



ESSL

e-sport school league



VALORANT™

Regelwerk

Inhaltsverzeichnis

Valorant Turnier Regelwerk

| | |
|------------------------------------|----|
| Inhaltsverzeichnis | 2 |
| 0. Änderungsverzeichnis | 6 |
| 1. Präambel..... | 7 |
| 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..... | 8 |
| 2.2 Turnierformat | 8 |
| 2.2.1 Gruppenphase..... | 8 |
| 2.2.2 Online-Stage..... | 8 |
| 2.2.3 Offline-Stage | 8 |
| 2.3 Turnierzeitplan | 9 |
| 2.3.1 Zeitplan Gruppenphase..... | 9 |
| 2.3.2 Zeitplan Online-Stage | 9 |
| 2.3.3 Zeitplan Offline-Stage | 9 |
| 3. Teilnahmeberechtigung..... | 10 |
| 3.1 Schulzugehörigkeit | 10 |
| 3.2 Altersbeschränkung | 10 |
| 3.3 Einverständniserklärung | 10 |
| 3.4 Medien Vereinbarung..... | 10 |
| 3.5 ESSL-Team | 10 |
| 3.6 Discord Terms of Service | 10 |
| 3.7 Discord Regelwerk..... | 10 |
| 3.8 Valorant Terms of Service..... | 10 |
| 3.9 Valorant Begrenzung..... | 10 |
| 4. Roster Regeln | 11 |
| 4.1 Team Zusammenstellung..... | 11 |
| 4.1.1 HauptspielerInnen | 11 |
| 4.1.2 AuswechselspielerInnen | 11 |
| 4.1.3 ErsatzspielerInnen | 11 |
| 4.1.4 Coach | 12 |

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

| | |
|--|----|
| 9.3 Timeout | 19 |
| 9.3.1 Taktische Pause | 19 |
| 9.3.2 Technische Pause | 20 |
| 9.4 Map Pause | 20 |
| 9.5 Match Ergebnis | 20 |
| 10. Bugs & Exploits | 21 |
| 10.1 Überspielbare Bugs | 21 |
| 10.2 Bugs mit Spielauswirkung | 21 |
| 10.3 Absichtliche Ausnutzung von Bugs | 21 |
| 11. Sachpreise und Gewinnauszahlung | 21 |
| 11.1 Preismenge | 21 |
| 11.2 Geldpreise | 21 |
| 11.3 Sachpreise | 21 |
| 11.4 Gewinnauszahlung | 21 |
| 11.4.1 Gewinnauszahlung Geldgewinne | 21 |
| 11.4.2 Gewinnauszahlung Sachgewinne | 22 |
| 11.5 Gewinnanteile | 22 |
| 12. SpielerInnen Verhalten | 22 |
| 12.1 Einhaltung des Regelwerks | 22 |
| 12.2 Toxicness & Provokation | 22 |
| 12.3 Benutzerprofil Inhalte | 22 |
| 12.4 Chatverhalten | 22 |
| 12.5 Befolgen von Anweisungen | 23 |
| 12.6 Auslegung des Regelwerks | 23 |
| 12.7 Vollständigkeit des Regelwerks | 23 |
| 13. Strafen & Sanktionen | 23 |
| 13.1 TurnieradministratorInnen | 23 |
| 13.1.1 Aufgabenbereich von TurnieradministratorInnen | 23 |
| 13.1.2 Turnierunterstützung | 23 |
| 13.2 Arten der Strafen | 24 |
| 13.3 Verarbeitungsprozess | 24 |
| 13.4 Offline-Stage Teilnahmepflicht | 24 |
| 14. Sonstige Fragen | 24 |
| 14.1 Erklärungen | 24 |
| 14.1.1 Double-Elimination-Format | 24 |
| 14.2 Ticket-Tool | 24 |

| | |
|----------------------|----|
| 14.3 Reports | 25 |
| 15. Schlussteil..... | 25 |

1. Präambel

Herzlich willkommen zum Valorant-Regelwerk – dem Kodex, der das Verhalten aller SpielerInnen leitet und so den Grundstein für eine herausragende Turnieratmosphäre legt. Dieses Regelwerk wurde mit größter Sorgfalt erstellt, um sicherzustellen, dass jede Teilnahme mehr als nur ein Wettkampf, sondern ein unvergessliches Erlebnis wird.

Unser Ziel ist es, einen Raum zu schaffen, in dem sich jede/r SpielerIn voll entfalten und die pure Freude am Spiel erleben kann, während gleichzeitig ein spannendes, qualitativ exquisites Gameplay den ZuschauerInnen in unseren Livestreams geboten wird.

Das Ziel ist Fairness, Respekt und Gleichbehandlung – unabhängig von Geschlecht, Herkunft, Religion, Aussehen, sexueller Orientierung, individuellen Interessen oder dem persönlichen Spielstil – zu schaffen.

Dieses Regelwerk garantiert, dass alle SpielerInnen in einem harmonischen, wertschätzenden Umfeld antreten und den Geist des fairen Wettbewerbs hochleben lassen.

Möge dieser Kodex als Leitfaden dienen und den Enthusiasmus, die Leidenschaft sowie den Teamgeist in jedem Spiel weiter entfachen.

Wir wünschen allen TeilnehmerInnen ein Turniererlebnis, das in Erinnerung bleibt und die Magie – den Spaß – von Valorant in all ihren Facetten erstrahlen lässt.

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). In der Online-Stage und Offline-Stage wird Best-of-Three (Bo3) gespielt und in Gruppenphase Best-of-One (Bo1).

2.1.4 Match-Area

Die Match-Area bezeichnet den Bereich, in dem sich die SpielerInnen während eines Matches aufhalten.

- In der Offline-Stage ist dies der Bereich mit den bereitgestellten Computern.
- In der Online-Stage entspricht dies dem Team Voice-Channel auf dem [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 gliedert sich in drei Stages:

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

2.2.1 Gruppenphase

Zu Beginn tritt in der Gruppenphase jedes Team in Gruppen zu je 4 Mannschaften gegeneinander an. Dabei wird ein Ranking erstellt:

- Die beiden besten Teams qualifizieren sich für das Profi-Turnier.
- Die beiden letzten Teams wechseln ins Amateur-Turnier.

2.2.2 Online-Stage

In der Online-Stage findet ein [Double-Elimination-Turnier](#) (siehe 14.1.2) statt.

Alle Matches sind [Best-of-Three](#) (Bo3).

Die Teams werden aus der Gruppenphase in zwei getrennte Turnierbäume eingeteilt:

- Amateur-Bracket
- Profi-Bracket

Die Online-Stage endet mit dem Halbfinale.

2.2.3 Offline-Stage

Die Offline-Stage beginnt ab dem Halbfinale und findet in diesem Jahr auf der [Level Up Gaming Messe](#) im Messezentrum Salzburg statt.

Alle Teams, die das Halbfinale erreichen, erhalten eine **verbindliche Einladung zur Messe**, wo sie um die ersten drei Turnierplätze kämpfen.

Das Finale des Profi-Turniers wird auf der Main-Stage der Messe live von professionellen Castern kommentiert.

2.2.3.1 Verpflegung

Alle eingeladenen Teams müssen pünktlich und vollständig in Salzburg erscheinen.

Jede/r SpielerIn ist selbst für Unterkunft sowie Verpflegung (Essen und Trinken) verantwortlich und trägt die Kosten eigenständig.

2.3 Turnierzeitplan

2.3.1 Zeitplan Gruppenphase

Die Gruppenphase findet am 3. Mai 2024 statt.

- Teams werden in Gruppen zu je 4 Mannschaften eingeteilt.
- Jedes Team hat eine festgelegte Frist, um sein nächstes Match zu spielen.
- Wird ein Match nicht fristgerecht absolviert, gilt es als verloren.

Detaillierte Spielzeiten werden im [ESSL-Discord](#) bekanntgegeben.

2.3.2 Zeitplan Online-Stage

Nach der Gruppenphase werden die Teams in zwei Turnierbäume eingeteilt. In der Online-Stage gilt folgendes Format:

- Es wird im [Double-Elimination-Modus](#) gespielt (siehe 14.1.2).
- Für jedes Match gilt eine festgelegte Deadline, bis zu der das Spiel absolviert sein muss.

Die Online-Stage findet an den folgenden Terminen statt:

- **4. Mai:** Start der Eliminationsphase
- **10.–11. Mai:** Eliminationsphase 1
- **17.–18. Mai:** Eliminationsphase 2
- **24.–25. Mai:** Eliminationsphase 3
- **31. Mai, 17:00 Uhr:** Halbfinale (Pro & Amateur)

Detaillierte Informationen zu den Spielzeiten finden sich im [ESSL-Discord](#).

2.3.3 Zeitplan Offline-Stage

Alle Matches der Offline-Stage werden auf der Level Up Gaming Messe im Messezentrum Salzburg ausgetragen.

Die Spieltermine und genauen Uhrzeiten werden von der Turnieradministration festgelegt und sind verbindlich:

- **28. Juni, 9:30 Uhr:** Pro Losers-Finale
- **28. Juni, 16:00 Uhr:** Pro Grand-Finale
- **29. Juni, 9:30 Uhr:** Amateur Losers-Finale
- **29. Juni, 16:00 Uhr:** Amateur Grand-Finale

Detaillierte Informationen zu den Spielzeiten finden sich im [ESSL-Discord](#).

3. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind alle SpielerInnen, die alle folgenden Bedingungen erfüllen:

3.1 Schulzugehörigkeit

Nur SpielerInnen, die aktuell eine Schule in der DACH-Region besuchen oder als MaturantInnen/AbiturientInnen des Jahrgangs 2024/25 eingeschrieben sind, dürfen teilnehmen.

3.2 Altersbeschränkung

Das Mindestalter beträgt 16 Jahre. Alle SpielerInnen müssen diese Bedingung vor Beginn der Offline-Stage (siehe 2.2.3) erfüllen.

3.3 Einverständniserklärung

Mit der Teilnahme erkennen alle SpielerInnen das Valorant-Regelwerk (dieses Dokument) an. Wer das Regelwerk nicht akzeptiert, ist nicht teilnahmeberechtigt.

3.4 Medien Vereinbarung

Einige Matches werden vom Turnierveranstalter ESSL auf [Twitch](#) übertragen. Mit der Anmeldung erteilen die SpielerInnen ihre Zustimmung, dass Bild-, Video- und Tonaufnahmen erstellt und für Vereinszwecke verwendet werden dürfen. Bei Matches, die live übertragen werden, können verpflichtende Interviews erforderlich sein.

3.5 ESSL-Team

MitgliederInnen des ESSL-Teams sowie ehemalige VereinsmitgliederInnen dürfen nicht als SpielerInnen am Turnier teilnehmen.

3.6 Discord Terms of Service

Alle SpielerInnen müssen den ESSL Discord nutzen und die entsprechenden Discord-Nutzungsbedingungen einhalten.

3.7 Discord Regelwerk

Zusätzlich zu den Discord-Nutzungsbedingungen müssen alle SpielerInnen das Discord-Regelwerk von ESSL im Kanal „#infos®eln“ akzeptieren und befolgen. Wer dies nicht tut, ist nicht teilnahmeberechtigt.

3.8 Valorant Terms of Service

Alle SpielerInnen müssen Valorant installiert haben und die „Riot Games Nutzungsbedingungen“ sowie den „VALORANT Community-Kodex“ einhalten.

3.9 Valorant Begrenzung

SpielerInnen, die in Project V Division 2 oder in Valorant Premier in „Invite“ (höchste Liga) gespielt haben, sind nicht spielberechtigt.

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.

In einem Valorant Team gibt es folgende Positionen:

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

Bei der Anmeldung sind mindestens ein Teamkapitän bzw. eine Teamkapitänin sowie fünf weitere SpielerInnen anzugeben. Zudem muss jedes Team mindestens einen Wechselspieler bzw. eine Wechselspielerin benennen.

4.1.1 HauptspielerInnen

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

4.1.2 AuswechselspielerInnen

Alle weiteren Teammitglieder (SpielerInnen 6 bis 8) gelten als AuswechselspielerInnen.

4.1.3 ErsatzspielerInnen

Im Notfall können über den ESSL Discord ErsatzspielerInnen für ein Match gesucht werden.

- Es gelten strenge Rangregelungen (siehe 4.1.3.1 ErsatzspielerInnen Regelungen).
- Pro Team ist maximal dreimal das Anfragen eines Ersatzspielers/einer Ersatzspielerin erlaubt. Danach müssen ErsatzspielerInnen aus dem eigenen Roster gestellt oder mit verminderten Spielerzahlen angetreten werden.
- In der Offline-Stage dürfen keine ErsatzspielerInnen eingesetzt werden.

4.1.3.1 ErsatzspielerInnen Regelungen

Folgende ErsatzspielerInnen Regelungen gelten für sogenannte „Free Agents“:

- Es muss angegeben werden, welcher Spieler bzw. welche Spielerin ersetzt wird.
- Der Ersatzspieler/die Ersatzspielerin muss auf dem angegebenen Valorant-Account mit dem aktuell höchsten Rang spielen.
- Der Rang des Ersatzspielers/die Ersatzspielerin darf den des zu ersetzenden Spielers/der zu ersetzende Spielerin nicht übersteigen.

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

4.1.4 Coach

In der Offline-Stage darf jedes Team optional einen Coach haben, der zwischen Runden und während taktischer Timeouts (siehe 9.3.1) in die Match-Area geht, um Strategien zu besprechen. Während einer laufenden Runde darf der Coach – sofern kein Timeout genutzt wird – nicht eigenmächtig die Match-Area betreten.

4.1.5 DACH-Region Begrenzung

Pro Team darf höchstens ein Mitglied von einer nicht österreichischen Schule aus der DACH-Region stammen.

4.1.6 Radiant Begrenzung

Pro Team darf maximal ein Teammitglied den Rang „Radiant“ auf dem ranghöchsten Account seit Episode 8 erreicht haben.

4.1.7 Schulrepräsentation

Bei der Anmeldung muss die Schule angegeben werden, für die das Team spielt. In jedem Match müssen mindestens zwei SpielerInnen dieser Schule vertreten sein.

Ausnahme: Bei der Anmeldung als Lehrling-Team müssen in jedem Match mindestens zwei SpielerInnen Lehrlinge sein anstatt der obigen Regelung.

4.2 Match TeilnehmerInnen

Vor jedem Match wählt das Team selbst die aktiven SpielerInnen aus der Teamzusammenstellung aus oder fordert notfalls ErsatzspielerInnen im ESSL Discord an – vorausgesetzt, die Regel zur Schulrepräsentation (siehe 4.1.7) wird eingehalten. Ein Team darf auch mit verminderten Spielerzahlen antreten, solange mindestens drei SpielerInnen vorhanden sind.

5. Patch Regeln

5.1 Agenten Regelung

Neue Agenten, die durch Updates in Valorant eingeführt werden, sind für zwei Wochen ab globaler Veröffentlichung gesperrt. Gesperrte Agenten dürfen in der Agentenauswahl (siehe 9.2) nicht verwendet werden.

5.2 Karten Regelung

Änderungen im kompetitiven Match Karten-Pool (siehe 8.3.1) werden erst vier Wochen nach Veröffentlichung im Turnier übernommen und im Regelwerk vermerkt.

6. Equipment

6.1 Eigenverantwortlichkeit

Jede/r SpielerIn ist selbst dafür verantwortlich, dass das eigene Equipment einwandfrei funktioniert. Schäden, die während des Turniers auftreten, 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 gestellte Equipment darf nicht verändert, modifiziert oder beschädigt werden. Änderungen an den PCs (z.B. Installation zusätzlicher Programme) sind ohne ausdrückliche Erlaubnis nicht gestattet – andernfalls haften die verursachenden SpielerInnen

6.2.2 System Einstellungen

In der Offline-Stage muss die Spiellautstärke stets auf der von der Turnieradministration vorgegebenen Mindestlautstärke bleiben. Änderungen der Systemeinstellungen an den bereitgestellten Geräten dürfen nur in Anwesenheit und mit ausdrücklicher Erlaubnis eines Turnieradministrators vorgenommen werden.

7. Anti-Cheat

7.1 MOSS

MOSS ist ein Anti-Cheat-Programm, das Cheating im Turnier verhindern soll.

- Alle SpielerInnen müssen MOSS installiert haben und während Matches im Hintergrund laufen lassen.
- Die Turnieradministration kann MOSS-Files anfordern, um zu überprüfen, dass kein Betrug vorliegt.

7.1.1 MOSS installieren

Moss kann man [hier](#) installieren.

7.1.2 MOSS-Files

Nach Spielbeginn erstellt MOSS-Dateien, die als Beweis dienen, dass das Match fair ablief. Diese MOSS-Files müssen im entsprechenden Teamchat auf dem ESSL Discord nach jedem Spiel hochgeladen werden. Anleitungen zur Bedienung von MOSS sind auf YouTube verfügbar.

7.2 Modifiziertes Equipment

Jegliche Modifikation des Equipments, die einen direkten Vorteil verschafft (z. B. Wallhacks, Auto-Aim etc.), ist verboten.

- True-Stretched-Resolution und Mausacceleration sind untersagt.
- Die Bildschirmauflösung darf nur über den Grafiktreiber oder die Valorant-Einstellungen geändert werden.
- Drittanbietersoftware, die einen Vorteil verschafft, ist nicht gestattet.

7.3 Social Media Nutzung

Die Nutzung sozialer Medien während eines Matches ist verboten, um Stream-Sniping zu vermeiden.

7.4 Sonstige Programme

Programme, die strategische Vorteile bieten können, dürfen nur zwischen den Maps in der Map-Pause (siehe 9.4) genutzt werden.

Beispiele sind Notizen, MS Paint, ValoPlant oder Youtube.

Zur Sicherstellung des Turnierablaufs sollten alle nicht essenziellen Programme geschlossen werden.

Valorant, MOSS und Discord müssen jedoch während des gesamten Matches aktiv bleiben.

8. Spiel Vorbereitung

8.1 Spieltermin

Alle SpielerInnen müssen pünktlich zum vereinbarten Spieltermin erscheinen. Ein Spiel darf maximal 15 Minuten verspätet beginnen, sofern eine gültige Begründung vorliegt.

8.2 Valorant Account

Der bei der Anmeldung angegebene Valorant-Account muss der ranghöchste Valorant Account seit Episode 8 sein. Dieser muss während des gesamten Turniers verwendet werden. Account-Wechsel oder Änderungen des Namens/Riot-Tags sind unzulässig. Außerdem muss der Valorant Account mit dem zugehörigem Discord Account der/des Spielers/Spielerin verknüpft sein.

8.3 Karten Auswahl

Bei der Kartenauswahl dürfen ausschließlich Karten aus dem Kompetitiven Match Karten-Pool (siehe 8.3.1) gewählt werden.

Die Auswahl erfolgt entweder im Discord oder im Lobby-Chat durch die beiden TeamkapitänInnen oder, falls nicht verfügbar, durch eine von ihnen benannte Person.

Map-Auswahl-Tools dürfen unterstützend eingesetzt werden können aber fehlerhaft sein!

8.3.1 Kompetitive Match Karten-Pool

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

- Ascent
- Icebox
- 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.

8.3.2 Best-of-One (Bo1)

Team A ist das im Turnierbaum höher platzierte Team.

Team B ist das im Turnierbaum niedriges platziertes 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 übrigbleibt, 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 niedriges platziertes 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 übriggeblieben 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 übriggeblieben 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 unbekannt sein. In der Lobby dürfen nur antretende SpielerInnen 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 (siehe 2.2.3) 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 (siehe 2.2.3), die streng eingehalten werden muss. Außerhalb der Offline-Stage (siehe 2.2.3) 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 (siehe 2.2.3), 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!

Ein Neustart ist nur bei Matches mit Aufsicht eines Turnieradministrators / einer Turnieradministratorin möglich, wenn dies ausdrücklich erlaubt wird.

9.3 Timeout

Timeouts sind Unterbrechungen in einem Valorant Match.

9.3.1 Taktische Pause

Eine Taktische Pause / Timeout kann 2-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 (siehe 2.2.3), 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 (siehe 2.1.4) 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.

Eine technische Pause wird beendet, wenn:

- Ein Turnieradministrator / eine Turnieradministratorin anordnet, das weitergespielt 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 gemäß 13. Strafen und Sanktionen bestraft.

9.3.2.1 Sonderregelung technische Pause

Bei auf Twitch übertragenen Matches oder in der Offline-Stage kann die Turnierleitung technische Pausen anordnen, um einen reibungslosen Stream sicherzustellen.

Das eigenmächtige Anhalten des Valorant-Timers ist hier untersagt.

9.4 Map Pause

Zwischen den Maps gibt es eine Pause, die maximal 15 Minuten dauert und bei Bedarf – in Abstimmung zwischen beiden Teams und der Turnierleitung – auch entfallen kann.

9.5 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. Dabei müssen alle Match-TeilnehmerInnen, die gespielten Maps und die Uhrzeit klar erkenntlich sein.

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

Treffen Bugs zu, die das Spielgeschehen direkt beeinflussen, muss sofort ein Turnieradministrator / eine Turnieradministratorin (siehe 13.1) kontaktiert werden, der/die den Einfluss evaluiert und weitere Maßnahmen (siehe 13.2 Arten der Strafen) veranlasst.

10.3 Absichtliche Ausnutzung von Bugs

Das bewusste Ausnutzen von Bugs („Exploiting“ bzw. „Bug-Abusing“) ist streng verboten. Verstöße werden gemäß 13. Strafen und Sanktionen bestraft.

11. Sachpreise und Gewinnauszahlung

Für die Gewinnerteams beider Turniere (Amateur und Profi) stehen Sach- und Geldpreise zur Verfügung, die von den Sponsoren der ESSL bereitgestellt werden.

11.1 Preismenge

Die Gesamtsumme aus Sach- und Geldpreisen beträgt ca. 4.500 €.

11.2 Geldpreise

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

- **1. Platz:** 50% (1.250€)
- **2. Platz:** 31,25% (781,25€)
- **3. Platz:** 18,75% (468,75€)

Insgesamt werden **2.500€** ausgeschüttet.

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

Der Teamkapitän/die Teamkapitänin erhält den Gesamtbetrag der Geldpreise und teilt diesen verpflichtend nach Absprache gerecht unter allen Teammitgliedern auf.

11.4.2 Gewinnauszahlung Sachgewinne

Bei Sachpreisen einigen sich die SpielerInnen selbstständig darauf, wie die Preise untereinander aufgeteilt werden, sodass alle zufrieden sind.

11.5 Gewinnanteile

Die Anteile der Gewinne zwischen den einzelnen Teammitgliedern werden nicht von der Turnierleitung festgelegt, sondern einvernehmlich zwischen den SpielerInnen geregelt. Es wird empfohlen, diese Aufteilung vor der Anmeldung klar abzusprechen, um spätere Konflikte zu vermeiden.

12. SpielerInnen Verhalten

12.1 Einhaltung des Regelwerks

Alle SpielerInnen sind verpflichtet, das Regelwerk vor Turnierbeginn zu lesen und während des gesamten Turniers einzuhalten. Verstöße führen zu Sanktionen gemäß [13. Strafen & Sanktionen](#).

12.2 Toxicness & Provokation

Provokatives und toxisches Verhalten ist untersagt. Beleidigungen, absichtliche Provokationen oder störendes Verhalten werden gemäß [13. Strafen & Sanktionen](#) bestraft.

12.3 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 betroffene Benutzerinformationen zu ändern und werden gemäß [13. Strafen & Sanktionen](#) bestraft.

12.4 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.

Verstöße werden gemäß [13. Strafen und Sanktionen](#) bestraft.

12.5 Befolgen von Anweisungen

Alle Anweisungen der TurnierorganisatorInnen sind strikt zu befolgen. Nichtbefolgung kann zu Strafen führen.

12.6 Auslegung des Regelwerks

Das Regelwerk bildet die Grundlage des Turnierablaufs. [TurnieradministratorInnen](#) (siehe 13.1) können einzelne Abschnitte temporär außer Kraft setzen, um einen reibungslosen Ablauf zu garantieren.

12.7 Vollständigkeit des Regelwerks

Auch wenn etwas nicht ausdrücklich im Regelwerk steht, bedeutet dies nicht, dass es erlaubt ist. SpielerInnen sollen ihr eigenes Urteilsvermögen einsetzen, um zu prüfen, ob ihr Verhalten gegen die Grundprinzipien verstößt.

13. Strafen & Sanktionen

13.1 TurnieradministratorInnen

[TurnieradministratorInnen](#) sind die SchiedsrichterInnen, die die Matches überwachen und für Ordnung sorgen.

Sie haben das letzte Wort – ihre Entscheidungen sind endgültig und nicht zu ändern.

13.1.1 Aufgabenbereich von TurnieradministratorInnen

Zu den Aufgaben von [TurnieradministratorInnen](#) zählen:

- Überprüfung des Rosters
- Kontrolle der Regelwerkseinhaltung
- Bestätigung der Matchergebnisse
- Schlichtung von Konflikten
- Kontrolle von Ausrüstung und Setups (in der Offline-Stage)

13.1.2 Turnierunterstützung

Turnieradministratoren können Matches jederzeit überwachen und als Match-Admin in einer Map fungieren.

- Anfragen zur Überwachung des Spielverlaufs durch einen Match-Admin müssen zeitgerecht eingereicht werden und werden je nach Verfügbarkeit stattgegeben.
- Außerhalb der Spielzeiten kann kein Echtzeit-Support gewährleistet werden, jedoch können über das [Ticket-Tool](#) (siehe 14.2) Anfragen gestellt werden.

13.2 Arten der Strafen

Folgende Strafen können beispielsweise von TurnieradministratorInnen (siehe 13.1) bei einem Regelverstoß verhängt werden:

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

Die Handlungsmöglichkeiten von TurnieradministratorInnen (siehe 13.1) sind nicht auf die oben genannten Maßnahmen beschränkt.

13.3 Verarbeitungsprozess

Bei Regelverstößen ist umgehend über das Ticket-Tool (siehe 14.2) Kontakt mit einem Turnieradministrator aufzunehmen. Dieser bewertet den Verstoß und setzt die entsprechenden Sanktionen um.

13.4 Offline-Stage Teilnahmepflicht

Alle Teams und SpielerInnen, die sich für die Offline-Stage qualifizieren, müssen auch daran teilnehmen. Wer nicht erscheint, muss eine Entschädigungsgebühr von 150 € zahlen, da vertragliche Sponsor Verpflichtungen bestehen.

14. Sonstige Fragen

14.1 Erklärungen

14.1.1 Double-Elimination-Format

Alle Teams starten im Upper-Bracket.

- Gewinnt ein Team, bleibt es im Upper-Bracket; verliert es, wechselt es ins Lower-Bracket.
- Im Lower-Bracket muss ein weiteres Match gewonnen werden, um weiterzukommen; verliert ein Team hier, scheidet es aus.
- Am Ende treffen das letzte Team aus dem Upper-Bracket und das letzte aus dem Lower-Bracket im Finale aufeinander – ausgetragen wird dies auf der Level Up Gaming Messe.

14.2 Ticket-Tool

Auf dem ESSL Discord Server können bei Fragen, Problemen oder Reports Tickets im Kanal „#support-ticket“ unter der Kategorie „Ticketsystem“ erstellt werden.

Bitte keine privaten Nachrichten an ESSL-Teammitglieder senden, es gibt dort kein Support.

14.3 Reports

Alle SpielerInnen sind dazu angehalten, Verstöße gegen das Regelwerk über das [Ticket-Tool](#) (siehe 14.2) zu melden.

15. Schlussteil

Das ESSL-Team wünscht allen TeilnehmerInnen des Valorant Turnieres viel Glück und Erfolg. Möge das Team, das mit Hingabe, Geschick und echtem Teamgeist überzeugt, letztlich triumphieren. Vergesst dabei niemals, dass der wahre Kern jedes Matches in der Begeisterung und im gemeinsamen Spielspaß liegt.

Anmerkungen: