

VALORANT BETA Turnier II am 16.04.2023 ab 15:00 Uhr

VALORANT REGELWERK

Alle Teilnehmer müssen das 15 Lebensjahr vollendet haben. Daher ist eine Teilnahme ab dem 16 Lebensjahr möglich.

- Es dürfen keine Personen teilnehmen, die von Riot Games bereits ausgeschlossen wurden.
- Es muss eine aktive Spielerberechtigung auf esportsbase.com bestehen.
- Jeder Teilnehmer muss sich auf esportsbase.com registrieren, um am Turnier teilnehmen zu können.

Punkt 1 - Teilnahmeberechtigung & Infos

1.1 Spieler Accounts

Jeder Spieler hat dafür Sorge zu tragen, dass er zum Zeitpunkt des Turnieres einen aktiven und gültigen Account besitzt. Der Gamertag darf keine unangenehmen Ausdrucksweisen beinhalten. Der Gamertag ist vom Teamleader in korrekter Schreibweise bei der Turnieranmeldung anzugeben.

1.2 Euer Team

Gespielt wird 5vs5, daher benötigt jedes Team 5 Spieler + 2 Reserve Spieler. Alle Gamertags sind bereits bei der Anmeldung bekannt zu geben. Können nach der Anmeldung schriftlich noch getauscht werden per E-Mail an bernard@esportsbase.com. Dies gilt bis zu 48 Stunden vor Turnierbeginn.

Ab Turnierbeginn, kann ein Teilnehmer nur mit der Zustimmung des Administrators geschehen und erfolgt nur in Ausnahmefällen. In einer Begegnung selbst darf kein Wechsel mehr durchgeführt werden.

1.3 Interviews

Jedes Team muss einen Teamsprecher ernennen, dieser muss der eSportsBASE vor und nach einem Turnier für Fragen zur Verfügung stehen.

1.4 Preispool

Für das Game Valorant ist ein Preispool von **150,00 EUR** vorgesehen mit folgender Auszahlungsstruktur:

1. Platz 150,00 EUR

Punkt 2 – Turnieraufbau & Ablauf

2.1 Anmeldung zum Turnier

Jeder Spieler benötigt für das Turnier einen aktiven und gültigen Valorant Account. Jeder Spieler muss auf der Website esportsbase.com kostenfrei registrieren für dieses Turnier. Der Teamleader muss seinen Teilnehmer seines Teams den Einladungslink übermitteln, damit sich diese zu seinem Team hinzufügen können. Hierfür nutzt er das Anmeldeverfahren des Turnieres.

Alle Turnierteilnehmer müssen sich am 14:30 Uhr in ihrem Discord-Voice-Channel, auf unserem Server der eSportBASE einfinden.

Ein Check-In zu dem Turnier ist ab 4 Stunden vor bis 2 Stunden vor dem Turnierbeginn verpflichtend. Wird dies nicht durchgeführt, wird das Team zum Turnier nicht zugelassen. Das Check-In erfolgt schriftlich per Email an bernard@esportsbase.com.

2.2 Turnierstruktur

Das Turnier findet online unter esportsbase.com statt. Hierfür kann sich jedes Team kostenlos anmelden.

Es können sich bis zu 16 Teams für dieses Turnier anmelden. Gespielt wird ein einfaches KO-System, der Gewinner kommt eine Runde weiter.

Vorrunden und Halbfinale wird BO1 gespielt.
Finale wird BO3 gespielt.

Alle Begegnungen der Vorrunde werden zeitgleich gestartet, der Start wird im Livestream angesagt. Dieser ist unter <https://www.twitch.tv/esportsbaseofficial> ersichtlich.

2.3 Kommunikation & Verhaltensregeln

Bei allen Turnieren der eSportsBASE ist ein respektvoller Umgang miteinander eine Verpflichtung. Das Verhalten der Teilnehmer untereinander ist stets angemessen zu handhaben. Jedes Fehlverhalten ist der Turnierleitung unverzüglich zu melden. Dafür ist ausschließlich der Discord Server der eSportsBASE zu nutzen. Es gibt für eure Anliegen, die Kategorie „VALO:BETA“ und unter „Turnierleitung“ kann eine Meldung gemacht werden.

2.4 Ergebnisübermittlung

Die Ergebnisse sind auf dem Discord Server zu übermitteln, dafür steht unter der Kategorie „VALO:BETA“ die Textkanäle „Ergebnis-Runde1“, „Ergebnis-Runde2“ und „Ergebnis-Runde3“ zur Verfügung. Das Ergebnis ist immer vom Teamleader als Screenshot zu übermitteln. Beide Teams müssen dasselbe Ergebnis übermitteln. Sollte es nicht korrekt übermittelt werden, so wird der Schiedsrichter eingreifen.

Sollte ein Team oder Spieler wissentlich ein falsches Ergebnis übermitteln, so wird er/sie aus dem Turnier disqualifiziert.

Punkt 3 – Die Einstellungen und Infos

3.1 Spieleinstellungen

Jeder Teilnehmer muss sich vergewissern, dass er die aktuelle Version des Spieles verfügt. Verzögerungen des Turnieres werden nicht geduldet dafür.

Jedes Team, was in der Paarung als erstes genannt wird, spielt als Angreifer und muss ein Custom Game erstellen, mit folgenden Einstellungen:

- Lobby geschlossen
- Map: siehe Mapwahl
- Mode: Standard
- Cheats: Aus
- Turniermodus: An
- Verlängerung mit 2 gewinnen an: An

Danach muss der Teamleader des Gegnerteams in die erstellte Lobby eingeladen werden. Während der Gruppenphase wird die Lobby von Turnierleitern der eSportsBASE eröffnet und die Teamleader eingeladen bzw. über Discord informiert.

3.2 Maps & Banns

In unserer Turnierserie werden ausschließlich folgende Maps gespielt.

- Ascent
- Fracture
- Haven
- Icebox
- Lotus
- Pearl
- Split

Die Mapp Auswahl geschieht durch mapban.gg und wird jedem Team via Discord bekannt gegeben.

3.3 Technische Probleme und Versagen

Jeder Teilnehmer ist in der Onlinequalifikation für die einwandfreie Funktion seines Equipments selbst verantwortlich (Tastatur, Maus, Monitor, PC, Internet, uvm). Sollte es zu einem Technischem Gebrechen kommen, so wird eine Einmalige Nachfrist von max. 15 Minuten gesetzt.

3.4 Ein gültiges Spiel

Bei einem Gültigen Spiel handelt es sich um ein Spiel, bei dem alle 10 Spieler in eine Karte geladen sind. Hat ein Spiel GS-Status erreicht, werden keine möglichen Neustarts mehr zugelassen und das Spiel gilt als offiziell. Nach der Ernennung zum GS sind Neustarts nur noch in Ausnahmefällen mit erneuter Auswahl und Banns erlaubt. Ein Spiel wird zum GS, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Die Spieler bewegen sich im Startbereich
- Die gegnerischen Teams können einander sehen
- Das Spiel dauert bereits zwei Minuten (00:02:00)

3.5 Spielunterbrechung

Die Spieler dürfen pausieren, wenn ein Turnierverantwortlicher/Caster dies anordnet, sowie während der vorgegebenen Pausenzeiten pro Spiel.

Taktische Pause:

Jedes Team darf während offiziellen Matches pro Map 2 taktische Pausen zu je 60 Sekunden nutzen. Die Zeit beginnt sobald der ingame Pausentimer startet. Taktische Timeouts werden über das ingame Pausensystem angekündigt. Sollte das Game in die Overtime gehen, erhalten beide Teams ein zusätzliches Timeout.

Angeordnete Pause: Die Turnierverantwortlichen/Caster können ein Spiel jederzeit nach eigenem Ermessen unterbrechen.