



LAN4ME – Rocket League 2vs2

Boost voll? Controller geladen? Dann kann's losgehen!

Bei unserem Rocket-League-Turnier geht es um schnelle Matches, schöne Goals und natürlich jede Menge Spaß.

Damit das Turnier fair und ohne unnötige Wartezeiten läuft, gibt es ein paar einfache Regeln.

1. 👤 Teams

Gespielt wird **2 gegen 2**.

Jedes Team besteht aus **2 Spielern**. Beide Spieler müssen für das Turnier angemeldet sein.

Ein Spieler darf während des Turniers nur für **ein Team** antreten.

Ob PC, PlayStation oder Xbox spielt grundsätzlich keine Rolle, sofern die Teilnahme technisch im LAN-Turnier möglich ist.

Ein cooler Teamname ist natürlich ausdrücklich erwünscht. 😎

2. 🏆 Turniermodus

Das Turnier wird im **Single-Elimination-Modus** gespielt.

Ganz einfach:

Gewonnen → nächste Runde

Verloren → ausgeschieden

Die Matches werden grundsätzlich als:

Best-of-3 (Bo3)

gespielt.

Das bedeutet:

Wer zuerst 2 Spiele gewinnt, gewinnt das Match.

Finale

Das Finale wird als:

Best-of-5 (Bo5)

gespielt.

Hier gewinnt das Team, das zuerst **3 Spiele** für sich entscheidet.

Je nach Teilnehmerzahl und Zeitplan kann die Turnierleitung den Turniermodus vor Beginn des Turniers noch anpassen.

3. Match-Einstellungen

Für alle Matches gelten grundsätzlich folgende Einstellungen:

Teamgröße: 2vs2

Spiellänge: 5 Minuten

Arena: von der Turnierleitung vorgegeben

Bots: Aus

Team-Einstellungen: Standard

Mutatoren: Keine

Respawn-Zeit: Standard

Boost: Standard

Ball: Standard

Wir spielen also ganz normales Rocket League.

Keine verrückten Bälle, keine unendlichen Boosts und keine Mondgravitation. 😊

4. Arenen

Damit wir keine Zeit mit Abstimmungen verschwenden, werden die Arenen von der **Turnierleitung festgelegt**.

Grundsätzlich werden normale Standard-Arenen verwendet, bei denen das Spielfeld keine spielerischen Besonderheiten aufweist.

Die Turnierleitung kann für die einzelnen Turnierrunden unterschiedliche Arenen vorgeben.

Kein Voting – Lobby joinen und los geht's. 🚀

5. Verlängerung

Steht es nach Ablauf der regulären **5 Minuten** unentschieden, geht das Spiel automatisch in die **Overtime**.

In der Overtime gilt:

Golden Goal

Das Team, das das nächste Tor erzielt, gewinnt das Spiel.

Die Overtime läuft so lange, bis ein Tor fällt.

6. Lobby & Matchstart

Die Matches werden über die von der Turnierleitung vorgegebenen **privaten Rocket-League-Lobbys** ausgetragen.

Lobbyname und Passwort werden den Teams vor dem jeweiligen Match mitgeteilt.

Bitte achtet darauf, dem **richtigen Team** beizutreten.

Das Match darf erst gestartet werden, wenn beide Teams vollständig in der Lobby sind.

7. 🕒 Matchstart

Bitte seid rechtzeitig zum angekündigten Match spielbereit.

Nach Aufruf des Matches habt ihr grundsätzlich **15 Minuten Zeit**, vollständig und spielbereit in der Lobby zu erscheinen.

Sollte ein Team nach Ablauf der **15 Minuten** weiterhin nicht spielbereit sein, entscheidet die Turnierleitung über das weitere Vorgehen bzw. einen möglichen **Default-Win** für das anwesende Team.

Technisches Problem?

Dann meldet euch direkt bei der Turnierleitung.

Controller leer, Spiel abgestürzt oder plötzlich kein Netzwerk mehr?

Kann auf einer LAN passieren. 😊

Wer sich rechtzeitig meldet, bekommt natürlich die Möglichkeit, das Problem zu lösen.

8. 🛠️ Disconnects & technische Probleme

Verliert ein Spieler während eines Matches die Verbindung oder hat ein technisches Problem, informiert bitte sofort die Turnierleitung.

Ob ein Spiel:

- fortgesetzt,
- neu gestartet oder
- mit dem aktuellen Ergebnis gewertet wird,

entscheidet die Turnierleitung abhängig von der jeweiligen Situation.

Ist beispielsweise unmittelbar nach Spielbeginn noch kein Tor gefallen und ein Spieler verliert die Verbindung, kann das Spiel neu gestartet werden.

Bei einem Disconnect kurz vor Spielende und einem deutlichen Spielstand kann dagegen eine andere Entscheidung getroffen werden.

Wir versuchen immer, eine möglichst faire Lösung für beide Teams zu finden.

9. 🚫 Cheats & unerlaubte Hilfsmittel

Eigentlich selbstverständlich:

Cheaten ist verboten.

Nicht erlaubt sind insbesondere Manipulationen oder Programme, die einem Spieler einen unfairen spielerischen Vorteil verschaffen.

Normale Controller-Einstellungen, Kameraeinstellungen, Keybinds und andere übliche Rocket-League-Einstellungen sind natürlich erlaubt.

Bei einem begründeten Verdacht kann die Turnierleitung den betreffenden Spieler bzw. dessen System überprüfen.

Cheaten kann zur **sofortigen Disqualifikation des gesamten Teams** führen.

10. 👁️ Zuschauer & Coaching

Zuschauer sind grundsätzlich erlaubt, sofern die Lobby und die Turnierleitung dies zulassen.

Während eines laufenden Spiels darf jedoch niemand von außen aktiv in das Match eingreifen oder den Spielern taktische Anweisungen geben.

Coaching während eines laufenden Spiels ist nicht erlaubt.

Anfeuern dagegen ausdrücklich schon. 📣

11. 🔄 Zwischen den Spielen

Bei einem Bo3 bzw. Bo5 dürfen die Teams zwischen den einzelnen Spielen eine kurze Pause einlegen.

Diese sollte jedoch nur wenige Minuten dauern.

Das Turnier soll schließlich weitergehen und nicht daran scheitern, dass jemand zwischen Game 2 und Game 3 erstmal eine Pizza bestellt. 🍕 😊

Wenn eine längere Pause notwendig ist, spricht bitte kurz mit der Turnierleitung.

12. 🏆 Ergebnisse

Nach Ende eines Matches meldet das **Gewinnerteam** das Ergebnis bei der Turnierleitung.

Beispielsweise:

Team A – Team B: 2:1

bzw. im Finale:

Team A – Team B: 3:2

Bitte macht zusätzlich einen **Screenshot vom Endergebnis**.

Damit können wir das Ergebnis schnell bestätigen und den Turnierbaum aktualisieren.

13. 🤝 Fair Play

Wir sind auf einer LAN und wollen gemeinsam eine gute Zeit haben.

Ein bisschen Jubeln und Trashtalk gehört beim Gaming dazu. Persönliche Beleidigungen, Diskriminierung oder absichtliches Stören anderer Spieler allerdings nicht.

Kurz gesagt:

Seid fair, bleibt entspannt und gönnt dem Gegner auch mal einen richtig guten Aerial. 🚀

Am Ende sitzen wir schließlich alle auf derselben LAN. ❤️

14. 🧑🏻👔 Entscheidungen der Turnierleitung

Nicht jede mögliche Situation lässt sich vorher in einem Regelwerk abbilden.

Bei Problemen oder Situationen, die durch dieses Regelwerk nicht eindeutig geregelt sind, entscheidet daher die **LAN4ME-Turnierleitung**.

Wir versuchen dabei immer, eine möglichst faire Lösung für alle beteiligten Teams zu finden.

Die Entscheidung der Turnierleitung ist für das laufende Turnier verbindlich.