



ESSL

e-sport school league



VALORANT™

Regelwerk

# Inhaltsverzeichnis

## Kinetic Clash Regelwerk

Inhaltsverzeichnis .....	2
0. Änderungsverzeichnis .....	5
1. Turnier Struktur .....	6
1.1 Begriffsdefinitionen .....	6
1.1.1 Runde.....	6
1.1.2 Map.....	6
1.1.3 Match.....	6
1.1.4 Match-Area.....	6
1.2 Turnierformat .....	6
1.3 Turnierzeitplan .....	6
2. Teilnahmeberechtigung.....	6
2.1 Schulzugehörigkeit.....	6
2.2 Altersbeschränkung .....	7
2.3 Einverständniserklärung .....	7
2.4 Medien Vereinbarung.....	7
2.5 ESSL-Team .....	7
2.6 Discord Regelwerk.....	7
2.7 Valorant Terms of Service.....	7
2.8 Project V .....	7
3. Roster Regeln .....	7
3.1 Team Zusammenstellung.....	8
3.1.1 HauptspielerInnen .....	8
3.1.2 AuswechselspielerInnen .....	8
3.1.3 Coach .....	8
3.1.4 Radiantbegrenzung.....	8
3.2 Match TeilnehmerInnen .....	8
4. Patch Regeln .....	8
4.1 Agenten Regelung .....	8
4.2 Karten Regelung .....	9
5. Equipment.....	9
5.1 Eigenverantwortlichkeit .....	9
5.2 Plattform.....	9
5.3 Spieleraccounts .....	9

5.3 Internetverbindung.....	9
6. Anti-Cheat.....	9
6.1 MOSS .....	9
6.1.1 MOSS installieren .....	9
6.1.2 MOSS-Files.....	9
6.2 Modifiziertes Equipment.....	10
6.3 Social Media Nutzung.....	10
6.4 Sonstige Programme .....	10
7. Spiel Vorbereitung .....	10
7.1 Spieltermin .....	10
7.2 Valorant Account.....	10
7.3 Karten Auswahl .....	10
7.3.1 Kompetitive Match Karten-Pool .....	11
7.3.2 Best-of-One (Bo1) .....	11
7.3.3 Best-of-Three (Bo3) .....	11
7.3.4 Finale (Finale Bo3).....	12
7.4 Lobby Erstellung.....	13
7.4.1 Lobby Einstellung.....	13
7.5 Setup Zeit .....	13
7.6 Technische Equipment Fehler .....	13
7.7 Team Ready Status .....	13
8. Match Ablauf .....	14
8.1 Match Start .....	14
8.2 Agentenauswahl .....	14
8.2.1 Neustart .....	14
8.3 Timeout .....	14
8.3.1 Taktische Pause .....	14
8.3.2 Technische Pause .....	15
8.4 Map Pause .....	15
8.5 Match Ergebnis .....	15
9. Bugs & Exploits .....	16
9.1 Überspielbare Bugs .....	16
9.2 Bugs mit Spielauswirkung.....	16
9.3 Absichtliche Ausnutzung von Bugs.....	16
10. Preise und Gewinn .....	16
10.1 Preismenge .....	16

10.2 Verteilung.....	16
10.4 Gewinnauszahlung.....	16
10.5 Gewinnanteile .....	16
10.6 ESSL LevelUp Turnier .....	17
11. SpielerInnen Verhalten.....	17
11.1 Einhaltung des Regelwerks .....	17
11.2 Toxicness & Provokation.....	17
11.3 Benutzerprofil Inhalte .....	17
11.4 Chatverhalten .....	17
11.5 Befolgen von Anweisungen .....	18
11.6 Auslegung des Regelwerks.....	18
11.7 Vollständigkeit des Regelwerks .....	18
12. Strafen & Sanktionen.....	18
12.1 TurnieradministratorInnen .....	18
12.1.1 Aufgabenbereich von TurnieradministratorInnen .....	18
12.1.2 Turnierunterstützung.....	18
12.2 Arten der Strafen .....	19
12.3 Verarbeitungsprozess .....	19
13. Sonstige Fragen .....	19
13.1 Erklärungen.....	19
13.1.1 Double-Elimination-Format.....	19
13.2 Ticket-Tool.....	19
13.3 Reports .....	20
14. Schlussteil.....	20

# 0. Änderungsverzeichnis

Im Änderungsverzeichnis werden alle Änderungen des Kinetic Clash Regelwerks verzeichnet.  
Das Regelwerk ist vor der Teilnahme des Turniers vollständig zu lesen.

Unwissenheit schützt nicht vor Strafe!

Vorgenommene Änderungen:

Inhaltliche Änderungen / Aktualisierungen / Erweiterungen / Korrekturen	Datum
<u>Ergänzung:</u> <b>3. Roster Regeln:</b> 3.1.4 Radiantbegrenzung	18.02.2025

# 1. Turnier Struktur

## 1.1 Begriffsdefinitionen

Die folgenden Begriffe werden im Regelwerk öfters verwendet.

### 1.1.1 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

### 1.1.2 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).

### 1.1.3 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).

### 1.1.4 Match-Area

Unter dem Begriff Match-Area versteht man den Bereich, wo sich die SpielerInnen während eines Matches aufhalten. Dieser ist der jeweilige Teamsprachkanal auf dem ESSL Discord Server.

## 1.2 Turnierformat

Das Turnier verwendet das Double-Elimination-Format.

Matches sind Best-of-Three (Bo3).

## 1.3 Turnierzeitplan

Das Turnier findet am 22.02.2025 und am 23.02.2025 statt.

# 2. Teilnahmeberechtigung

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

## 2.1 Schulzugehörigkeit

Es dürfen nur SpielerInnen teilnehmen, die derzeit eine Schule oder Studium in der DACH-Region besuchen.

## 2.2 Altersbeschränkung

Das Mindestalter für die Teilnahme am Kinetic Clash Turnier beträgt 16 Jahre. Alle SpielerInnen, die sich anmelden, müssen vor dem Start der des Turnieres diese Bedingung erfüllen.

## 2.3 Einverständniserklärung

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

## 2.4 Medien Vereinbarung

Einige Matches im 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.

## 2.5 ESSL-Team

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

## 2.6 Discord Regelwerk

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

## 2.7 Valorant Terms of Service

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

## 2.8 Project V

Alle SpielerInnen, die bereits in Project V in einem Team waren / sind, welches Division 2 erreicht hat, sind in diesem Turnier nicht teilnahmeberechtigt.

## 3. Roster Regeln

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

## 3.1 Team Zusammenstellung

Ein Valorant Team muss aus mindestens 5 MitgliederInnen bestehen.

In einem Valorant Team gibt es folgende Positionen:

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

Damit ein Valorant Team gültig ist, muss bei der Anmeldung ein Teamkapitän / eine Teamkapitänin und weitere 4 SpielerInnen angegeben werden. Zusätzliche SpielerInnen fungieren als AuswechselspielerInnen.

### 3.1.1 HauptspielerInnen

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

### 3.1.2 AuswechselspielerInnen

Alle Mitglieder des Teams, die keine [HauptspielerInnen](#) (siehe 4.1.1) sind, sind AuswechselspielerInnen. AuswechselspielerInnen sind daher SpielerInnen 6-8 (siehe [4.1. Team Zusammenstellung](#)).

### 3.1.3 Coach

Es gibt keine Coaches im Team und auch keine während laufenden Matches.

### 3.1.4 Radiantbegrenzung

Pro Team darf nur 1 SpielerIn in den letzten 3 Episoden den Rang Radiant auf dem ranghöchsten Account haben.

## 3.2 Match TeilnehmerInnen

Ein Team darf vor einem Match die antretenden SpielerInnen selbst aus der Team Zusammenstellung auswählen.

Ein Team darf auch, wenn es keine WechselspielerInnen findet, vermindert antreten, sofern es nicht weniger als 3 SpielerInnen hat.

## 4. Patch Regeln

### 4.1 Agenten Regelung

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



## 4.2 Karten Regelung

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

# 5. Equipment

## 5.1 Eigenverantwortlichkeit

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

## 5.2 Plattform

Das Turnier findet auf der PC-Version von Valorant statt.

## 5.3 Spieleraccounts

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

## 5.3 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.

# 6. Anti-Cheat

## 6.1 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.

### 6.1.1 MOSS installieren

Moss kann man [hier](#) installieren.

### 6.1.2 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.

## 6.2 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.

True-Stretched-Resolution oder Maus Acceleration ist in diesem Turnier verboten. Die Auflösung des Bildschirms darf nur durch den eigenen Grafiktreiber oder durch die Valorant Einstellung im Spiel geändert werden. Zusätzliche Drittanbietersoftware ist verboten.

## 6.3 Social Media Nutzung

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

## 6.4 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!

# 7. Spiel Vorbereitung

## 7.1 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 eine gültige Begründung vorliegt.

## 7.2 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.

## 7.3 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.

### 7.3.1 Kompetitive Match Karten-Pool

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

- Abyss
- Bind
- Fracture
- Haven
- Lotus
- Pearl
- Split

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.

### 7.3.2 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.

### 7.3.3 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 auszuspielden, sobald ein Team durch First-To-Two (FT2) gewinnt, ist das Match vorbei.

### 7.3.4 Finale (Finale Bo3)

Das Karten Auswahlverfahren im Finale 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 auszuspielden, sobald ein Team durch First-To-Two (FT2) gewinnt, ist das Match vorbei.

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

## 7.4 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 alle nicht-TeilnehmerInnen unbekannt sein. In der Lobby dürfen nur antretende SpielerInnen und ESSL Turnier Personal sein.

### 7.4.1 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 bei nicht übertragenden Turnieren mit Absprache und Einverständnis beider Teams geändert werden.

## 7.5 Setup Zeit

SpielerInnen sind selbst für die Funktionsfähigkeit ihres Setups verantwortlich. Eine zusätzliche Setup Zeit gibt es nicht. SpielerInnen müssen ihr Setup vor den ausgemachten Spielzeiten eigenständig kontrollieren und betreuen.

## 7.6 Technische Equipment Fehler

SpielerInnen sind für ihr eigenes Equipment selbst verantwortlich. Runden, die durch technische Equipment Fehler vom eigenen Equipment betroffen sind, werden nicht wiederholt.

## 7.7 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.

## 8. Match Ablauf

### 8.1 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.

### 8.2 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.

#### 8.2.1 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!

### 8.3 Timeout

Timeouts sind Unterbrechungen in einem Valorant Match

#### 8.3.1 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.

### 8.3.2 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

Technische Pausen dürfen nur von SpielerInnen und TurnierorganisatorInnen beantragt werden. Die Zeit im Spiel wird unter dem Tab „Cheats“ gestoppt. 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 und / 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.

## 8.4 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.

## 8.5 Match Ergebnis

Das Gewinner Team eines Matches ist das Team, dass die 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.

## 9. 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.

### 9.1 Überspielbare Bugs

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

### 9.2 Bugs mit Spielauswirkung

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

### 9.3 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.

## 10. Preise und Gewinn

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

### 10.1 Preismenge

Das Preisgeld beträgt insgesamt 200€.

### 10.2 Verteilung

Die Verteilung der Geldgewinne wird wie folgt aufgeteilt:

1. Platz: 75% (150€)
2. Platz: 25% (50€)

### 10.4 Gewinnauszahlung

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.

### 10.5 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.



## 10.6 ESSL LevelUp Turnier

Die GewinnerInnen des Kinetic Clash Turniers qualifizieren sich direkt für das ESSL LevelUp Valorant Turnier.

# 11. SpielerInnen Verhalten

## 11.1 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.

## 11.2 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.

## 11.3 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:

- Valorant Teamname
- Valorant Benutzername (Riot-Tag)
- 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 und werden durch 13. Strafen und Sanktionen bestraft.

## 11.4 Chatverhalten

Alle SpielerInnen dürfen keine politisch motivierte, sexistische, diskriminierende, verachtende, antisemitistische, an den Nationalsozialismus anspielende, beleidigende, drohende, gesetzesbrechende oder sonstige störende Inhalte auf dem ESSL Discord Server oder in Maches in Valorant durch den Chat im Spiel verbreiten.

SpielerInnen, die gegen diese Regelung verstoßen werden durch 13. Strafen und Sanktionen bestraft.

## 11.5 Befolgen von Anweisungen

Alle SpielerInnen müssen zu jederzeit die Anweisungen von den Turnierorganisatoren befolgen. Das Nicht-folgeleisten von Anweisungen kann durch 13. Strafen und Sanktionen bestraft werden.

## 11.6 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.

## 11.7 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.

# 12. Strafen & Sanktionen

## 12.1 TurnieradministratorInnen

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

### 12.1.1 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)

### 12.1.2 Turnierunterstützung

Turnieradministratoren können Matches jederzeit überwachen und anfordern, dass sie als Match-Admin in einer Map fungieren.

Bei den Standard-Zeiten (siehe 2.3.2 Zeitplan Online-Stage) werden TurnieradministratorInnen Spiele überwachen und direkten Echtzeit Support gewährleisten.

Bei Spielzeiten, die, durch die Vereinbarung beider teilnehmenden Teams, nicht zu den Standard-Zeiten stattfinden, kann kein Echtzeit Support garantiert werden. SpielerInnen oder Teams können jedoch mit Hilfe des Ticket-Tools (siehe 14.2) trotzdem bei Problemen Hilfe suchen oder eine Anfrage auf einen Match-Admin stellen.

Anfragen zur Überwachung des Spielverlaufs durch einen Match-Admin müssen zeitgerecht eingereicht werden und werden je nach Verfügbarkeit stattgegeben.

## 12.2 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.

## 12.3 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. Sonstige Fragen

## 13.1 Erklärungen

### 13.1.1 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 Kinetic Clash aus. Am Ende bleibt ein Team im Lower-Bracket und ein Team im Upper-Bracket übrig, welche das Finale des Turnieres darstellt.

## 13.2 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.

### 13.3 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.

## 14. Schlussteil

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