

Regelwerk DOT LAN

Rocket League 2026

v1.2

1. Voraussetzungen

Spieler*Innen, welche an der DOTLAN 2026 teilnehmen sind berechtigt am Rocket League Turnier teilzunehmen. Ein Team besteht aus drei 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 Valve/Steam/Epic-Games entsprechen oder in jeglicher Art beleidigend, diskriminierend, etc. sind.

1.2. Accounts

Jedes Teammitglied benötigt jeweils einen eigenen "Steam"- oder „Epic-Games“-Account mit einem eindeutigen Nicknamen. 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 3, maximal 5 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. Stand*ins müssen der Turnierorga im Vorhinein gemeldet 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. Spislspezifische Regeln/Formate

- Das Turnier wird im Modus Double-Elimination Bracket (Bo5) durchgeführt, das Finale wird als Bo7 auf der Stage 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 Steam oder Epic-Games Account, um teilzunehmen.
- Spieler*innen sind selbst verantwortlich für Ihren Steam oder Epic-Games Account. Sollte dieser während des Turniers von Valve/Epic-Games ausgeschlossen werden, darf kein anderer Account, als der vorher aufgelistete Account benutzt werden.

2.1. Spieleinstellungen

- Soccar
- 3 vs. 3
- Server: EU
- Standard-Einstellungen
- Lobby: Erstgenanntes Team (links) auf Match-Seite hostet. Admin entscheidet im Streitfall.
- Als Map ist "DFH Stadium" zu wählen

2.2. Spieler*innenwechsel

Eine*n Spieler*in zu wechseln, nachdem die erste Agentenauswahl eines Spieles oder Serie begonnen wurde, ist untersagt. Zwischen den einzelnen Bo5's dürfen Spieler*innen beliebig aus dem vorab gelisteten Roster gewechselt werden. Bei Spieler*in-Ausfall nach Erstellung der Lobby, 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. Surrender/Aufgabe

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

2.5. 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 bzw. Im DOTLAN Discord 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.