

AK-eSport Valorant-Turnier Regelwerk

VORAUSSETZUNGEN

Teilnehmer eines Turniers

Teilnahmeberechtigt sind alle Schüler*innen, welche eine weiterführende Schule in Karlsruhe besuchen. Das schließt alle weiterführenden Schulen und Berufsschulen ein. Die Teilnahme ist nur Schüler*innen gestattet, welche das 16. Lebensjahr vollendet haben.

Erhobene Daten

Für den reibungslosen Ablauf der Veranstaltung werden folgende Daten erhoben: Name und Vorname, Riot-ID, Schule, Rank des letzten Acts und das Alter.

Umgang mit Regelverstoß

Jeglicher Versuch das Turnier über falsche Angaben oder Drittsoftware zu beeinflussen kann von der Turnierleitung mit dem Ausschluss von der Veranstaltung geahndet werden. Jede/r Teilnehmer*in wird aufgefordert, sich im Umgang mit den anderen respektvoll zu verhalten. Abweichendes Verhalten wird geahndet werden.

Verhaltensregeln auf dem Discordserver

Bei der Nutzung des Discordservers der Veranstaltung sind die auf dem Server angeführten Regeln zu beachten. Die Missachtung dieser Regeln kann sich auch auf die Teilnahme an der Veranstaltung auswirken.

Spielclient

Für die Teilnahme muss das Spiel Valorant sich auf dem neusten Stand befinden. Jede/r Teilnehmer*in muss sich selbstständig um die Möglichkeit kümmern, das Spiel spielen zu können. Die Veranstalter stellen den Spielern keine Hardware oder Software zur Verfügung.

ALLGEMEINE TURNIERREGELN

Teamgröße

Ein Team besteht aus mindestens 5 Spieler*innen. Zusätzlich können sich bis zu 2 weitere Mitglieder anmelden. Folglich ergibt sich eine maximale Teamgröße von 7 Teilnehmer*innen.

Lobbyeinstellungen

Server: FRANKFURT 1

Teamgröße: 5 vs 5

Matchdauer: Je nach Turnierphase 1-3 Runden

Teamwahl: Die zuerst genannte Mannschaft nimmt „Attackers“. Somit fällt „Defenders“ auf die andere.

Maps

Bei der Erstellung von den Spielen sind im Chat von den 7 Maps jeweils 3 in abwechselnder Reihenfolge auszuschließen. Dabei beginnt die erstgenannte Mannschaft.

Nichterscheinen

Aufgrund eines strikten Turnierplans und aus Rücksicht gegenüber den anderen Teilnehmern muss das Nichterscheinen zu einem ausgemachten Spieltermin mit einer eingeräumten Verspätung von 15 Minuten als Niederlage des versäumenden Teams gewertet werden. Dabei ist höchstens nach 5 Minuten vom vereinbarten Termin die Turnierleitung zu kontaktieren.

Stand-Ins

Um mögliche Ausfälle vorzubeugen, ist den Teams nach Absprache mit der Turnierleitung das Recht eingeräumt mit einem sog. Stand-In zu starten. Ein Stand-In stellt ein/e Spieler*in da, welcher auf einem ähnlichen Niveau wie die/der ausgefallene Spieler*in spielt und zum aktuellen Punkt nicht Teil des Teams oder der Veranstaltung ist. Hierbei handelt es sich um eine Notfalllösung und kann jederzeit von der Turnierleitung untersagt werden. Ein Stand-In spielt nur mit ausdrücklicher Erlaubnis der Turnierleitung. Ab der KO-Phase sind Stand-Ins grundsätzlich untersagt.

SPIELABLAUF

Erstellung

Die Spiele sind von der erstgenannten Mannschaft zu erstellen.

Spielmodus: Eigenes Spiel

Mode: Standard

Server und Teameinteilung: Siehe „Lobbyeinstellungen“

Optionen:

Allow Cheats: Aus

Turniermodus: Aus

Verlängerung: Aus

Alle Runden bis zum Ende spielen: An

Match-Verlauf ausblenden: Aus

Wird ein Spiel online gecastet, werden die betroffenen Mannschaften informiert. In diesem Fall liegt die Verantwortung der Spielerstellung beim Caster.

Turnierablauf

Gruppenphase

Die Spieltermine werden von der Turnierleitung bekanntgegeben. Im Falle einer Verschiebung sind die Termine 24 Stunden vor Spielbeginn von beiden Mannschaften an die Turnierleitung weiterzugeben. Ist dieser Frist abgelaufen ist eine Veränderung nicht mehr möglich.

Die Spiele werden als einzelne Runden ausgetragen

Es wird gegen jede andere Mannschaft der Gruppe ein Spiel ausgetragen

Die beiden Gruppenbesten rücken vor in die KO-Phase

KO-Phase

Die Terminvergabe und Terminverschiebung ist wie in der Gruppenphase zu erledigen. In der ersten Runde werden Gruppensieger gegen Gruppenzweite ausgelost. Hierbei werden Mannschaften aus gleichen Gruppen nicht gegeneinandergestellt. Die restlichen Runden werden ohne Bedingungen ausgelost.

Alle KO-Spiele werden im BO2 ausgetragen, wobei der Punktestand der Spiele entscheidet, sollte es am Ende der Runde 1:1 stehen.

Die Map wird mit dem Verfahren, wie unter „Maps“ erläutert, ausgesucht werden, dabei soll im zweiten Spiel die zweitgenannte Mannschaft anfangen.

Ist der Punktestand identisch, so wird ein weiteres Spiel organisiert, der in einer zufällig ausgelosten Map stattfindet. Der Sieger dieses Spiels kommt in die nächste Runde, der Verlierer scheidet aus.

Finale

Das Finale wird im BO3 ausgetragen. Die Map soll mit dem Verfahren, das unter „Maps“ erläutert wird, ausgesucht werden. Im dritten Spiel wird die Map zufällig ausgelost.

Vorgehen nach Matchabschluss & Spielstandvermittlung

Auch nach Ende des Spiels ist auf einen fairen Umgang miteinander zu achten. Abweichendes Verhalten kann geahndet werden. Die Turnierleitung räumt sich die Möglichkeit ein, bei abweichendem Verhalten oder Missachtung der oben genannten Regeln bereits errungene Siege abzuerkennen. Die Spielstandvermittlung erfolgt per Screenshot und wird von beiden Teamleitern an die Turnierleitung innerhalb 10 Minuten nach Spielabschluss übergeben. Bei gecasteten Spielen liegt diese Verantwortung beim Caster. Hierbei wird folgende Muster verwendet:

Spielnummer XX, Team Alpha vs Team Beta, Runde X, XX:XX