werden Teamanmeldungen mit weniger als fünf Spielern kombiniert. Dabei werden anhand des Rankings der Spieler möglichst faire Teams zusammengestellt. Bestehende Teamanmeldungen werden nicht aufgelöst.

Lassen sich die Anmeldungen nicht vollständig auf Teams verteilen (also wenn die Spieleranzahl in den Anmeldungen nicht durch fünf teilbar ist) so werden zufällig Einzelanmeldungen ausgewählt, welche fortan als globale Ersatzspieler betrachtet werden.

4.2.1 Team Captain

Jedes Teams muss innerhalb der ersten Turnierwoche, also bis zum 19.04., einen Team-Captain bestimmen.

5 Regelwerk

Das in diesem Turnier anzuwendende Regelwerk sind die LoL-Turnierregeln der RWTH Gaming Group und des League of Legends AK der FS I/1, aufrufbar unter http://lol.gaming.rwth-aachen.de/uploads/regeln_16ss.pdf. Alle Turnierteilnehmer müssen mit dem Regelwerk vertraut sein. Dieses regelt Dinge wie Terminfindung, Matchablauf, Ergebnismeldung, Fair-Play, etc.

Insbesondere sollten sich die Abschnitte 8.4 'Das Match' und 8.5 'Ergebnismeldung' angesehen werden, da nun für jedes Spiel Tournament-Codes genutzt

werden müssen, damit die Ergebnisse automatisch von uns abgerufen werden können.