



E-Sports Regelwerk der Fachschaft Maschinenbau

Version 1.2.3 zum 19.01.2021

0. Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines
2. Zusammensetzung von Teams
3. Beschwerden und Fragen
4. Turnierformat und -ablauf
5. Betrugsversuche
6. Strafen
7. Geltungsbereich dieses Regelwerks

1. Allgemeines

1.1 Organisator

Der Organisator der Turniere ist die Turnierleitung in Vertretung der Fachschaft Maschinenbau an der RWTH Aachen (anschließend FSMB genannt).

1.2 Spieler und Teams

- Spielberechtigt ist jede natürliche Person. Eine am Turnier gemeldete, natürliche Person gilt als Spieler*Inn.
- Mit der Teilnahme am Turnier bestätigt jede(r) Spieler*In, dass die jeweilige FSK Anforderungen des jeweiligen Spiels erfüllt sind.
- Mit der Teilnahme am Turnier bestätigt jede(r) Spieler*In, dass diese Regeln zur Kenntnis genommen wurden und beachtet werden
- Ein Zusammenschluss von Spieler*Innen gilt als Team.

1.3 Turnierleitung

Als Turnierleiter*Inn gilt jede Person, die durch die FSMB als solche benannt wurde, diese bilden zusammen die Turnierleitung.

1.4 Registrierung

- Die Registrierung der Spieler*Innen ist innerhalb des jeweiligen Anmeldezeitraums vorzunehmen.
- Die Turnierleitung kann in einzelnen Turnieren erlauben zu einem bestimmten Zeitpunkt Spieler*Innen nachträglich zu registrieren, dies wird allen Teams rechtzeitig mitgeteilt. Diese Regelung gilt allerdings nur für die Registrierung zu bereits bestehenden Teams. Ansonsten sind Registrierungen außerhalb des vorhergesehenen Zeitraums nicht gestattet.
- Je nach zur Organisation genutzter Plattform kann ein weiterer „Check-In“ nötig sein. Sollte dieser nicht durchgeführt werden, wird das entsprechende Team bzw. die entsprechenden Spieler*Innen als nicht registriert behandelt.
- Die Registrierung für mehrere Teams zur selben Zeit ist untersagt.

1.5 Datenschutzrechtliche Bestimmungen

Unsere Datenschutzerklärung ist zu beachten.

1.6 Kommunikation

- Als Kommunikationswege mit der Turnierleitung dienen die E-Mail-Adresse (esport@fsmb.rwth-aachen.de) und der Discord ([fsmb.eu/discord](https://discord.gg/fsmb.eu)). Ebenfalls ist die jeweilige Organisationsplattform für Informationen regelmäßig zu besuchen.
- Sollte es im Rahmen des Turniers zu Absprachen zwischen Teams kommen, die von organisatorischer Relevanz sind, ist das Ergebnis dieser Absprache der Turnierleitung zu melden. Beide Teams müssen diese Absprache der Turnierleitung bestätigen, ansonsten ist diese nicht gültig.

1.7 Verpflichtungen

- Jede(r) Spieler*In ist dafür verantwortlich, zu den angegebenen Zeiten pünktlich und spielbereit zu sein. Sollte eine Unpünktlichkeit durch das Andauern eines vorangehenden Matches entstehen, ist dies der Turnierleitung baldmöglichst mitzuteilen, in diesem Fall entfällt die nachfolgende Regelung (b).
- Ein Spiel gilt nach mehr als 10 Minuten Verspätung als verloren, dies ist mit Beweis durch das Gegnerteam der Turnierleitung zu melden. Es muss hierbei klar ersichtlich sein, dass das Team, welches den Sieg einfordert, vollzählig, pünktlich und spielbereit war (z.B. Screenshot der entsprechenden Lobby inkl. Uhrzeit).
- Spieler*innen haben sich ihren Mitspieler*innen, Gegenspieler*innen, der Turnierleitung, den Zuschauer*innen und allen anderen am Turnier teilhabenden Personen gegenüber mit Respekt zu verhalten. Spam, Beleidigungen, Rassismus, Diskriminierung, Hate-Speech und ähnliches Verhalten jeglicher Art werden nicht toleriert und führen zum dauerhaften Ausschluss von Turnieren. Entsprechende Fälle werden zur Anzeige gebracht. Auch Werbung ist (ohne explizites Einverständnis der Turnierleitung) zu unterlassen.
- Team- und Spielernamen die Persönlichkeitsrechte Dritter verletzen könnten sind nicht zugelassen.
- Mögliche Preise sind nach Beginn des Abholungszeitraumes innerhalb von 3 Monaten abzuholen, ansonsten verfällt der Anspruch auf diese.

1.8 Die Registrierung kann durch weitere Regelungen unter 8. Beschränkt werden.

1.9 Als Match gilt die vollständige Austragung einer Begegnung. Ein Spiel hingegen bezeichnet eine einzelne Partie eines Matches.

2. Zusammensetzung von Teams

2.1 Teamgröße

- Je nach Spiel wird eine minimale Spieleranzahl gefordert, diese wird durch die jeweiligen Erweiterungen (8.) benannt. Ohne die Erfüllung dieser Mindestanzahl an Spieler*Innen, kann ein Spiel nicht ausgetragen werden und wird als verloren gewertet.
- Je nach Spiel kann eine bestimmte Anzahl weiterer Spieler*Innen registriert werden. Diese dürfen als Ersatzspieler*Innen in Spielen eingesetzt werden, auch diese Regel wird in den entsprechenden Erweiterungen präzisiert (8.).
- Stand-Ins sind nicht gestattet.

2.2 Teameigentümer

- Als Teameigentümer gilt die Spieler*Inn, die das jeweilige Teams registriert hat.
- Die Teameigentümer*Inn dient als Ansprechperson für die Turnierleitung und hat Entscheidungen und Mitteilungen an das Team weiterzugeben. Ebenso hat er oder sie die Kommunikation des Teams gegenüber der Turnierleitung zu übernehmen.





3. Beschwerden und Fragen

3.1 Offizielle Beschwerden

- Offizielle Beschwerden sind über die angegebene E-Mail-Adresse an die Turnierleitung zu richten.
- Beschwerden über andere Teams oder Spieler*Innen sind ebenfalls per E-Mail an uns zu richten. Ausnahme bildet hierbei das nicht-erscheinen eines anderen Teams, hierfür darf ebenfalls der entsprechende Text-Kanal des Discord-Servers genutzt werden.
- Bei sämtlichen Beschwerden obliegt es dem meldenden Team aussagekräftige Beweise vorzulegen.

3.2 Fragen

Fragen können entweder über den Discord oder über die E-Mail-Adresse gestellt werden. Hierbei ist nur eine Antwort per E-Mail bindend.

4. Turnierformat und -ablauf

4.1 Turnierformat

Das Turnierformat kann je nach Turniergröße variieren und sollten 16 Stunden vor Turnierbeginn bzw. einer etwaigen Check-In Phase durch die Turnierleitung bekanntgegeben werden.

4.2 Spieltermine

- Der Austragungszeitraum und die jeweiligen ungefähren Spielzeiten werden zum Start der Registrierungsphase bekanntgegeben.
- Die exakte Terminierung der Spiele wird zusammen mit Veröffentlichung des Turnierformats bekanntgegeben.

4.3 Spielablauf

Der Ablauf eines Matches kann je nach Spiel variieren und wird unter 8. präzisiert.

5. Betrugsversuche

5.1 Cheating

Sämtliche Nutzung von Software oder Hardware, die das jeweilige Spiel beeinflussen, um einen unfairen Vorteil zu erlangen, ist untersagt.

5.2 Bugs

- Das bewusste Ausnutzen von Bugs ist untersagt.
- Sollte es zu einem Spiel entscheidenden oder „Game-Breaking“ Bug kommen, ist dies unverzüglich und auf dem schnellsten Wege der Turnierleitung zu melden. Diese entscheidet dann über eine Neuansetzung der Begegnung.

5.3 Spielmanipulation

Absprachen unter Teams, die den Ausgang eines Matches oder einzelnen Spiels betreffen sind untersagt und führen zur Disqualifikation. Ebenso ist das absichtliche Verlieren eines Matches oder Spiels verloren und wird in derselben Art und Weise bestraft.

6. Strafen

Die Strafe bei einem Regelbruch kann die Bestrafung einer einzelnen Spieler*Inn oder eines ganzen Teams beinhalten. Über das Strafmaß entscheidet die Turnierleitung individuell. Strafen reichen unter Anderem von simplen Verwarnungen, über Gamelosses bis hin zu Disqualifikationen oder dem vollständigen Ausschluss von zukünftigen Turnieren.

7. Geltungsbereich des Regelwerkes

- Dieses Regelwerk gilt für alle Spieler*Innen, die an einem durch die FSMB organisiertem Turnier teilnehmen, also bei diesem registriert sind.
- Verstöße gegen den Sinn dieses Regelwerks, werden ebenso als Bruch des Regelwerks behandelt. Die Turnierleitung entscheidet über diese Fälle.
- Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, im Einzelfall von diesem Regelwerk abweichende Entscheidungen zu treffen.
- Dieses Regelwerk gilt bis zur Veröffentlichung eines neuen, ersetzenden Regelwerks. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor jederzeit Änderungen oder Ergänzungen an diesem Regelwerk vorzunehmen.
- Sollten einzelne Punkte dieses Regelwerks ungültig sein, ist hiervon nicht das gesamte Regelwerk betroffen. Die restlichen Regeln behalten ihre Gültigkeit.
- Dieses Regelwerk befindet sich in Version 1.2.3, gültig ab dem 18.01.2021.

-Eure Turnierleitung-





E-Sports Regelwerk der Fachschaft Maschinenbau

Erweiterungen – League of Legends

0. Inhaltsverzeichnis

1. Teamzusammensetzung
2. Registrierungsbeschränkungen
3. Vor dem Spiel
4. Während des Spiels
5. Plattform
6. Tiebreaker

1. Teamzusammensetzung

- 1.1 Zum Antreten eines Spiels sind 5 Spieler*Innen erforderlich.
- 1.2 Es ist die Registrierung von bis zu 3 Auswechselspieler*Innen gestattet.

2. Registrierungsbeschränkungen

- 2.1 Mindestens 3 der 5 Spieler jedes Teams, in jedem Spiel, müssen an einer der Aachener Hochschulen als ordentliche Student*Inn eingeschrieben sein.
- 2.2 Spieler, die in der Uniliga (Liga 1 oder 2) oder der Primeleague in der Division 5 oder höher spielen, sind nicht zum Turnier zugelassen.

3. Vor dem Spiel

- 3.1 Beitritt zur Lobby
Die Lobby ist pünktlich durch die bereitgestellten Tournament Codes (zu finden auf der Organisationsseite) zu betreten. Das Spiel ist zur angegebenen Zeit zu starten, es sei denn es erfolgt eine andere Anweisung durch die Turnierleitung.
- 3.2 Seitenwahl
 - a. In Matches, die in einem Best-of-one Format ausgespielt werden, spielt das Team auf der Blueside, welches in der Matchübersicht zuerst gelistet ist.
 - b. In Matches, die in einem Best-of-three oder Best-of-five ausgespielt werden, erhält dasjenige Team zuerst die Seitenwahl, welches die vorherige Stage höher gewonnen hat oder falls dies zu keiner eindeutigen Auswahl führt, das Team, mit der höheren Position in der Group Stage, sollte auch dies nicht zu einer Entscheidung zu führen, müssen sich beide Teams auf eine Variante einigen. Danach darf der jeweilige Verlierer eines Spiels, sich die Seite für das nächste Spiel aussuchen.
- 3.3 Platzhalter
Die Nutzung von Platzhaltern, während der Pick und Ban Phase sind nicht gestattet.
- 3.4 Abbruch der Matchserie
Sollte vor Vollendung aller Spiele der Serie ein Gewinner feststehen, so wird die Serie abgebrochen und die letzten Spiele werden somit nicht mehr ausgetragen.

4. Während des Spiels

- 4.1 Unterbrechung
 - a. Ein Spiel ist ohne Unterbrechung auszutragen. Eine Pause ist nur bei technischen Problemen eines Spielers oder bei meldepflichtigen Bugs, sowie bei dem Verdacht auf Cheating erlaubt. In jedem Fall ist die Turnierleitung unverzüglich und auf dem schnellsten Wege zu informieren, sie entscheidet im Zweifel über das weitere Vorgehen.

- b. Das Spiel darf nur im Falle eines technischen Problems selbstständig fortgesetzt werden, in allen anderen Fällen ist auf eine Entscheidung der Turnierleitung zu warten.
- c. Ein Spiel darf im Falle eines technischen Problems maximal 15 Minuten durch ein Team unterbrochen werden, bevor die Unterbrechung zur Niederlage führt. Das gegnerische Team ist dazu angehalten dies im Auge zu behalten.

5. Plattform

- 5.1 Zur Organisation unserer LoL-Turniere nutzen wir die Plattform toornament.com

6. Tiebreaker

- 6.1 Bei Gleichstand in einer Gruppe wird die Platzierung in der unten gegebenen Reihenfolge versucht zu bestimmen:
 - a. Head-to-Head-Vergleich
- 6.2 Sollten die oben genannten Methoden zu keinem eindeutigen Ergebnis geführt, werden Tiebreaker-Spiele durch die Turnierleitung angesetzt.





E-Sports Regelwerk der Fachschaft Maschinenbau

Erweiterungen – Counter Strike: Global Offensive

0. Inhaltsverzeichnis

1. Teamzusammensetzung
2. Registrierungsbeschränkungen
3. Vor dem Spiel
4. Während des Spiels
5. Nach dem Spiel
6. Verbotene Handlungen
7. Plattform
8. Tiebreaker

1. Teamzusammensetzung

- 1.1 Zum Antreten eines Spiels sind 5 Spieler*Innen erforderlich.
- 1.2 Es ist die Registrierung von 2 Auswechselspieler*Innen erlaubt.

2. Registrierungsbeschränkungen

- 2.1 Mindestens 3 der 5 Spieler jedes Teams, in jedem Spiel, müssen an einer der Aachener Hochschulen als ordentliche Student*Inn eingeschrieben sein.
- 2.2 Die Teilnahme ist für Spieler*innen untersagt, die regelmäßig an Turnieren der ESEA, 99Damage Liga, ESL, sowie FacelT Turnieren für Spieler*innen mit Level 8 oder höher teilnehmen.
- 2.3 Die Teilnahme ist außerdem für Spieler*innen untersagt, die nicht mindestens 10 gewertete Spiele absolviert haben oder wenn ein VAC-Bann auf deren Account vorliegt.

3. Vor dem Spiel

- 3.1 Server- und Spielereinstellungen
 - a. Das Turnier wird mit der aktuellen im Launcher verfügbaren Version des Spiels gespielt. Die Turnierleitung behält sich vor eine ältere Version des Spiels zu verwenden, sollte die Aktuelle, aufgrund von z.B. Bugs oder extremen Balance-Änderungen, unspielbar sein.
 - b. Die Spiele werden mit folgenden Spieleinstellungen gespielt:
 - Rounds: Best out of 30 (mp_maxrounds 30)
 - Round time: 1 minute 55 seconds (mp_roundtime 1.92)
 - Start money: \$800 (mp_startmoney 800)
 - Freeze time: 20 seconds (mp_freezetime 20)
 - Buy time: 20 seconds (mp_buytime 20)
 - Bomb timer: 40 seconds (mp_c4timer 40)
 - Overtime rounds: Best out of 6 (mp_overtime_maxrounds 6)
 - Overtime start money: \$16,000 (mp_overtime_startmoney 16000)
 - Round restart delay: 5 seconds (mp_round_restart_delay 5)
 - Break during half time: 60 seconds (mp_halftime_duration 60)
 - Break during half time in overtimes: enabled
 - c. Zusätzlich zu (5.2) ist den Spieler*innen die Nutzung von Folgenden Modifizierungen untersagt:
 - externen Grafik-Programmen oder -Treibern, die das Spiel beeinflussen
 - Overlays, die mehr Informationen als nur die FPS anzeigen (dies gilt explizit auch für Grafikkartenauslastung)

- Peripherie-Treiber oder Modifizierungen, die einen unfairen Vorteil geben (z.B. Keyboard-, Maus- oder Sound-Karten-Skripte/Macros)
- d. Die Nutzung von Config (.cfg) -Dateien ist gestattet solange sie nicht gegen andere Regeln verstoßen oder einen unfairen Vorteil geben. So sind z.B. Buy-Skripte explizit erlaubt, Jumpthrow-Skripte jedoch nicht. Außerdem ausgenommen von dieser Regelung ist die Nutzung des Befehls „cl_showpos 1“. Dieser Wert ist auf 0 zu setzen.

3.2 Beitritt zur Lobby

Die Lobby ist pünktlich durch die bereitgestellte Server-IP zu betreten. Die Server werden von der FSMB zur Verfügung gestellt. Das Spiel ist zur angegebenen Zeit zu starten, es sei denn es erfolgt eine andere Anweisung durch die Turnierleitung.

3.3 Auswahl der Seite und Karte

- a. Es wird ausschließlich auf den Karten des aktuellen, kompetitiven Mappools (Valve Active Duty Map Group) gespielt. Diese lauten wie folgt:
 1. Dust2 (de_dust2)
 2. Inferno (de_inferno)
 3. Mirage (de_mirage)
 4. Nuke (de_nuke)
 5. Overpass (de_overpass)
 6. Train (de_train)
 7. Vertigo (de_vertigo)
- b. Die Maps werden nach einem Pick- and Ban-Verfahren vor dem Beginn der Serie ausgewählt. Der Prozess verläuft unterschiedlich je Match-Format (Bo1, Bo3, Bo5). Das Team, das den Prozess beginnt, heißt fortan „Team A“, das Andere „Team B“. Das Auswählen der Karte erfolgt im Spiel und automatisch.
- c. Best-of-One (Bo1) Matches
Die Map wird nach dem folgenden Verfahren bestimmt.
 1. Team A entfernt eine Map
 2. Danach werden weiter abwechselnd Maps entfernt
 3. Es wird auf der verbleibenden Map gespielt.Die Seitenwahl findet durch eine Messerrunde statt. Die Auswahl trifft der Gewinner.
- d. Best-of-Three (Bo3) Matches
Die Maps werden nach dem folgendem Verfahren bestimmt:
 1. Team A entfernt eine Map
 2. Team B entfernt eine Map
 3. Team A bestimmt die erste Map
 4. Team B bestimmt die zweite Map
 5. Team A entfernt eine Map
 6. Team B entfernt eine Map
 7. Es wird auf der verbleibenden Karte als Entscheidungsspiel gespielt, falls notwendig.Jedes Team bestimmt die Seitenwahl für jeweils die Maps, die vom gegnerischen Team gewählt wurden. Sollte es zu einem Entscheidungsspiel kommen, findet die Seitenwahl durch eine Messerrunde statt. Die Auswahl trifft der Gewinner.
- e. Best-of-Five (Bo5) Matches
Die Maps werden nach dem folgendem Verfahren bestimmt:
 1. Team A entfernt eine Map
 2. Team B entfernt eine Map
 3. Team A bestimmt die erste Map
 4. Team B bestimmt die zweite Map
 5. Team A bestimmt die dritte Map
 6. Team B bestimmt die vierte Map





7. Es wird auf der verbleibenden Karte als Entscheidungsspiel gespielt, falls notwendig
Jedes Team bestimmt die Seitenwahl für jeweils die Maps, die vom gegnerischen Team gewählt wurden. Sollte es zu einem Entscheidungsspiel kommen, findet die Seitenwahl durch eine Messrunde statt. Die Auswahl trifft der Gewinner.
- 3.4 Abbruch der Machserie
Sollte vor Vollendung aller Spiele der Serie ein Gewinner feststehen, so wird die Serie abgebrochen und die verbleibenden Spiele werden nicht mehr ausgetragen.
- 4. Während des Spiels**
- 4.1 Unterbrechung
- Jedes Team ist berechtigt vier „Tactical Timeouts“, à 30 Sekunden, pro Spiel zu nutzen. Abgesehen davon ist das Spiel ohne Unterbrechung auszutragen. Eine Pause ist nur bei technischen Problemen eines Spielers oder bei meldepflichtigen Bugs, sowie bei dem Verdacht auf Cheating erlaubt. In jedem Fall ist die Turnierleitung unverzüglich und auf dem schnellsten Wege zu informieren, sie entscheidet im Zweifel über das weitere Vorgehen.
 - Das Spiel darf nur im Falle eines technischen Problems selbstständig fortgesetzt werden, in allen anderen Fällen ist auf eine Entscheidung der Turnierleitung zu warten
 - Ein Spielerwechsel während des Spiels ist nicht gestattet.
 - Ein Spiel darf im Falle eines technischen Problems maximal 15 Minuten durch ein Team unterbrochen werden, bevor die Unterbrechung zur Niederlage führt. Das gegnerische Team ist dazu angehalten dies im Auge zu behalten.
 - Innerhalb der ersten 5 Minuten einer Pause, auf Grund von technischen Schwierigkeiten, kann das entsprechende Team sich dazu entscheiden das Spiel zu viert fortzusetzen, nach Ablauf dieser ersten 5 Minuten ist dies nicht mehr möglich. Die Entscheidung ist dem gegnerischen Team mitzuteilen.
 - Im Falle eines Unentschiedens (15:15) in einem Spiel, geht das Spiel solange in die Overtime (je 6 Runden), bis ein eindeutiger Gewinner feststeht.
 - Zwischen den Spielen einer Serie ist den Teams eine Pause von mindestens 5 Minuten gestattet. In einem Bo5 Match sind zwischen Map 3 und 4 mindestens 15 Minuten gestattet. Es gibt keine Pausen in der Halbzeit. Zwischen Match-Serien gibt es mindestens 15 Minuten Pause.
- 4.2 Aufzeichnung von Demos
Jedes Team, in Form des Teamkapitäns, ist dazu verpflichtet eine Demo des Spiels zu erstellen (Befehl zum Beginnen der Aufzeichnung: record „[demo-name-hier]“, bzw. zum Beenden: stop) und einzureichen. Diese sind über die dafür vorhergesehene Website hochzuladen. Die Demos müssen 12 Std. nach Beendigung des letzten Spiels, des Spieltags vorliegen.
- 4.3 Coaches
Es ist nicht erlaubt Coaches anwesend zu haben, nur die Spieler selbst dürfen im Spiel sein (keine Spectator).
- 5. Nach dem Spiel**
- 5.1 Das Spielergebnis ist der Turnierleitung über Toornament manuell zu melden, es ist ein Screenshot des Endergebnisses der Turnierleitung einzureichen. Dies erfolgt ebenso wie das Einreichen der Demos über die dafür vorhergesehene Website, sollte es zu Konflikten bei der Meldung über Toornament kommen, werden diese zu Rate gezogen. Sollten beide Teams keinen Screenshot eingereicht haben und eine Klärung so nicht möglich sein, wird das Spiel für beide Teams als Niederlage verbucht. Die Screenshots müssen ebenfalls 12 Std. nach Beendigung des letzten Spiels des Spieltags hochgeladen sein.
- 5.2 Der Server ist nach Beendigung des Matches unverzüglich zu verlassen, jedoch nicht zwischen den Spielen einer Serie.
- 6. Verbotene Handlungen**
- 6.1 Platzierung der Bombe
Die Bombe muss so platziert werden, dass das gegnerische Team diese erreichen kann.
- 6.2 Klettern
Das Klettern, auch mit Hilfe anderer Spieler*Innen, ist erlaubt. Jedoch sind keine Positionen erlaubt, bei denen Texturen oder Wände mit Hilfe von Sprüngen verschwinden.
- 6.3 Sharking und Skywalking sind nicht gestattet. Boosting durch Wände o.ä. ist nicht gestattet.
- 6.4 Die Verwendung von Agentskins ist untersagt.
- 6.5 Es ist untersagt dem falschen Team im Spiel beizutreten.
- 7. Plattform**
- 7.1 Zur Organisation unserer CS:GO Turniere nutzen wir die Plattform toornament.com
- 8. Tiebreaker**
- 8.1 Bei Gleichstand in einer Gruppe wird die Platzierung in der unten gegebenen Reihenfolge versucht zu bestimmen:
- Head-to-Head-Vergleich
- 8.2 Sollten die oben genannten Methoden zu keinem eindeutigen Ergebnis geführt, werden Tiebreaker-Spiele durch die Turnierleitung angesetzt.

