



## **Overwatch 2 Regeln NetGame**

### **Allgemein**

Mode: Double Elimination

Best of 3

Teams: 5on5

Map-Modi: Control, Escort, Hybrid, Push, Flashpoint

### **Turnieranmeldung**

Bei der Turnieranmeldung im Intranet müssen alle Spieler ihren Battletag im Feld Ingame-Nick angeben. (z.B. Superhero#1234)

### **Spielversion**

Wir verwenden die EULiveVersion von Overwatch. Das Spiel muss auf dem neusten Stand sein und sollte schon vor dem Turnier aktualisiert werden.

### **Ablauf**

Der Captain des erstgenannten Teams im Intranet erstellt das Spiel und lädt alle Spieler per Battletag ein.

Stage 1 Starting Maps (Fairer Start für alle Teams)

Round 1: Nepal

Round 2: Lijiang Tower

Round 3: Ilios

Round 4: Oasis

Round 5: Samoa

Round 6: Busan

Jede nachfolgende Map wird vom Verliererteam ausgewählt.

Map pick order:

Control > Escort or Hybrid > Push or Flashpoint

Control:

Busan

Ilios

Lijiang Tower

Nepal

Oasis

Antarctica Peninsula

Escort:

Dorado

Junkertown

Circuit Royal

Rialto

Route 66

Shambali Monastery

Watchpoint: Gibraltar

Havana

Hybrid:

Blizzard World

Eichenwalde

King's Row

Midtown

Paraíso

Hollywood

Numbani

Flashpoint:

New Junk City

Suravasa

Push:

Colosseo

Esperanca

New Queen Street

## Spieleinstellungen

- Lobby Code: KKHY6 (Comp. Turnier Settings)
- Preset: Competitive
- Killcam: Disabled
- Skins: Disabled (can be enabled if both teams agree)
- Mauga: Disabled (New Hero, not available for ranked and tournament play)

## Während des Matches

### Technische Probleme

Die Teams sind verantwortlich für ihre eigene Hardware. Tauchen technische Probleme auf und es dauert länger als 15 Minuten diese zu beseitigen, geht das Spiel weiter, ohne den betroffenen Spieler.

### Draw / Unentschieden

Falls das Match in einem Unentschieden endet, wird eine vorher festgelegte Control Map gespielt. Das Team, welches die erste Runde für sich entscheidet, gewinnt.

### Spielerausfall

Während dem ganzen Turnier darf es pro Team nur einen Ausfall geben. Dieser kann ersetzt werden durch einen Bot (mit der Schwierigkeitseinstellung Medium) oder den Ersatzspieler. Gültige Gründe für einen Ausfall sind medizinische oder technische Probleme.

### Disconnects

Wenn ein Spieler während dem Spiel disconnected, darf das Team mit einer Einschränkung weiterspielen. Das Teammitglied, das disconnected hat, darf versuchen wieder ins Spiel einzusteigen, darf dieses dabei aber nicht stören oder unterbrechen.

## Nach dem Match

### Melden des Resultats

Der Captain des Siegerteams trägt das Resultat im Intranet ein.

### Fair Play

Es wird von jedem Spieler ein sportliches und faires Verhalten erwartet. Dies sowohl vor, während und nach den Matches, gegenüber seinen Team-Kameraden, aber auch gegenüber den Gegnern, der Turnierleitung und den Zuschauern.

### Unsportliches Verhalten

Jegliche Art des Cheatens ist verboten. Beleidigungen jeglicher Art sind zu unterlassen.

## **Strafen**

### **Verwarnungen**

Verstösst ein Spieler unbeabsichtigt gegen Regeln (oder ist anzunehmen, dass es nicht in der Absicht getan wurde, um sich einen Vorteil daraus zu verschaffen), so kann der fehlbare Spieler von der Turnierleitung verwarnt werden. Verwarnungen können auch zusammen mit einem Forfait-Verlust des aktuellen Games ausgesprochen werden.

### **Ausschlüsse**

Wird absichtlich, fahrlässig oder trotz einer Verwarnung gegen Regeln verstossen (oder ist anzunehmen, dass es absichtlich getan wurde, um sich einen Vorteil daraus zu verschaffen), kann der fehlbare Spieler von der Turnierleitung aus dem Turnier ausgeschlossen werden. Jeglicher Anspruch auf Turnierpreise ist damit verwirkt.