



ESSL

e-sport school league



VALORANT™

Regelwerk

Inhaltsverzeichnis

Valorant Turnier Regelwerk

Inhaltsverzeichnis	2
0. Änderungsverzeichnis	5
1. Präambel.....	6
2. Turnier Struktur.....	7
2.1 Begriffsdefinitionen	7
2.1.1 Runde.....	7
2.1.2 Map.....	7
2.1.3 Match.....	7
2.1.4 Match-Area.....	7
2.2 Turnierformat	7
2.2.1 Gruppenphase.....	7
2.2.2 Online-Stage.....	8
2.2.3 Offline-Stage	8
2.3 Turnierzeitplan	8
2.3.1 Zeitplan Gruppenphase.....	8
2.3.2 Zeitplan Online-Stage	8
2.3.3 Zeitplan Offline-Stage	9
3. Teilnahmeberechtigung.....	9
3.1 Schulzugehörigkeit	9
3.2 Altersbeschränkung	9
3.3 Einverständniserklärung	9
3.4 Medien Vereinbarung.....	9
3.5 ESSL-Team	9
3.6 Discord Regelwerk.....	9
3.7 Valorant Terms of Service.....	9
4. Roster Regeln	10
4.1 Team Zusammenstellung.....	10
4.1.1 HauptspielerInnen	10
4.1.2 AuswechselspielerInnen	10
4.1.3 ErsatzspielerInnen	10
4.1.4 Coach	11
4.1.5 Schulvertretung	11
4.2 Match TeilnehmerInnen	11

- 5. Patch Regeln 11
 - 5.1 Agenten Regelung 11
 - 5.2 Karten Regelung 11
- 6. Equipment..... 12
 - 6.1 Eigenverantwortlichkeit 12
 - 6.2 LAN-Stage..... 12
 - 6.2.1 Bereitgestelltes LAN-Equipment..... 12
 - 6.2.2 System Einstellungen 12
- 7. Anti-Cheat..... 13
 - 7.1 MOSS 13
 - 7.1.1 MOSS installieren 13
 - 7.1.2 MOSS-Files..... 13
 - 7.2 Modifiziertes Equipment 13
 - 7.3 Social Media Nutzung..... 13
 - 7.4 Sonstige Programme 13
- 8. Spiel Vorbereitung 13
 - 8.1 Spieltermin 13
 - 8.2 Valorant Account..... 14
 - 8.3 Karten Auswahl 14
 - 8.3.1 Kompetitive Match Karten-Pool 14
 - 8.3.2 Best-of-One (Bo1) 14
 - 8.3.3 Best-of-Three (Bo3) 15
 - 8.3.4 Finale (Finale Bo3)..... 15
 - 8.4 Lobby Erstellung..... 16
 - 8.4.1 Lobby Einstellung..... 16
 - 8.5 Setup Zeit 17
 - 8.6 Technische Equipment Fehler 17
 - 8.7 Team Ready Status 17
- 9. Match Ablauf 17
 - 9.1 Match Start 17
 - 9.2 Agentenauswahl 17
 - 9.2.1 Neustart 17
 - 9.3 Timeout 18
 - 9.3.1 Taktische Pause 18
 - 9.3.2 Technische Pause 18
 - 9.4 Map Pause 19

9.5 Match Ergebnis	19
10. Bugs & Exploits	19
10.1 Überspielbare Bugs	19
10.2 Bugs mit Spielauswirkung	19
10.3 Absichtliche Ausnutzung von Bugs	19
11. Sachpreise und Gewinnauszahlung	19
11.1 Preismenge	20
11.2 Geldpreise	20
11.3 Sachpreise	20
11.4 Gewinnauszahlung	20
11.4.1 Gewinnauszahlung Geldgewinne	20
11.4.2 Gewinnauszahlung Sachgewinne	20
11.5 Gewinnanteile	20
12. SpielerInnen Verhalten	20
12.1 Einhaltung des Regelwerks	20
12.2 Toxicness & Provokation	20
12.3 Befolgen von Anweisungen	21
12.4 Auslegung des Regelwerks	21
12.5 Vollständigkeit des Regelwerks	21
13. Strafen & Sanktionen	21
13.1 TurnieradministratorInnen	21
13.1.1 Aufgabenbereich von TurnieradministratorInnen	21
13.2 Arten der Strafen	21
13.3 Verarbeitungsprozess	22
13.4 Offline-Stage Teilnahmepflicht	22
14. Sonstige Fragen	22
14.1 Erklärungen	22
14.1.1 Swiss-Gruppenphase	22
14.1.2 Double-Elimination-Format	22
14.2 Ticket-Tool	22
14.3 Reports	23
15. Schlussteil	23

1. Präambel

Dies ist das Valorant 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 Valorant Spielstils.

2. Turnier Struktur

2.1 Begriffsdefinitionen

Die folgenden Begriffe werden im Regelwerk öfters verwendet.

2.1.1 Runde

Eine Runde ist eine Instanz in einem VALORANT Game, die so lange dauert, bis eines der folgenden Fälle auftritt:

- Spike explodiert
- Spike wird entschärft
- Angreifer-Team wird vor der Spike-Platzierung eliminiert
- Verteidiger-Team wird eliminiert
- Rundenzeit läuft aus

2.1.2 Map

Eine Map besteht aus mehreren Runden. Es wird so lange gespielt, bis ein Team mindestens 13 Runden mit 2 Runden Vorsprung zum anderen Team gewinnt (FT13+2).

2.1.3 Match

Ein Match besteht aus eine oder mehreren Maps, abhängig vom [Turnierformat](#) (siehe 2.2). Im Upper-Bracket wird [Best-of-Three](#) (Bo3) gespielt, im Lower-Bracket und in der Gruppenphase [Best-of-One](#) (Bo1).

2.1.4 Match-Area

Unter dem Begriff Match-Area versteht man den Bereich, wo sich die SpielerInnen während eines Matches aufhalten. In der Offline-Stage ist die Match-Area der Bereich, wo sich die Computer für die SpielerInnen befinden, in der Online-Stage ist die Match-Area der Team Voice-Channel im [ESSL Discord Server](#). Das Essen in der Match-Area in der [Offline-Stage](#) (siehe 2.2.3) ist strengstens untersagt.

2.2 Turnierformat

Das Turnier wird in 3 Stages gehalten:

1. [Gruppenphase](#)
2. [Online-Stage](#)
3. [Offline-Stage](#)

2.2.1 Gruppenphase

Zu Beginn des Turnieres wird eine Gruppenphase mit je 8 Teams pro Gruppe gespielt. In dieser wird ein Ranking festgelegt. Das Turnierformat in der Gruppenphase ist [Swiss](#) (siehe 14.1.1). Die oberen 4 Teams im Ranking qualifizieren sich für das Profi-Turnier und die unteren 4 Teams kommen in das Amateur-Turnier.

2.2.2 Online-Stage

Die zweite Phase ist die Online-Stage. In dieser Phase wird ein [Double-Elimination-Turnier](#) (siehe 14.1.2) ausgetragen. Amateur- und Profi-Teams haben zwei verschiedene Turnierbäume.

Amateur-Teams spielen daher nur gegen andere Amateur-Teams, Profi-Teams nur gegen andere Profi-Teams. Die 2 Turnierbäume werden wie 2 verschiedene Turniere gehandhabt.

Im Upper-Bracket wird pro [Match Best-of-Three](#) (Bo3) gespielt, im Lower-Bracket [Best-of-One](#) (Bo1). Die Online-Stage endet mit dem Viertel-Finale.

2.2.3 Offline-Stage

Die Offline-Stage beginnt ab dem Halbfinale und findet dieses Jahr auf der [Level Up Gaming Messe](#) im Messezentrum Salzburg statt. Alle Teams, die sich bis ins Halbfinale durchkämpfen erhalten eine verpflichtende Einladung zur Messe, wo sie um die ersten 4 Plätze in ihrem Turnier spielen. Das Finale vom Pro-Turnier wird dabei auf der Main-Stage der Level-Up stattfinden und live vor Ort von professionellen Castern kommentiert werden.

2.3 Turnierzeitplan

2.3.1 Zeitplan Gruppenphase

Die Gruppenphase findet zwischen dem 6.5.2024 und dem 10.5.2024 statt. Die Teams werden in 8er Gruppen eingeteilt und spielen in einem [Swiss-Format](#) (siehe 14.1.1) gegeneinander. Alle Teams erhalten eine Frist, bis wann sie ihr nächstes Match austragen müssen. Die teilnehmenden Teams können, bis zu dieser Deadline, ihre Spielzeit mit Absprache und der Einverständniserklärung des gegnerischen Teamkapitäns vorverlegen. Bis zur Deadline müssen alle Teams in der Gruppenphase ihr Match absolviert haben, sonst erhalten sie automatisch eine Niederlage. Die Frist für ein Match beträgt für gewöhnlich in der Gruppenphase 2 Tage.

2.3.2 Zeitplan Online-Stage

In der [Online-Stage](#) werden die Teams durch die Gruppenphase in zwei verschiedene Turnierbäume eingeteilt. Es wird im [Double-Elimination-Format](#) (siehe 14.1.2) gespielt und die Teams erhalten eine Frist, bis wann sie ihr Match austragen müssen. Die teilnehmenden Teams können, bis zu dieser Deadline, ihre Spielzeit mit Absprache und der Einverständniserklärung des gegnerischen Teamkapitäns vorverlegen. Falls es zu keiner Einigung zwischen den beiden TeamkapitänInnen kommen kann, muss das Match an der von den [TurnieradministratorInnen](#) festgelegte „Standard-Termin“ ausgetragen werden, welcher unten beschrieben ist. Teams, die in Verzug sind, oder nicht zum „Standard-Termin“ am Match teilnehmen können, erhalten eine Niederlage auf das Match. Falls beide Teams nicht zur definierten Spielzeit spielberechtigt sind, wird per Zufall der Sieg vergeben.

Die folgenden Termine sind Deadlines bzw. „Standard-Termine“ von Matches in der Online-Stage:

- 12.05.2024 19:00
- 15.05.2024 19:00
- 18.05.2024 19:00
- 21.05.2024 19:00
- 24.05.2024 19:00
- 27.05.2024 19:00
- 30.05.2024 19:00

2.3.3 Zeitplan Offline-Stage

In der [Offline-Stage](#) finden alle Matches auf der [Level Up Gaming Messe](#) im Messezentrum Salzburg statt. Alle Spieltermine inklusive genauen Uhrzeiten werden von der Turnieradministration vergeben und müssen genau eingehalten werden.

Die Offline-Stage wird an den folgenden Tagen ausgetragen:

- Halbfinale: 29.06.2024
- Finale: 30.06.2024

3. Teilnahmeberechtigung

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

3.1 Schulzugehörigkeit

Es dürfen nur SpielerInnen teilnehmen, die derzeit eine Schule in der DACH Region besuchen oder MaturantInnen / AbiturientInnen des Jahrgangs 2023 oder 2024 sind.

3.2 Altersbeschränkung

Das Mindestalter für die Teilnahme am Valorant Turnier beträgt 16 Jahre. Alle SpielerInnen, die sich anmelden, müssen vor dem Start der [Offline-Phase](#) (siehe 2.2.3) diese Bedingung erfüllen.

3.3 Einverständniserklärung

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

3.4 Medien Vereinbarung

Einige Matches im Valorant 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.

3.5 ESSL-Team

ESSL-TeammitgliederInnen und ehemalige ESSL-VereinsmitgliederInnen, welche durch Rauswurf den Verein verlassen mussten, sind als SpielerIn im Turnier nicht teilnahmeberechtigt.

3.6 Discord Regelwerk

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

3.7 Valorant Terms of Service

Alle SpielerInnen müssen Valorant installiert haben und daher die „[Riot Games Nutzungsbedingungen](#)“ und den „[VALORANT Community-Kodex](#)“ befolgen.

4. Roster Regeln

Ein Team ist nur dann spielberechtigt, wenn die im Match antretenden TeammitgliederInnen teilnahmeberechtigt sind ([3. Teilnahmeberechtigung](#)) und die folgenden Bestimmungen erfüllt sind.

4.1 Team Zusammenstellung

Ein Valorant Team muss aus mindesten 6 SpielerInnen bestehen, dabei müssen mindestens 3 davon dieselbe österreichische Schule besuchen. Diese SpielerInnen müssen als [HauptspielerInnen](#) (siehe 4.1.1) angegeben werden.

Ausnahme: Ein Team zählt als Berufsschulteam, wenn mindestens 3 BerufsschülerInnen als [HauptspielerInnen](#) eingetragen werden. Diese BerufsschülerInnen müssen nicht die gleiche österreichische Berufsschule besuchen.

Es darf maximal nur 1 Mitglied pro Valorant Team SchülerIn einer nicht österreichische Schule sein. Diese Regelung gilt für alle Valorant Teams.

In einem Valorant Team gibt es folgende Positionen:

- TeamkapitänIn / SpielerIn1
- SpielerIn2
- SpielerIn3
- SpielerIn4
- SpielerIn5
- SpielerIn6
- *SpielerIn7 (Optional)*
- *SpielerIn8 (Optional)*

Damit ein Valorant Team gültig ist, muss bei der Anmeldung ein Teamkapitän / eine Teamkapitänin und weitere 5 SpielerInnen angegeben werden. Jedes Team muss daher bei der Anmeldung mindestens einen Wechselspieler / eine Wechselspielerin haben.

4.1.1 HauptspielerInnen

Die HauptspielerInnen des Teams sind die SpielerInnen 1-5 (siehe [4.1 Team Zusammenstellung](#)).

4.1.2 AuswechselspielerInnen

Alle Mitglieder des Teams, die keine [HauptspielerInnen](#) (siehe 4.1.1) sind, sind AuswechselspielerInnen. AuswechselspielerInnen sind daher SpielerInnen 5-8 (siehe [4.1. Team Zusammenstellung](#)).

4.1.3 ErsatzspielerInnen

Im Notfall ist es möglich auf dem [ESSL Discord Server](#) SpielerInnen zu suchen, die für ein bestimmtes Match als ErsatzspielerIn fungieren. ErsatzspielerInnen unterliegen strengen Rang Regelungen ([siehe 4.1.3.1 ErsatzspielerInnen Regelungen](#)), damit ein Fair Play aufrechterhalten wird. Es ist pro Team nur maximal 3 Mal erlaubt einen Ersatzspieler / eine Ersatzspielerin im Discord anzusuchen, danach müssen Teams Ersatz durch WechselspielerInnen im eigenen Roster finden, oder vermindert antreten. In der [Offline-Stage](#) (siehe 2.2.3) dürfen keine ErsatzspielerInnen teilnehmen.

4.1.3.1 ErsatzspielerInnen Regelungen

Folgende ErsatzspielerInnen Regelungen gelten für sogenannte „Free Agents“:

- Angabe des zu ersetzenden Spielers / der zu ersetzende Spielerin im Team
- ErsatzspielerIn muss auf dem Valorant Account spielen, wo er/sie aktuell den höchsten Rang hat
- ErsatzspielerIn darf auf dem Valorant Account nicht einen höheren Rang haben als der zu ersetzende Spieler / die zu ersetzende Spielerin

SpielerInnen, die bereits Mitglied eines Valorant Teams sind, dürfen nicht als ErsatzspielerIn fungieren.

4.1.4 Coach

In der Offline-Stage steht jedem frei Team ein Coach zu haben, der zwischen Runden und bei [taktischen Timeouts](#) (siehe 9.3.1) in die [Match-Area](#) (siehe 2.1.4) des Teams gehen kann, um Strategien zu besprechen. Während einer laufenden Runde darf, sofern kein taktisches Timeout genutzt wird, der Coach unter keinen Umständen selbstständig die [Match-Area](#) betreten.

4.1.5 Schulvertretung

Das Team vertritt die österreichische Schule, die die meisten (mindestens 3) [HauptspielerInnen](#) (siehe 4.1.1) besuchen. Ein Team ist nur dann in einem Match spielberechtigt, wenn mindestens 3 teilnehmende SpielerInnen, die die österreichische Schule, die das Team vertritt, besuchen.

Diese Regelung wird bei Berufsschulen-Teams durch folgende Regelung ersetzt:

Ein Team ist nur dann in einem Match spielberechtigt, wenn mindestens 3 teilnehmende SpielerInnen BerufsschülerInnen sind.

4.2 Match TeilnehmerInnen

Ein Team darf vor einem Match die antretenden SpielerInnen selbst aus der Team Zusammenstellung auswählen oder notfalls im [ESSL Discord](#) ErsatzspielerInnen ansuchen, sofern immer noch die Regelung in [4.1.5 Schulvertretung](#) eingehalten wird.

Ein Team darf auch, wenn es keine ErsatzspielerInnen oder WechselspielerInnen findet, vermindert antreten, sofern die Regelung in [4.1.5 Schulvertretung](#) immer noch eingehalten wird. Ein Team darf daher nicht mit weniger als 3 SpielerInnen in einem Match antreten.

5. Patch Regeln

5.1 Agenten Regelung

Neue Agenten, die durch ein Update in Valorant kommen, sind für die für 2 Wochen nach der globalen Veröffentlichung im Turnier gesperrt. Gesperrte Agenten dürfen nicht in der [Agentenauswahl](#) (siehe 9.2) genommen und in einer Map gespielt werden.

5.2 Karten Regelung

Änderungen des [kompetitiven Match Karten Pools](#) (siehe 8.3.1) werden erst 4 Wochen später im Turnier übernommen und im Regelwerk vermerkt.

6. Equipment

6.1 Eigenverantwortlichkeit

SpielerInnen sind für die Funktionsfähigkeit ihres Equipments selbst verantwortlich. Etwaige Schäden, die bei Benutzung im Turnier entstehen, werden nicht ersetzt.

6.2 LAN-Stage

Während der Offline-Stage erhalten die SpielerInnen auf der [Level Up Gaming Messe](#) von der Turnieradministration eigenes Equipment bereitgestellt. Es ist erlaubt eigene Peripheriegeräte wie Maus, Mauskabelhalter, Tastatur oder Mauspad mitzunehmen. Aufgrund der Sponsoren von ESSL müssen Logos von mitgenommenem Equipment gegebenenfalls abgeklebt werden.

Folgende Sachen dürfen nicht mitgenommen werden und werden von der Turnierleitung auf der [Level Up Messe](#) bereitgestellt:

- Computer
- Bildschirm
- Headset
- Stuhl
- Tisch

Nicht benötigtes Equipment wie USB-Sticks dürfen sich in der [Match-Area](#) (siehe 2.1.4) nicht aufhalten und in der Offline-Stage auf keinen Fall mit dem Match Computer verbunden werden.

Falls unklar ist, was alles erlaubt oder verboten ist, dann bitte im [ESSL Discord](#) Server unter „#support-ticket“ ein Ticket erstellen (siehe [14.2 Ticket-Tool](#)).

6.2.1 Bereitgestelltes LAN-Equipment

Das von der Turnierleitung bereitgestellte Equipment in der Offline-Stage darf unter keinen Umständen modifiziert oder in irgendeiner Art und Weise verändert oder beschädigt werden. Auf den PCs dürfen ohne Erlaubnis der Turnierleitung keine Änderungen vorgenommen oder zusätzliche Programme installiert werden. Falls durch Missachtung dieser Regel etwaige Schäden entstehen, haften die SpielerInnen, die den Schaden verursacht haben.

6.2.2 System Einstellungen

In der Offline-Stage müssen SpielerInnen die Lautstärke des Spiels über oder genau auf der von den Turnieradministration angeordnete Mindestlautstärke belassen. Außerdem dürfen System Einstellungen auf den von der Turnierleitung bereitgestellten Geräten nur mit Anwesenheit und Erlaubnis eines Turnieradministrators / einer Turnieradministratorin verändert werden. Die Turnierleitung darf darauf hinweisen, die Lautstärke im Spiel gegebenenfalls anzupassen oder andere System Einstellungen zu verändern.

7. Anti-Cheat

7.1 MOSS

Moss ist ein 2010 von Nohope92 entwickeltes Anti-Cheat Programm, das die online e-Sport Szene helfen soll, Cheater zu erkennen. Alle teilnehmenden SpielerInnen müssen MOSS installiert haben und während eines Matches im Hintergrund laufen lassen, die Turnieradministration kann jederzeit MOSS-Files anfordern, die beweisen müssen, dass der Spieler / die Spielerin im Match nicht betrogen hat.

7.1.1 MOSS installieren

Moss kann man [hier](#) installieren.

7.1.2 MOSS-Files

MOSS erstellt nach dem Start MOSS-Files, welche verwendet werden, um zu überprüfen, dass SpielerInnen in einem Match nicht betrogen und gegen das Regelwerk verstoßen haben. MOSS-Files müssen nach einem Spiel auf dem [ESSL Discord](#) in dem jeweiligen Teamchat hochgeladen werden. Tutorials wie man MOSS bedient gibt es auf Youtube.

7.2 Modifiziertes Equipment

Equipment Modifikationen, welchen einen direkten Vorteil verursachen, die andere SpielerInnen nicht haben, sind nicht erlaubt. Beispiele sind Wallhacks, Auto-Aim, oder weitere Programme, die von Seitens Riot Games verboten sind.

7.3 Social Media Nutzung

In einem Match ist es untersagt soziale Medien zu benutzen. Dies dient zum Schutz von Stream-Sniping.

7.4 Sonstige Programme

Programme, die einen strategischen Vorteil im Spiel bringen können, sind nur zwischen den Maps in der [Map Pause](#) (siehe 9.4) erlaubt. Dazu zählen Notizen, MS Paint, oder andere Programme, zum welche zum Aufzeichnen von Strategien dienen, oder andere Vorteile gewähren.

Um Missverständnisse zu vermeiden, wird empfohlen alle Programme, die für den Turnierablauf nicht essenziell sind, zu schließen. Valorant mit Vanguard, MOSS und Discord müssen jedoch in einem Match verpflichtend durchgehend laufen!

8. Spiel Vorbereitung

8.1 Spieltermin

Alle SpielerInnen, die an einem Match teilnehmen, müssen zu dem ausgemachten Spieltermin erscheinen und antreten. Ein Spiel darf maximal 15 Minuten verspätet starten, falls es eine gültige Begründung vorliegt.

8.2 Valorant Account

In einem Match muss der bei der Anmeldung angegebene Valorant Account von dem zugehörigen Spieler / Spielerin verwendet werden. Ein Account-Wechsel oder die Änderung des Namens / Riot-Tags von einem Account ist während des Turniers nicht erlaubt.

8.3 Karten Auswahl

In einem Match dürfen per Karten Auswahl nur Karten aus dem [kompetitiven Match Karten Pool](#) (siehe 8.3.1) ausgewählt werden. Die Map Auswahl wird entweder in Discord oder im Lobby Chat von den 2 TeamkapitänInnen erledigt oder, bei Abwesenheit, von einem von dem Teamkapitän / der Teamkapitänin verantwortlich gemachten Spieler / gemachte Spielerin. Es dürfen Map Auswahl-Tools zur Hilfestellung verwendet werden.

8.3.1 Kompetitive Match Karten-Pool

Der kompetitive Match Karten-Pool setzt sich derzeit aus folgenden Karten zusammen:

- Ascent
- Bind
- Breeze
- Haven
- Lotus
- Split
- Sunset

Dieser Karten-Pool ist ident mit dem Karten-Pool, welcher in Valorant in dem gewerteten Spielmodus verfügbar ist und auch derzeit in der Valorant Esport Szene verwendet wird.

8.3.2 Best-of-One (Bo1)

Team A ist das im Turnierbaum höher platzierte Team.

Team B ist das im Turnierbaum niedriger platzierte Team.

Das Map-Auswahl-Verfahren für ein Best-of-One Match verläuft folgendermaßen:

1. Team A bannt eine Karte.
2. Team B bannt eine Karte.
3. Team A bannt eine Karte.
4. Team B bannt eine Karte.
5. Team A bannt eine Karte.
6. Team B bannt eine Karte.
7. Team A wählt die Startseite aus.

Die zuspieldende Karte ist die Karte, die nach den 6 Bans als einziges übrig bleibt, mit der Startseite, die Team A ausgewählt hat.

Das Team, das die Karte gewinnt, gewinnt das Match.

8.3.3 Best-of-Three (Bo3)

Team A ist das im Turnierbaum höher platzierte Team.

Team B ist das im Turnierbaum niedriger platzierte Team.

1. Team A bannt eine Karte.
2. Team B bannt eine Karte.
3. Team A wählt eine Karte aus.
4. Team B wählt die Startseite der Karte aus.
5. Team B wählt eine Karte aus.
6. Team A wählt die Startseite der Karte aus.
7. Team A bannt eine Karte.
8. Team B bannt eine Karte.
9. Team A wählt die Startseite aus.

Die folgenden Karten werden nun in der folgenden Reihenfolge gespielt:

1. Karte, die im Schritt 3 von Team A ausgewählt wurde mit der Startseite, die im Schritt 4 von Team B ausgewählt wurde
2. Karte, die im Schritt 5 von Team B ausgewählt wurde mit der Startseite, die im Schritt 6 von Team A ausgewählt wurde
3. Karte, die nach 4 Bans und 2 Picks übrig geblieben ist, auf der Startseite, die im Schritt 9 von Team A ausgewählt wurde

Das Team, das zuerst 2 von den 3 Maps gewinnt, gewinnt das Match.

Es ist nicht nötig ein Best-of-Three auszuspielen, sobald ein Team durch First-To-Two (FT2) gewinnt, ist das Match vorbei.

8.3.4 Finale (Finale Bo3)

Das Karten Auswahlverfahren im Finale des Amateur- und Profi-Turnieres läuft etwas anders ab als zuvor.

Team A ist das Team, welches im Upper-Bracket befindet, besser platziert ist und noch kein Match verloren hat.

Team B ist das im Team, welches im Lower-Bracket befindet, niedriger platziert ist, und bereits ein Match zuvor verloren hat.

1. Team A bannt zwei Karten.
2. Team A wählt eine Karte aus.
3. Team B wählt die Startseite der Karte aus.
4. Team B wählt eine Karte aus.
5. Team A wählt die Startseite der Karte aus.
6. Team A bannt eine Karte.
7. Team B bannt eine Karte.
8. Team A wählt die Startseite aus.

Die folgenden Karten werden nun in der folgenden Reihenfolge gespielt:

1. Karte, die im Schritt 3 von Team A ausgewählt wurde mit der Startseite, die im Schritt 4 von Team B ausgewählt wurde
2. Karte, die im Schritt 5 von Team B ausgewählt wurde mit der Startseite, die im Schritt 6 von Team A ausgewählt wurde
3. Karte, die nach 4 Bans und 2 Picks übrig geblieben ist, auf der Startseite, die im Schritt 9 von Team A ausgewählt wurde

Das Team, das zuerst 2 von den 3 Maps gewinnt, gewinnt das Match und ist Sieger des Turniers. Es ist nicht nötig ein Best-of-Three auszuspielen, sobald ein Team durch First-To-Two (FT2) gewinnt, ist das Match vorbei.

Falls das Upper-Bracket Team verliert gibt es kein Bracket-Reset.

8.4 Lobby Erstellung

Der oder die TeamkapitänIn, oder ein verantwortlich gemachter Spieler / gemachte Spielerin, des im Turnierbaum höherer platzierten Teams erstellt die Lobby und ladet einen am Match teilnehmenden gegnerischen Spieler / gegnerische Spielerin ein. Nach dem Beitritt laden beide SpielerInnen die restlichen antretenden SpielerInnen und gegebenenfalls TurnieradministratorInnen ein. Der Gruppen Code kann auch zum Beitritt benutzt werden, sollte aber für nicht-TeilnehmerInnen unsichtbar sein. In der Lobby dürfen nur antretende SpielerInnen, der Teamcoach und ESSL Turnier Personal sein.

In der [Offline-Stage](#) und bei live übertragenden Matches erstellt ein Turnieradministrator / eine Turnieradministratorin die Lobby, um die Korrektheit der [Lobby Einstellungen](#) (siehe 8.4.1) zu gewährleisten und um die Kontrolle zu behalten, sodass im Notfall eingegriffen werden kann.

8.4.1 Lobby Einstellung

Die Turnierlobby muss folgende Einstellungen haben:

- Karte: Ausgewählte Map
- Server: Frankfurt
- Modus: Standard
- Geschlossene Gruppe: An

Optionen:

- Cheats erlauben: Aus
- Turniermodus: An
- Verlängerung: mit 2 gewinnen: An
- Alle Runden bis zum Ende spielen: Aus
- Match-Verlauf ausblenden: Aus

Ausnahme: Der Server kann außerhalb der [Offline-Stage](#) bei nicht übertragenden Turnieren mit Absprache und Einverständnis beider Teams geändert werden.

8.5 Setup Zeit

SpielerInnen sind selbst für die Funktionsfähigkeit ihres Setups verantwortlich. Eine zusätzliche Setup Zeit gibt es nur in der [Offline-Stage](#), die streng eingehalten werden muss. Außerhalb der [Offline-Stage](#) müssen Spieler ihr Setup vor den ausgemachten Spielzeiten eigenständig kontrollieren und managen.

8.6 Technische Equipment Fehler

SpielerInnen sind für ihr eigenes Equipment selbst verantwortlich. Runden betroffen durch Technische Equipment Fehler vom eigenen Equipment werden nicht wiederholt. Für Equipment in der [Offline-Stage](#), welches von der Turnierleitung bereitgestellt wird, kann unter Umständen ein Round-Rollback angefordert werden.

8.7 Team Ready Status

Nachdem alle SpielerInnen die Lobby betreten haben und das eigene Team bereit ist, gibt man dem gegnerische Team Bescheid, dass nichts mehr zwischen dem Start einer Runde im Weg liegt. Dies wird durch zum Beispiel ein „r“, „ready“ oder „bereit zu spielen“ im Lobby Chat ausgedrückt.

9. Match Ablauf

9.1 Match Start

Sobald beide Teams in der Lobby den [Team Ready Status](#) (siehe 8.7) erreicht haben und es keine Anweisungen von der Turnierleitung gibt, muss die Runde so bald wie möglich von dem Lobby-Ersteller / der Lobby-Erstellerin gestartet werden.

9.2 Agentenauswahl

Nach einem Rundenstart haben die SpielerInnen beider Teams 85 Sekunden, um ihr Agent Line-up auszuwählen, falls jemand versehentlich einen falschen Agenten picken sollte, muss er / sie sofort die Turnierleitung und das gegnerische Team informieren, damit die Lobby neu gestartet werden kann. Die Turnierleitung und das gegnerische Team müssen vor Ablauf der 85 Sekunden benachrichtigt und der Spieler / die Spielerin, welche den falschen Agenten ausgewählt hat, inklusive dem neuen Agenten, bekanntgegeben werden, damit ein Neustart erlaubt ist.

9.2.1 Neustart

Bei einem Neustart der Agentenauswahl, wählen beide Teams auf derselben Map die gleichen Agenten, bis auf die Personen, die versehentlich einen falschen Agenten ausgewählt haben. Diese SpielerInnen wählen den zuvor der Turnierleitung und dem gegnerischen Team mitgeteilten neuen Agenten. Ein Neustart von einem Neustart ist nicht erlaubt, sollte ein Spieler / eine Spielerin wieder versehentlich einen falschen Agenten auswählen, muss weitergespielt werden.

Das absichtliche Ausnutzen der Neustart Funktion, um einen Spielvorteil gegen das generische Team zu erhalten, ist strengstens untersagt!

9.3 Timeout

Timeouts sind Unterbrechungen in einem Valorant Match

9.3.1 Taktische Pause

Eine Taktische Pause / Timeout kann 1-mal pro Map pro Team durch die Timeoutfunktion im Spiel genommen werden. Ein Timeout kommt zustande, sobald die teilnehmenden SpielerInnen eine absolute Mehrheit bei der Timeout-Abstimmung im Spiel erzielen.

In der Verlängerung haben beide Teams für alle Verlängerungsrunden genau 1 taktisches Timeout.

Taktische Timeouts dauern 60 Sekunden, während dieser Zeit ist dem Coach beider Teams in der [Offline-Stage](#) erlaubt sich in die [Match-Area](#) (siehe 2.1.4) der eigenen Teams zu begeben und mit den SpielerInnen Strategien zu besprechen. Nach Ablauf der Timeoutzeit müssen beide Coaches die [Match-Area](#) unverzüglich verlassen.

9.3.2 Technische Pause

Technische Pausen dienen zur Lösung von unvorhersehbaren Problemen, die während einer Map auftreten. Technische Pausen können von SpielerInnen zwischen Runden mit Angabe eines validen Grundes beantragt werden, um zum Beispiel folgende technische Fehler zu beheben:

- PC-Absturz
- Valorant-Crash
- Internet-Ausfall
- Sound-Probleme
- Grafik-Probleme
- Equipment-Probleme

Während technischen Pausen dürfen die Coaches die [Match-Area](#) (siehe 2.1.4) nicht betreten und die SpielerInnen, sofern nicht anders von den Turnierleitung verlangt, ihre Kopfhörer nicht absetzen.

Technische Pausen dürfen nur von SpielerInnen (keine Coaches) beantragt und die Zeit im Spiel unter dem Tab „Cheats“ gestoppt werden. Um den Spielfluss und den Turnierplan nicht zu unterbrechen, dürfen technische Pausen ohne spezielle Anordnungen von TurnieradministratorInnen pro Map pro Team nicht über 15 Minuten überschreiten. Jegliche weiteren technischen Pausen dürfen nur mit Zustimmung eines Turnieradministrators / einer Turnieradministratorin oder des gegnerischen Teams stattfinden.

Eine technische Pause wird beendet, wenn:

- Ein Turnieradministrator / eine Turnieradministratorin anordnet, das weiterspielt wird
- Das aufgetretene Problem erfolgreich gelöst wurde
- Es keine Verbesserungsaussicht bei der Lösung des Problems gibt
- Ein Team die 15 Minuten technische Timeout Grenze dieser Map überschritten hat

Vor der Fortsetzung des Spiels müssen alle SpielerInnen beider Teams bereit sein, dies wird im All-Chat im Spiel geregelt, ähnlich wie bei [8.7 Team Ready Status](#).

Das Benutzen von technischen Pausen ohne validen Grund wird durch [13. Strafen und Sanktionen](#) bestraft.

9.3.2.1 Sonderregelung technische Pause

Technische Pausen können bei Maps, die auf [Twitch](#) durch ESSL übertragen werden oder in der Offline-Stage, auch von der Turnierleitung angeordnet werden, um zu gewährleisten, dass ein qualitativer Stream angeboten wird.

Das selbständige Pausieren des Valorant-Timers in der Runde ist bei Maps, die von ESSL übertragen werden oder in der Offline-Stage stattfinden strengstens verboten. Bei technischen Problemen kann man zB. im All-Chat im Spiel die Turnierleitung mit einer Begründung bitten, die Zeit anzuhalten.

9.4 Map Pause

Zwischen 2 Maps gibt es eine Pause, die nach Absprache der beiden Teams und gegebenenfalls der Turnierleitung, bestimmt wird. Eine Map Pause darf höchstens 15 Minuten gehen und kann bei Bedarf ganz weggelassen werden.

9.5 Match Ergebnis

Das Gewinner Team eines Matches ist das Team, das die Bedingungen in [2.1.3 Match](#) und [8.3 Karten Auswahl](#) erfüllt. Die Ergebnisse der jeweiligen Maps sind auf dem [ESSL Discord](#) mit einem Screenshot als Beweis in dem entsprechendem Textkanal zu veröffentlichen.

10. Bugs & Exploits

Bugs sind nicht vorhergesehene Spielverfahren in Valorant. Exploits sind systematisch ausnutzbare Bugs, welche einen direkten Spielvorteil bringen. Bei den folgenden Absätzen werden sie gleichbehandelt.

10.1 Überspielbare Bugs

Überspielbare Bugs, sind Bugs, welche keinen direkten Einfluss auf das Spielgeschehen haben. Bei Überspielbare Bugs werden keine Runden wiederholt.

10.2 Bugs mit Spielauswirkung

Bugs mit Spielauswirkungen sind Bugs, die einen direkten Einfluss auf das Spielgeschehen haben. Im Falle eines Auftretts, muss ein Turnieradministrator / eine Turnieradministratorin kontaktiert werden, welche die tatsächliche Auswirkung des Bugs evaluiert und weitere Maßnahmen (siehe [13.2 Arten der Strafen](#)) anordnet.

10.3 Absichtliche Ausnutzung von Bugs

Das absichtliche Ausnutzen von Spielfehlern, sogenanntes „Exploiting“ oder „Bug-Abusing“, ist strengstens untersagt. SpielerInnen und Teams, die gegen diese Regel verstoßen werden durch [13. Strafen und Sanktionen](#) bestraft.

11. Sachpreise und Gewinnauszahlung

Für die Amateur- und Profi-Turnier Gewinner Teams gibt es gewisse Sach- und Geldgewinne, die durch die Sponsoren von der ESSL bereitgestellt werden.

11.1 Preismenge

Die Summe aller Sach- und Geldpreise vom Amateur- und Profi-Turnier ergeben zusammen ca. 2.500€

11.2 Geldpreise

Geldpreise werden nur im Profi-Turnier vergeben. Die Verteilung der Geldgewinne wird wie folgt aufgeteilt:

1. Platz: 50%
2. Platz: 31,25%
3. Platz: 18,75%

11.3 Sachpreise

Sachpreise werden nur im Amateur-Turnier vergeben. Sachpreise werden entsprechend ihres Wertes an die best-platzierten Teams im Turnier verteilt.

11.4 Gewinnauszahlung

11.4.1 Gewinnauszahlung Geldgewinne

Bei Geldpreisen erhält der Teamkapitän / die Teamkapitänin des Teams den vollen Gewinnbetrag und muss ihn mit Absprache der anderen TeammitgliederInnen entsprechend aufteilen, sodass alle TeammitgliederInnen zufrieden sind.

11.4.2 Gewinnauszahlung Sachgewinne

Bei Sachpreisen müssen sich die SpielerInnen ähnlich wie bei der Gewinnauszahlung der Geldgewinne untereinander ausmachen, wer welchen Sachpreis erhält. Die Sachpreise müssen so aufgeteilt werden, sodass alle TeammitgliederInnen zufrieden sind.

11.5 Gewinnanteile

Die Größe der Gewinnanteile zwischen den einzelnen TeammitgliederInnen werden nicht von der Turnierleitung vorgegeben, sondern werden durch eine gemeinsame Absprache zwischen den SpielerInnen festgelegt. Es wird empfohlen vor der Anmeldung eine klare Aufteilung der Sach- und Geldpreise auszumachen, damit es später keinerlei Komplikationen dazu gibt.

12. SpielerInnen Verhalten

12.1 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 durch [13. Strafen und Sanktionen](#) bestraft.

12.2 Toxicness & Provokation

Alle SpielerInnen werden dazu aufgefordert provokatives und toxisches Verhalten zu unterlassen. SpielerInnen, die, während dem Turnier andere Personen beleidigen, bewusst provozieren oder anderwärtig mit einer bösen Absicht Stören, werden durch [13. Strafen und Sanktionen](#) bestraft.

12.3 Befolgen von Anweisungen

Alle SpielerInnen müssen zu jederzeit die Anweisungen von den Turnierorganisatoren befolgen. Das Nicht-fulgeleisten von Anweisungen kann durch [13. Strafen und Sanktionen](#) bestraft werden.

12.4 Auslegung des Regelwerks

Das Valorant Regelwerk ist die Basis der Regelungen, die im Turnier angewendet werden. TurnieradministratorInnen haben das Recht gewisse Abschnitte des Regelwerkes kurzzeitig für den Erhalt des Turnierablaufes außer Kraft zu setzen.

12.5 Vollständigkeit des Regelwerks

Das Valorant Regelwerk ist 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 gewisse Grundsätze verstoßen, die durch das Regelwerk hätte verhindert werden sollen.

13. Strafen & Sanktionen

13.1 TurnieradministratorInnen

TurnieradministratorInnen fungieren als SchiedsrichterInnen im Valorant Turnier, sie überwachen Matches und sorgen für Ordnung.

13.1.1 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
- Überprüfung der Ausrüstung und Setups der SpielerInnen (in der [Offline-Stage](#))

13.2 Arten der Strafen

Folgende Strafen können beispielsweise von [TurnieradministratorInnen](#) bei einem Regelverstoß verhängt werden:

- Keine
- Mündliche / Schriftliche Verwarnung
- Runden Rollback
- Runden Verlust
- Map Verlust
- SpielerIn Ban
- Team Disqualifikation

Die Handlungsmöglichkeit von [TurnieradministratorInnen](#) sind nicht auf die oben genannten Strafen beschränkt.

13.3 Verarbeitungsprozess

Bei Verstoß des Regelwerkes muss unverzüglich ein Turnieradministrator / eine Turnieradministratorin durch das [Ticket-Tool](#) (siehe 14.2) kontaktiert werden. TurnieradministratorInnen evaluieren den Verstoß und setzen nötige Sanktionen um.

13.4 Offline-Stage Teilnahmepflicht

Alle Teams und SpielerInnen, die sich für die Offline-Stage qualifizieren, müssen auch darin teilnehmen. Ein Aussteigen wird nicht toleriert. Alle SpielerInnen, die nicht zur [Offline-Stage](#) kommen können, müssen eine Entschädigungs-Gebühr von 75€ zahlen, weil ESSL Verpflichtungen zu Sponsoren einhalten muss.

14. Sonstige Fragen

14.1 Erklärungen

14.1.1 Swiss-Gruppenphase

Swiss ist ein Turnierformat. In jeder Swiss-Runde spielt ein Team gegen ein zufälliges gleichstarkes anderes Team aus derselben Gruppe, definiert durch die gleiche Anzahl an Siege und Niederlagen, spielt. Nach einer bestimmten Anzahl an Swiss-Runden endet das Turnierformat und es wird anhand der Siege und der Niederlagen von jedem Team eine Reihung gebildet in der Gruppe gebildet. Die besten 4 Teams kommen ins Profi-Turnier, die restlichen ins Amateur-Turnier.

14.1.2 Double-Elimination-Format

Double-Elimination ist ein Turnierformat. Zu Beginn des Turnier-Formates sind alle Teams im Upper-Bracket, meist auch Winner-Bracket genannt. Das Upper-Bracket besteht aus einem Turnierbaum, ähnlich wie bei einem Single-Elimination-Format. Die Teams im Upper-Bracket müssen in jeder Turnierrunde gegen ein anderes Team, vorgegeben durch den Turnierbaum, spielen. Gewinnt ein Team das Match, bleibt es im Upper-Bracket und kommt eine Turnierrunde weiter, verliert ein Team das Match, fällt es ins Lower-Bracket, wo sie in jeder weiteren Turnierrunde gegen 2 verschiedene Teams spielen müssen, welche, durch das Verlieren eines Matches, ebenfalls in Lower-Bracket gefallen ist. Verliert ein Team, das sich im Lower-Bracket befindet, ein weiteres Match, scheidet es vollständig aus dem Valorant Turnier aus. Am Ende bleibt ein Team im Lower-Bracket und ein Team im Upper-Bracket übrig, welche dann das Finale des Turnieres darstellt und auf der [Level Up Gaming Messe](#) austragen wird.

14.2 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 „Ticketsystem“ 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.

14.3 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 Valorant Regelwerk verstoßen.

15. Schlussteil

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