



OVERWATCH 2

REGELWERK

Inhaltsverzeichnis

Overwatch 2 Regelwerk

Inhaltsverzeichnis	2
0. Änderungsverzeichnis	4
1. Präambel.....	5
2. Turnierstruktur.....	5
2.1 Turnierformat	5
2.2 Teamgröße	5
2.2.1 Teamzusammenstellung	5
2.2.2 Teambeschränkung.....	5
2.3 Matchformat	5
2.4 Begriffsdefinitionen	5
2.4.1 Match.....	5
2.4.2 Karte	5
3. Teilnahmeberechtigung.....	6
3.1 DCH-Region	6
3.2 OWCS.....	6
3.3 Altersbeschränkung	6
3.4 Einverständniserklärung	6
4. Technische Anforderungen.....	6
4.1 Plattform.....	6
4.2 Internetverbindung.....	6
4.3 Spieleraccounts	6
5. Kartenwahl	7
5.1 Spielmodi	7
5.2 Kartenrotation	7
5.3 Unentschieden.....	7
5.4 Kartenpool	7
5.3 Heldenauswahl	8
6. Spielablauf	8
6.1 Matchstart	8
6.2 ErsatzspielerInnen.....	8
6.3 Spielunterbrechungen	8
6.4 Wiederholungen	8
7. Verhaltensregeln und Fairplay	8

7.1 Allgemeines Verhalten	8
7.2 Cheating und Exploits	9
7.3 Streaming	9
7.4 Kommunikation	9
8. Regelverstöße	9
8.1 TurnieradministratorInnen	9
8.1.1 Aufgabenbereich von TurnieradministratorInnen	9
8.2 Einhaltung des Regelwerks	9
8.3 Benutzerprofil Inhalte	10
8.4 Befolgen von Anweisungen	10
8.5 Vollständigkeit des Regelwerks	10
8.6 Berufungen	10
9. Sanktionen	10
9.1 Verwarnungen	10
9.2 Sofortige Disqualifikation	11
10. Preisvergabe	11
10.1 Preisgeldverteilung	11
10.2 Auszahlungsdauer	11
10.3 Überweisung	11
11. Sonstige Bestimmungen	11
11.1 Medien Vereinbarung	11
11.2 Discord Regelwerk & Terms of Service	11
11.3 BLIZZARD Terms of Service	11
11.4 Ticket-Tool	12
11.5 Reports	12
12. Schlussteil	12

1. Präambel

Dies ist das Overwatch 2 Regelwerk. Der primäre Nutzen besteht darin, die Taten aller SpielerInnen zu leiten, sodass ein erstklassiges Turnierklima erschaffen wird. Die TeilnehmerInnen sollen Spaß und Freude beim Austragen der Matches haben und den ZuschauerInnen soll ein hochwertiges Gameplay in den Livestreams geboten werden.

Alle teilnehmenden SpielerInnen sollen durch das Regelwerk gleich und fair behandelt werden, gleichgültig ihres Geschlechts, ihrer Herkunft, ihrer Religion, ihres Aussehens, ihrer sexuellen Orientierung, ihrer Interessen oder ihres Overwatch Spielstils.

2. Turnierstruktur

2.1 Turnierformat

Das Turnier wird im **KO-System** oder **Double-Elimination-System** ausgetragen. Die Anzahl der Teams und der Turnierbaum werden vor dem Turnierbeginn bekannt gegeben.

2.2 Teamgröße

Jedes Team besteht aus **5 bis 7 SpielerInnen**.

5 HauptspielerInnen + 2 ErsatzspielerInnen

2.2.1 Teambzusammenstellung

Es dürfen nur maximal 2 MitgliederInnen pro Overwatch Team SchülerIn einer nicht österreichischen Schule / eingeschrieben an einer nicht österreichischen Universität sein.

2.2.2 Teambeschränkung

Es dürfen nur maximal 2 SpielerInnen in einem Team auf ihrem ranghöchsten Account den Rang Grandmaster haben.

2.3 Matchformat

Matches werden im **Best-of-3** (Bo3) Format gespielt, ab dem Halbfinale gilt **Best-of-5** (Bo5).

Eine Karte wird als Unentschieden gewertet, wenn beide Teams dieselbe Anzahl von Punkten in einem Spiel erreicht haben.

2.4 Begriffsdefinitionen

2.4.1 Match

Ein Match besteht aus eine oder mehreren Karten, abhängig vom Matchformat. Ein Match gewinnt das Team, welche zuerst 2 (Bo3) oder 3 (Bo5) Punkten erhält.

2.4.2 Karte

Eine Karte stellt ein Spiel von Overwatch 2 dar. Dabei findet eine Karte immer in einem bestimmten Spielmodus statt. In diesem Turnier ist jede Karte, die gespielt werden kann zu genau einem Spielmodus zugeordnet.

3. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind alle SpielerInnen, die alle der folgenden Bestimmungen erfüllen.

3.1 DCH-Region

Es dürfen nur SpielerInnen teilnehmen, die in der DCH-Region

- eine Schule besuchen
- MaturantInnen / AbiturientInnen des Jahrgangs 2023/24 sind
- oder in einem Studiengang an einer Universität eingeschrieben sind

3.2 OWCS und Grand Master

Alle OWCS (Overwatch-Championship) TeilnehmerInnen der letzten 3 Seasons sind in diesem Turnier nicht teilnahmeberechtigt.

Teams mit mehr als 2 Grandmaster Spieler*innen (Peak aus den letzten 3 Seasons) sind nicht teilnahmeberechtigt.

3.3 Altersbeschränkung

Das Mindestalter für die Teilnahme am Overwatch Turnier beträgt 14 Jahre. Alle SpielerInnen, die sich anmelden, müssen vor dem Start der des Turnieres diese Bedingung erfüllen.

3.4 Einverständniserklärung

Alle SpielerInnen anerkennen bei Teilnahme das Overwatch Regelwerk (dieses Dokument). SpielerInnen, die das Regelwerk nicht akzeptieren sind nicht teilnahmeberechtigt.

4. Technische Anforderungen

4.1 Plattform

Das Turnier findet auf der **PC und Konsolen Version** von **Overwatch 2** statt.

Crossplay ist aktiviert, bei den KonsolenspielerInnen wird der Aim-Assistent deaktiviert.

4.2 Internetverbindung

Alle Spieler sind dafür verantwortlich, eine stabile Internetverbindung bereitzustellen. Konsequenzen von Unterbrechungen durch Verbindungsprobleme sind selbstständig zu tragen und können zu Disqualifikationen führen. Eine Wiederholung einer Karte / eines Matches kann nur von der Turnierleitung angeordnet werden.

4.3 Spieleraccounts

Jeder Spieler muss seinen eigenen, registrierten und für das Turnier zugelassenen **Blizzard Account** verwenden. Account-Sharing oder die Nutzung dritter Accounts ist strengstens verboten.

5. Kartenwahl

5.1 Spielmodi

Folgende Spielmodi werden im Turnier gespielt:

- **Control**
- **Hybrid**
- **Clash/Flash**
- **Push**
- **Escort**

Die Overwatch 2 Spielmodi **Clash und Flashpoint** werden zu **einem Modus** im Turnier zusammengefasst. Sie gelten für die nachstehende Regelungen als ein Modus.

5.2 Kartenrotation

Die Karten werden nach folgendem System ausgewählt:

- Runde 1: Higher Seed wählt Karte
- ab Runde 2: Verlierer der vorherigen Karte wählt die nächste Karte

Jeder Spielmodus darf in einem Match nur einmal gespielt werden. Sobald eine Karte in einem Spielmodus gewählt worden ist, dürfen die restlichen Karten in diesem Spielmodus und der Spielmodus selbst nicht erneut gewählt werden.

5.3 Unentschieden

Bei einem Unentschieden erhält keiner der beiden Teams einen Punkt, in einem Bo5-Match muss die Karte sofort wiederholt werden, andernfalls wählt das Team, welches die Karte zuvor gewählt hat, eine neue Karte.

5.4 Kartenpool

Die folgenden Karten sind für das Turnier freigegeben (abhängig von der aktuellen Spielversion):

- **Control:** Lijiang Tower, Ilios, Oasis
- **Hybrid:** King's Row, Eichenwalde, Numbani
- **Clash/Flash:** New junk City, Suravasa, Hanaoka, Throne of Anubis
- **Push:** Colosseo, New Queen Street
- **Escort:** Dorado, Route 66, Gibraltar

5.3 Heldenauswahl

- **Alle Helden** sind spielbar, sofern sie im offiziellen Overwatch 2 **Ranglisten Spielmodus** freigegeben sind.
- Sollten gewisse Helden Bugs oder nicht beabsichtigte Fehler verursachen, behält sich die Turnierleitung das Recht vor diese für den Ablauf des Turnieres zu sperren.
- Gesperrte Helden dürfen nicht in einem Match verwendet werden.

6. Spielablauf

6.1 Matchstart

- Alle Teams müssen **10 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn** anwesend sein und sich bei der Turnierleitung melden.
- Pro 10 Minuten Verspätung wird dem gegnerischen Team 1 Punkt zugeschrieben.

Teams müssen sich bei der Turnierleitung melden, wenn das gegnerische Team zu dem angesetzten Spieltermin nicht erscheint.

Alle teilnehmende SpielerInnen müssen während des gesamten Matches auf dem [ESSL Discord](#) in den jeweiligen Voicechats sich befinden.

6.2 ErsatzspielerInnen

ErsatzspielerInnen dürfen nur **zwischen den Spielen** eines Matches eingewechselt werden und müssen vor Beginn des Turniers registriert sein.

6.3 Spielunterbrechungen

- Jede Mannschaft hat die Möglichkeit, pro Karte **eine technische Pause** von bis zu **5 Minuten** anzufordern, falls es zu Verbindungsproblemen oder technischen Problemen kommt.
- Ein Team darf nicht mehr als **zwei Pausen pro Match** beanspruchen.

6.4 Wiederholungen

- Sollte eine Karte oder Match durch ein technisches Problem oder Spielabstürzen / Internetabstürzen entscheidend beeinflusst werden, kann die Turnierleitung eine Wiederholung anordnen.
- Wiederholungen sind unverzüglich zu beantragen.

7. Verhaltensregeln und Fairplay

7.1 Allgemeines Verhalten

- Alle Spieler müssen sich sportlich und respektvoll verhalten
- **Beleidigungen, Diskriminierung** oder **Toxizität** jeglicher Art sind verboten

7.2 Cheating und Exploits

- Jegliche Nutzung von Cheats, Hacks oder nicht autorisierten Drittanbieter-Programmen ist strengstens untersagt.
- **Glitches, Bugs** (Spielfehlern) oder **Exploit-Nutzung** (gezielte Ausnutzung von Bugs) sind strengstens verboten und sind bei Auftritt sofort der Turnierleitung zu melden.

7.3 Streaming

- SpielerInnen dürfen ihre Matches streamen, es muss jedoch eine Verzögerung von mindestens 2 Minuten eingestellt sein.
- Im Titel des Streams muss @esportschoolleague erwähnt werden.
- Die Turnierleitung behält sich das Recht vor gewisse Personen die Erlaubnis zum Streamen jederzeit zu entziehen.

7.4 Kommunikation

- Teams dürfen nur die interne Kommunikation nutzen (Voice-Chat im Spiel und Discord). Externe Hilfe während der Spiele ist verboten.

8. Regelverstöße

8.1 TurnieradministratorInnen

TurnieradministratorInnen fungieren als SchiedsrichterInnen im Overwatch Turnier, sie überwachen Matches und sorgen für Ordnung. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor gewisse Abschnitte des Overwatch 2 Regelwerks für den Ablauf des Turnieres außer Kraft zu setzen oder Änderungen vorzunehmen, welche im [Änderungsverzeichnis](#) zu sehen sind.

8.1.1 Aufgabenbereich von TurnieradministratorInnen

Zu dem Aufgabenbereich eines Turnieradministrators / einer Turnieradministratorin zählen unter anderem folgenden Aktionen:

- Überprüfung des Rosters
- Überprüfung der Einhaltung des Regelwerks
- Bestätigung des Matchergebnisses
- Schlichten von Konflikten zwischen TeilnehmerInnen

8.2 Einhaltung des Regelwerks

Alle SpielerInnen sind dazu verpflichtet sich das Regelwerk im Vorfeld durchzulesen und während des gesamten Turnieres einzuhalten. Verstöße gegen Regeln im Regelwerk werden bestraft.

8.3 Benutzerprofil Inhalte

Alle SpielerInnen dürfen keine politisch motivierte, sexistische, diskriminierende, verachtende, antisemitistische, an den Nationalsozialismus anspielende, beleidigende, drohende, gesetzesbrechende oder sonstige störende Inhalte in den eigenen Nutzerprofilen verbreiten. Diese Regelung betrifft vor allem folgende Informationen:

- Overwatch 2 Teamname
- Overwatch 2 Benutzername
- Discord Benutzername
- Discord Nutzerprofil
- Discord Status
- Discord „Über mich“ Funktion
- Discord Profilbild

SpielerInnen, die gegen diese Regelung verstoßen können von der Turnierleitung aufgefordert werden die betroffenen Benutzerinformationen zu ändern oder disqualifiziert werden.

SpielerInnen, die gegen diese Regelung verstoßen, werden bestraft.

8.4 Befolgen von Anweisungen

Alle SpielerInnen müssen zu jederzeit die Anweisungen von den Turnierorganisatoren befolgen. Das Nicht-folgeleisten von Anweisungen kann bestraft werden.

8.5 Vollständigkeit des Regelwerks

Das Overwatch 2 Regelwerk bildet die Basis der Regelungen, die im Turnier angewendet werden. Nur weil etwas nicht im Regelwerk steht, bedeutet es nicht direkt, dass es erlaubt ist. SpielerInnen werden aufgefordert ihr Einschätzungsvermögen zu benutzen, um abzuwägen, ob ihre Tat gegen Grundsätze verstoßen, die durch das Regelwerk hätte verhindert werden sollen. Fragen können jederzeit mit dem [Ticket-Tool](#) auf dem [ESSL-Discord](#) gestellt werden.

8.6 Berufungen

Teams haben das Recht, innerhalb von 15 Minuten nach einem Match eine Beschwerde oder Berufung einzureichen. Die Turnierleitung wird die Situation überprüfen und eine Entscheidung treffen.

9. Sanktionen

9.1 Verwarnungen

Bei leichten Regelverstößen (z.B. unsportlichem Verhalten oder Verspätungen) kann eine Verwarnung für SpielerInnen und Teams ausgesprochen werden. Drei Verwarnungen führen zur **sofortigen Disqualifikation**.

9.2 Sofortige Disqualifikation

Folgende Vergehen führen zur sofortigen Disqualifikation:

- Nachweisliche Nutzung von Cheats oder Hacks
- Verweigerung der Kooperation mit der Turnierleitung
- Wiederholte oder schwere Verstöße gegen das Regelwerk

10. Preisvergabe

10.1 Preisgeldverteilung

Die Preisgelder werden nach Turnierende gemäß den Platzierungen verteilt. Alle Teams müssen sich vor dem Turnierstart auf eine Aufteilung des Preisgeldes zwischen den TeammitgliederInnen einigen. Bei Unstimmigkeiten hat die Turnierleitung das Recht das Preisgeld im Team zu verteilen.

10.2 Auszahlungsdauer

Es kann mehrere Wochen andauern, bis das Preisgeld nach dem Turnier ausbezahlt wird.

10.3 Überweisung

Das gesamte Preisgeld wird üblicherweise einer Person im Team überwiesen, welche die Verpflichtung hat die korrekten und zuvor ausgemachten Anteile an die jeweiligen anderen TeammitgliederInnen zu weiterzugeben.

11. Sonstige Bestimmungen

11.1 Medien Vereinbarung

Einige Matches im Overwatch Turnier werden durch den Turnierveranstalter ESSL auf [Twitch](#) übertragen. Mit der Teilnahme am Turnier wird die Erlaubnis gegeben, dass Bild-, Video- und Tonaufnahmen gemacht werden dürfen und für Vereinszwecke genutzt werden können. Außerdem gibt es gegebenenfalls für Teams, deren Matches live übertragen werden, verpflichtende Interviews.

11.2 Discord Regelwerk & Terms of Service

Alle SpielerInnen müssen den [ESSL Discord](#) benutzen und daher auch das Discord-Regelwerk von ESSL in „#infos®eln“ und die [Discord Terms of Service](#) akzeptieren. SpielerInnen, die das Discord Regelwerk nicht akzeptieren sind nicht teilnahmeberechtigt.

11.3 BLIZZARD Terms of Service

Alle SpielerInnen müssen Overwatch 2 installiert haben und daher die „[BLIZZARD END USER LICENSE AGREEMENT](#)“ akzeptieren.

11.4 Ticket-Tool

Auf dem [ESSL Discord Server](#) ist es möglich bei Fragen, Reports oder wenn man Hilfe benötigt ein Ticket in dem Textkanal „#support-ticket“ unter der Kategorie „Ticketssystem“ zu erstellen. Bitte keine ESSL-TeammitgliederInnen privat per Direktnachricht anschreiben, weil es zu viel längeren Wartezeiten kommt und der Support darin nicht garantiert wird.

ESSL-TeammitgliederInnen sind nicht verpflichtet Direktnachrichten durchzulesen oder zu beantworten.

11.5 Reports

Alle SpielerInnen werden dazu aufgefordert einen Report durch das [Ticket-Tool](#) (siehe 14.2) zu machen, falls sie andere SpielerInnen oder Teams sehen, die gegen Regelungen im Overwatch 2 Regelwerk verstoßen.

12. Schlussteil

Das ESSL-Team wünscht allen TeilnehmerInnen des Overwatch 2 Turnieres viel Glück und Erfolg. Möge das beste Overwatch Team gewinnen und vergisst dabei nicht auf das wichtigste Element in den Matches: Spaß.