

Regelwerk DOT LAN

League of Legends 2026

v1.3

1. Voraussetzungen

Spieler*Innen, welche an der DOTLAN 2026 teilnehmen sind berechtigt am League of Legends Turnier teilzunehmen. Ein Team besteht aus fünf Spieler*innen.

1.1. Team & Spieler*Innennamen

Das Admin-Team behält sich das Recht vor, Nicknamen zu bearbeiten oder Änderungen zu beantragen, sofern diese nicht gemäß den Regularien von Riot Games entsprechen oder in jeglicher Art beleidigend, diskriminierend, etc. sind.

1.2. Accounts

Jedes Teammitglied benötigt jeweils einen eigenen "League of Legends"-Account mit einem eindeutigen Nicknamen + Tag. Die jeweiligen Nicknamen müssen vor dem Start dem Admin-Team gemeldet werden und nur Accounts, welche für das Turnier registriert und zugelassen sind, dürfen für den Verlauf des Turniers verwendet werden.

1.3. Roster

Das Roster des Teams muss die Mindestanzahl an geforderten Spieler*innen (mindestens 5, maximal 7 Spieler*Innen) entsprechen. Teams dürfen nur mit Spieler*innen antreten, welche zuvor über die Turnier-Webseite bzw. vor dem Turnierstart an das Admin-Team gemeldet wurden, Sub-Spieler müssen dem Admin Team schriftlich mitgeteilt werden.

Alle Roster-Änderungen müssen vor Beginn des Turniers vorgenommen werden. Das Spielen mit nicht gelisteten oder dem Admin-Team nicht gemeldeten Spieler*innen kann mit einer Turnier-Disqualifikation bestraft werden.

1.4. Technische Probleme

Teams sind für ihre technischen Probleme (Hardware und Internetverbindung) selbst verantwortlich. Spiele können sich durch technische Probleme nur verschieben, wenn primär das Admin-Team und sekundär das Gegner*innen-Team einwilligen.

Sollten am Spieltag technische Probleme auftreten, muss umgehend das Admin-Team als auch das Gegner*innen-Team informiert werden.

2. Spielspezifische Regeln/Formate

- Das Turnier wird im Modus Double-Elimination Playoffs (Bo3) durchgeführt, das Finale wird als Bo5 auf der Bühne gespielt
- Der genaue Ablauf der Playoffs hängt von der Anzahl der Teilnehmer ab, hier behält sich die Turnierorga jegliche Änderungen des Turnierformats vor
- Spieler*Innen benötigen ihren eigenen League of Legends Account, um teilzunehmen.
- Spieler*innen sind selbst verantwortlich für Ihren League of Legends Account. Sollte dieser während des Turniers von Riot Games ausgeschlossen werden, darf kein anderer Account, als der vorher aufgelistete Account benutzt werden.
- Spieler*Innen sind selbst verantwortlich Champions/Charaktere in League of Legends zu besitzen, um diese verwenden zu können.

2.1. Spieleinstellungen

- 5 vs. 5
- Summoners Rift
- Tournament Draft

Das Spiel muss, mit den korrekten Spieleinstellungen, gespielt werden.

Sofern ein Spiel nicht mit den korrekten Spieleinstellungen gestartet und ausgespielt wurde, wird das beendete Spiel gewertet.

Sofern ein Spiel nicht mit den korrekten Spieleinstellungen gestartet wurde und in den ersten 2 Minuten von den Spieler*innen oder vom Admin Team bemerkt wird, dass die Spieleinstellungen nicht korrekt sind, haben die Spieler*innen das Recht, das Spiel zu verlassen und das Spiel mit den korrekten Spieleinstellungen neu zu starten.

2.2. Spieler*innenwechsel

Eine*n Spieler*in zu wechseln, nachdem die erste Championauswahl eines Spieles oder Serie begonnen wurde, ist untersagt. Zwischen den einzelnen Bo1's oder Bo3's dürfen Spieler*innen beliebig aus dem vorab gelisteten Roster gewechselt werden. Bei Spieler*in-Ausfall während oder nach der Championauswahl, durch Unverschulden oder höhere Gewalt, darf einzig durch Zustimmung des Admin-Teams ein Spielerwechsel durchgeführt werden.

2.3. Fehlende Spieler*innen zu Spielbeginn

Wenn ein Team 15 Minuten nach festgelegtem Spielbeginn nicht bereit ist zu spielen (der Lobby nicht beigetreten ist), muss umgehend das Admin-Team kontaktiert werden. Das Admin-Team entscheidet nach Einzelfällen, ob ein Team durch das Nichterscheinen disqualifiziert wird.

2.4. Disconnect und Pause

Während des Modus "Tournament Draft" ist es möglich, das Spiel zu pausieren. Um das Spiel zu pausieren, muss im Ingame-Chat der Befehl **"/pause"** eingegeben werden.

Mit dem Befehl **"/unpause"** oder **"/resume"** kann das Spiel weitergeführt werden.

Das Spiel darf nur für Technische Probleme pausiert werden. Kommt es während des Spiels zu einem Verbindungsabbruch (Disconnect) eines Spielers, darf das Spiel ebenfalls pausiert werden. Doch mit keinem anderen Grund darf das Spiel pausiert werden.

Schafft der Spieler oder die Spielerin nicht, wieder am Spiel teilzunehmen, wird zumindest die Partie als verloren gewertet. Es ist nicht erlaubt, mit 4 Spieler*innen weiterzuspielen.

Sofern eine Pause länger als 5 Minuten andauert, muss umgehend das Admin-Team kontaktiert werden.

2.6. Surrender/Aufgabe

Teams können ein Match aufgeben, falls sie wollen. Eine Aufgabe des Matches resultiert in einer Niederlage.

Das Finale darf nicht aufgegeben werden und muss komplett ausgespielt werden.

2.7. Chatverhalten/Erweiterungen/Scripts

Beleidigungen oder Diskriminierungen jeglicher Art im Chat und außerhalb sind ausdrücklich untersagt. Sollte ein Spieler oder eine Spielerin im Chat oder außerhalb im Rahmen des Turniers diese Regel brechen, behält sich das Admin-Team das Recht vor, ein Team oder ein*e Spieler*in temporär oder permanent aus dem Turnier auszuschließen. Zudem behält sich das Team vor, potenzielle Preise anteilig oder gesamt einzubehalten.

Die Verwendung von Cheats, Hacks, Scripts und anderen Programmen von Drittanbietern sind generell untersagt und können zu sofortigem oder permanentem Ausschluss aus dem Turnier führen. Die Verwendung von Statistik-Tools wie "Blitz" o.ä. sind erlaubt, sollten aber vorab mit dem Admin-Team kommuniziert werden.

3. Zuschauer/Coach

Ohne die Zustimmung des gegnerischen Teams ist es nicht erlaubt, den "Spectator-Slot" für einen Coach zu benutzen.

Der "Spectator-Slot" muss immer für Caster, sowie Observer der Turnier-Orga freigehalten werden, sofern das Spiel auf dem offiziellen Twitch Account der DOT-LAN live auf Twitch gestreamt wird.

4. Ergebnisse/Results

Beide Teams sind dafür verantwortlich, dem Admin-Team ein korrektes Ergebnis mitzuteilen. Das Ergebnis muss dem Admin-Team sofort nach Abschluss des Spiels mitgeteilt werden. Beide Teams sollten Screenshots des End Bildschirms/Ergebnisses bereithalten, um das Ergebnis verifizieren zu können, sofern Unklarheiten entstehen.

5. Kommunikation

Die Kommunikation mit allen gegnerischen Teams sowie mit dem Admin-Team findet über die offizielle DOT-LAN Homepage oder im Bereich der Turnier-Orga statt.

Jedes Team muss mindestens eine*n Vertreter*in des Teams (Teamcaptain) zur Verfügung stellen.

6. Änderung der Regeln

Das Admin-Team nimmt sich das Recht während des Turniers, die Regeln zu verändern oder zu erweitern, um einen fairen Wettkampf sicherzustellen und einen flüssigen Ablauf zu gewährleisten.