



VALORANT STREAMERCUP

CHAPTER II - ONETAP

REGELWERK

This competition is not affiliated with or sponsored by Riot Games, Inc. or VALORANT Esports.

Inhalt

1. Hintergrund
2. VALORANT STREAMERCUP Struktur
 - 2.1. Begriffserklärung
 - 2.1.1. „Runde“
 - 2.1.2. „Map“
 - 2.1.3. „Match“
 - 2.2. VALORANT STREAMERCUP Format
 - 2.3. VALORANT STREAMERCUP Zeitplan
 - 2.3.1. Gruppe A (Woche 1)
 - 2.3.2. Gruppe B (Woche 2)
 - 2.3.3. Gruppe C (Woche 3)
 - 2.3.4. Gruppe D (Woche 4)
 - 2.3.5. Endspiele (Woche 5)
 - 2.3.5.1. Viertelfinale
 - 2.3.5.2. Halbfinale
 - 2.3.5.3. Finale
3. Team-Mitglied Teilnahmebedingungen
4. Regeln zur Team-Zusammensetzung
 - 4.1. Lineup zur Registrierung
 - 4.2. Änderungsschutz
 - 4.3. -
 - 4.4. Notfall Auswechselungen
 - 4.5. Trainer
 - 4.5.1. Funktionsweise des Trainers
5. Spieler Voraussetzungen
 - 5.1. Software
 - 5.1.1. Voice Chat
 - 5.1.2. VALORANT Client

- 5.1.2.1. Neue Agenten
- 5.1.2.2. Neue Maps
- 5.1.2.3. Zusätzliche Beschränkungen
- 6. Match Ablauf
 - 6.1. Zeitliche Änderungen
 - 6.2. Check-In
 - 6.2.1. Account
 - 6.2.2. Technische Probleme
 - 6.2.3. Aufwärmen
 - 6.2.4. Endgültiger Start
 - 6.2.5. Andere Regelungen vorab
 - 6.2.6. Match Lobby
 - 6.2.6.1. Ablauf der Kartenauswahl
 - 6.2.6.2. Lobby Einstellungen
 - 6.2.6.3. Server
 - 6.3. Agenten Auswahl
 - 6.4. Match
 - 6.4.1. Verzögerung durch technische Probleme
 - 6.4.2. Beschränkung von Gameplay-Elementen
 - 6.4.3. Spaßrunden
 - 6.4.4. Aufgeben
- 7. Pausen, Crashes & Disconnects
 - 7.1. Taktische Pause (Timeout)
 - 7.2. Technische Pause
 - 7.3. Crashes
- 8. Ablauf nach dem Match
 - 8.1. Pause zwischen den Matches
- 9. Preisgeld
- 10. Ausstrahlung
 - 10.1. Übertragung durch STREAMERCUP
 - 10.2. Übertragung als Teilnehmer
- 11. Community Kodex



1. Hintergrund

Das Netzwerk "Streamercup", im folgenden "wir", veranstaltet im Zeitraum 1. Juni 2021 bis 4. Juli 2021 ein kompetitives VALORANT Turnier. Dieses Event hängt nicht mit dem Herausgeber des Spiels, Riot Games oder VALORANT Esports zusammen und wird auch nicht von ihnen unterstützt.

Streamercup trägt die Verantwortung für das Turnier sowie für die hier dargelegten Regeln. Diese Regeln gelten für die Person und/oder Gruppe, die sich als teilnehmendes Team für das Turnier angemeldet haben.

Jedes Teammitglied muss dieses Regelwerk gelesen, verstanden und vor dem Antritt des Turniers zugestimmt haben.

2. VALORANT STREAMERCUP Struktur

2.1. Begriffserklärung

2.1.1. „Runde“

Eine Runde ist eine Siegeseinheit in einem Spiel auf einer VALORANT Karte. Eine Runde ist beendet, sobald eines der folgenden Ereignisse eintritt, je nachdem, was zuerst eintritt:

- Spike Detonation
- Spike Entschärfung
- Team ausgeschaltet bevor der Spike platziert oder entschärft wurde
- Team gibt auf

2.1.2. „Map“

Eine Map umfasst eine festgelegte Anzahl an Runden bis ein Team mindestens 13 Runden gewinnt. Geht die Map über das 13-Runden-Limit hinaus, gewinnt das Team mit einem Vorsprung von zwei Runden (Verlängerung).

2.1.3. „Match“

Ein Match meint eine festgelegte Anzahl an Maps bis ein Team die Mehrheit der Gesamtmaps gewinnt (in dem Fall zwei von drei Maps gewinnen).

2.2. VALORANT STREAMERCUP Format

16 Teams spielen aufgeteilt auf vier Gruppen im Round Robin einmal gegeneinander jeweils ein Match. Die beiden stärksten Teams (meiste gewonnene Maps) qualifizieren sich für das Finale. Dieses wird in Single Elimination gespielt. Im Fall, dass zwei Teams gleich viele Punkte haben und nicht eindeutig ist wer weiter kommt, kommt das Team weiter, was gegen den punktgleichen Gegner gewonnen hat.

2.3. VALORANT STREAMERCUP Zeitplan

Alle Matches starten um 20:05 Uhr (MEZ).

2.3.1. Gruppe A (Woche 1)

Tag 1 (Di, 1. Juni) – Zero Kills vs. Lost in Overtime

Tag 2 (Mi, 2. Juni) – Anniunity vs. Team Potato Aim

Tag 3 (Do, 3. Juni) – Team Potato Aim vs. Zero Kills

Tag 4 (Fr, 4. Juni) – Lost in Overtime vs. Anniunity

Tag 5 (Sa, 5. Juni) – Anniunity vs. Zero Kills

Tag 6 (So, 6. Juni) – Lost in Overtime vs. Team Potato Aim

2.3.2. Gruppe B (Woche 2)

Tag 7 (Di, 8. Juni) – GameOfTrolls vs. Weebs United

Tag 8 (Mi, 9. Juni) – Qsengs vs. IronStratsGaming

Tag 9 (Do, 10. Juni) – IronStratsGaming vs. GameOfTrolls

Tag 10 (Fr, 11. Juni) – Weebs United vs. Qsengs

Tag 11 (Sa, 12. Juni) – Qsengs vs. GameOfTrolls

Tag 12 (So, 13. Juni) – Weebs United vs. IronStratsGaming

2.3.3. Gruppe C (Woche 3)

Tag 13 (Di, 15. Juni) – PLEBS vs. Die Bres

Tag 14 (Mi, 16. Juni) – SIMP vs. WBBC

Tag 15 (Do, 17. Juni) – WBBC vs. PLEBS

Tag 16 (Fr, 18. Juni) – Die Bres vs. SIMP

Tag 17 (Sa, 19. Juni) – SIMP vs. PLEBS

Tag 18 (So, 20. Juni) – Die Bres vs. WBBC

2.3.4. Gruppe D (Woche 4)

Tag 19 (Di, 22. Juni) – ShiftExpress vs. 5Heads

Tag 20 (Mi, 23. Juni) – Flawless vs. Simple Academy

Tag 21 (Do, 24. Juni) – Simple Academy vs. ShiftExpress

Tag 22 (Fr, 25. Juni) – 5Heads vs. Flawless

Tag 23 (Sa, 26. Juni) – Flawless vs. ShiftExpress

Tag 24 (So, 27. Juni) – 5Heads vs. Simple Academy

2.3.5. Endspiele (Woche 5)

2.3.5.1. Viertelfinale

Tag 25 (Mo, 28. Juni) – Platz 1 Gruppe A vs. Platz 2 Gruppe D

Tag 26 (Di, 29. Juni) – Platz 1 Gruppe C vs. Platz 2 Gruppe B

Tag 27 (Mi, 30. Juni) – Platz 1 Gruppe B vs. Platz 2 Gruppe C

Tag 28 (Do, 1. Juli) – Platz 1 Gruppe D vs. Platz 2 Gruppe A

2.3.5.2. Halbfinale

Tag 29 (Fr, 2. Juli) – Sieger Tag 25 vs. Sieger Tag 26

Tag 30 (Sa, 3. Juli) – Sieger Tag 27 vs. Sieger Tag 28

2.3.5.3. Finale

Tag 31 (So, 4. Juli) – Sieger Tag 29 vs. Sieger Tag 30

3. Team-Mitglied Teilnahmebedingungen

Kein Spieler ist teilnahmeberechtigt, solange er oder sie nicht mindestens 16 Jahre alt ist. Es gibt keine Beschränkungen im Akt-Rang.

[Regionenspezifische Ausnahmen sind nicht ausgeschlossen]

4. Regeln zur Team-Zusammensetzung

4.1. Lineup zur Registrierung

Teams müssen bis zum 23. Mai, 20:00 Uhr ihre gesamte Teamaufstellung für das Turnier der Turnierleitung mitteilen. Ein Team muss mindestens aus fünf, maximal aber aus sechs Spielern bestehen. Ein Auswechselspieler ist demnach zugelassen. Unabhängig davon ist ein zusätzlicher Trainer (Coach) im Team erlaubt. Änderungen sind bis zum genannten Zeitpunkt noch möglich. Nach der gesetzten Deadline werden die Zusammensetzungen veröffentlicht.

4.2. Änderungsschutz

Teilnehmende Teams dürfen ab dem 23. Mai, 20:00 Uhr bis einschließlich zum Ende der Veranstaltung am 4. Juli keine neuen Teammitglieder hinzufügen oder Teammitglieder aus dem Team entfernen.

4.3.

entfällt

4.4. Notfall Auswechselungen

In einem Notfall zu jedem Zeitpunkt während einem Match hat ein Team bis zu zehn Minuten Zeit, einen Auswechselspieler zu erreichen. Wenn kein Auswechselspieler zuvor festgelegt wurde oder der Auswechselspieler nicht einspringen kann, muss das Team ohne den fehlenden Spieler antreten oder hat die Möglichkeit aufzugeben. Die Turnierleitung entscheidet, ob ein Fall sich als Notfall qualifiziert.

4.5. Trainer

Jedes Team darf zusätzlich zu den sechs Spielern einen Trainer haben. Dieser darf jedoch nie selber als Spieler aktiv werden. Der Auswechselspieler darf auch die Trainer-Rolle übernehmen. Es kann pro Abend nur einen Trainer geben. Dieser ist entweder der von Anfang an festgelegte Trainer, oder einer der 6 festen Spieler.

4.5.1 Funktionsweise des Trainers

Der Trainer kann das gesamte Spiel In-Game beobachten, jedoch nur aus der Perspektive des eigenen Teams. Trainer können keine Kartenpings verwenden und dürfen nur zwischen den Maps mit dem Team über den Sprachchat kommunizieren. Der Trainer darf das Spiel bei technischen Problemen im Team temporär pausieren.

5. Spieler Voraussetzungen

5.1. Software

5.1.1. Voice Chat

Der Sprachchat läuft ausschließlich über die bereitgestellten Sprachchannel auf dem Discord-Server der Turnierplattform ab.

5.1.2. VALORANT Client

Gespielt wird auf dem aktuellsten VALORANT Patch. Die Nutzung von spielbeeinflussender, externer Software, Mods, Hacks, Cheats, Aimlock, Aimbot, ESP/Wallhack etc. ist verboten.

5.1.2.1. Neue Agenten

Neue Agenten dürfen erst im Turnier ausgewählt werden, nachdem sie bereits 2 Wochen veröffentlicht sind. Beispiel: Agent A erscheint am 5. Juni, also darf er in allen Matches ab dem 19. Juni ausgewählt werden.

5.1.2.2. Neue Maps

Neue Maps werden erst im Turnier gespielt, nachdem sie bereits 4 Wochen veröffentlicht sind. Beispiel: Map A erscheint am 5. Juni, also kann sie in allen Matches ab dem 5. Juli gespielt werden. (Die Map „Breeze“ ist somit spielbar.)

5.1.2.3. Zusätzliche Beschränkungen

Zusätzliche Beschränkungen (beispielsweise das Verbot bestimmter Waffen) kann von der Turnierleitung jederzeit angeordnet werden, wenn ein bekannter Bug mit einem Item, Agenten, Skin oder einer Fähigkeit auftritt.

6. Match Ablauf

6.1. Zeitliche Änderungen

In Notfällen kann die Turnierleitung die Zusammensetzung der Gruppen nachträglich bearbeiten und ändern. Die davon betroffenen Teams werden dabei schnellstmöglich informiert.

6.2. Check-In

An einem Spieltag müssen die beiden Teams mit ihrer vorher festgelegten Teamzusammensetzung zwischen 19:30 Uhr und 19:45 Uhr der Gruppe der Turnierleitung beitreten. Die Map wird in der Regel um 20:05 Uhr gestartet.

6.2.1. Account

Die Spieler dürfen nur ihre eigenen Online Accounts während der Matches verwenden. Die Spieler werden darum gebeten, ihren Team Tag vor dem Namen zu verwenden, dies stellt jedoch keine Verpflichtung dar. *Beispiel: G2 Rizzle*

6.2.2. Technische Probleme

Es wird erwartet, dass technische Probleme in der Check-In Phase vor Spielbeginn gelöst werden können. Andernfalls muss sofort die Turnierleitung informiert werden. Diese entscheidet über das weitere Vorgehen und erlaubt ggf. einen verzögerten Start.

6.2.3. Aufwärmen

Bis 19:50 Uhr haben die Spieler die Möglichkeit, in der Range zu trainieren. Ab 19:50 Uhr müssen alle Spieler die Range verlassen haben und müssen startbereit sein.

6.2.4. Endgültiger Start

Gegen 20:05 Uhr werden beide Teams ein letztes Mal über den In-Game-Textchat gefragt, ob sie spielbereit sind.

6.2.5. Andere Regelungen vorab

Die Spieler werden vor dem Match über sonstige Eventualitäten aufgeklärt, dazu gehören unter anderem ggf. Spielerinterviews oder Diskussionen in den Pausen mit den Livestream-Kommentatoren.

6.2.6. Match Lobby

Alle Matches werden durch die Turnierorganisation gehostet. Die offiziellen Turnieraccounts können vorab durch die Spieler hinzugefügt werden.

6.2.6.1. Ablauf der Kartenauswahl

Die Kartenauswahl findet am Spieltag ab circa 20:00 Uhr Echtzeit über eine externe Website statt. Die Turnierleitung schaltet das Map-Voting frei. Im Anschluss beginnt sofort der Map-Voting-Vorgang. Der Team-Captain trifft stellvertretend für das Team die Entscheidungen.

Unter keinen Umständen kann eine Karte in einem Match doppelt gespielt werden. Alle zugelassenen Karten sind im Pool [siehe 5.1.2.2].

Das im Turnierbaum an erster Stelle stehende Team ist Team A. Das andere Team ist Team B. Anschließend läuft folgender Vorgang ab:

- Team A entfernt eine Map aus dem Map Pool
- Team B entfernt eine Map aus dem Map Pool
- Team A sucht sich die erste Map für die erste Map des Best-of-Three Matches aus
- Team B sucht sich die Startseite für die erste Map aus und sucht sich zusätzlich die zweite Map für die zweite Map des Best-of-Three Matches aus
- Team A sucht sich die Startseite für die zweite Map aus
- Die dritte Map sowie die Startseiten der dritten Map werden durch einen Zufallsgenerator entschieden. Dabei sind alle noch nicht gespielten Maps wieder im Pool

6.2.6.2. Lobby Einstellungen

Die offizielle Lobby wird in den „Turniermodus“ gesetzt. „Verlängerung: Mit 2 gewinnen“ wird eingeschaltet.

6.2.6.3. Server

Gespielt wird grundsätzlich auf einem Server in Frankfurt. Die Turnierleitung wählt nach bestem Wissen den geeigneteren Server für die beiden Teams aus.

6.3. Agenten Auswahl

Sobald die Agentenauswahl gestartet ist, haben die Spieler X Sekunden Zeit, um ihre Agenten auszuwählen. Wenn ein Spieler einen Agenten aus Versehen wählt, muss er sofort und bevor die Zeit abläuft die Turnierleitung benachrichtigen und den Agenten nennen, den er oder sie eigentlich nehmen wollte. In diesem Fall wird die Map neu gestartet. Benachrichtigt der Spieler die Turnierleitung erst nach dem Ende der Pickphase, wird das Spiel nicht neugestartet und der Spieler muss mit dem Agenten spielen.

6.4. Match

6.4.1. Verzögerung durch technische Probleme

Sollte ein Spiel abstürzen, länger als üblich laden, ein Spieler disconnecten oder ein anderer Fehler auftreten, wird das Match zu Beginn sofort pausiert und erst fortgesetzt, wenn alle zehn Spieler bereit sind.

6.4.2. Beschränkung von Gameplay-Elementen

Das Ausnutzen von Spielmechaniken oder Bugs, die in der Spielentwicklung offensichtlich nicht vorhergesehen sind, ist verboten (beispielsweise OOB-Glitches). Die Turnierleitung kann zu jedem Zeitpunkt weitere Beschränkungen festlegen.

6.4.3. Spaßrunden

Aus Eigeninitiative entstandene Ideen wie „Knife-Only-Runden“ zum Anfang des Matches, die dem anderen Team angeboten werden, werden von uns nicht unterstützt.

6.4.4. Aufgeben

Spieler haben im Rahmen des gegebenen Aufgaben-Systems im Spiel die Möglichkeit, das Spiel vorzeitig abzubrechen. Hinweis: Der Abend wird sofort abgebrochen und alle ggf. noch offenen Maps werden als „zu 0“ Niederlage gewertet.

7. Pausen, Crashes & Disconnects

7.1. Taktische Pause (Timeout)

Teams haben zwei Mal pro Map die Möglichkeit, eine taktische Pause einzuleiten. Diese dauert 60 Sekunden und kann über das In-Game-Taktische-Pause-System gestartet werden.

7.2. Technische Pause

Wenn ein Spieler ein Problem hat, was ihn davon abhält weiterzuspielen, darf er während der Kaufphase die Pause-Funktion nutzen. Der Spieler (oder stellvertretend ein Teammitglied) muss vorher oder sofort danach den Grund der Pause für alle ankündigen. Die Turnierleitung darf das Spiel ebenfalls aus technischen Gründen pausieren.

7.3. Crashes

Wird ein Match aufgrund von technischem Versagen außerhalb der Kontrolle der Spieler unterbrochen, so wird die Runde unter bestimmten Voraussetzungen von der Turnierleitung über das Replay-System des Spiels wiederholt.

8. Ablauf nach dem Match

8.1. Pause zwischen den Matches

Die Turnierleitung informiert die Spieler ggf. über die verbleibende Zeit vor der nächsten Map. Nach einer Map findet grundsätzlich eine Pause zwischen 8 und 10 Minuten statt. Sobald alle Spieler ihre Anwesenheit bestätigt haben, wird die nächste Map gestartet.

9. Preisgeld

Dem Siegerteam stehen 250€ zu. Dieser Gewinn wird auf die Anzahl der beteiligten Spieler gleichermaßen aufgeteilt. [*Wahlmöglichkeiten: PayPal / PSC*]

10. Ausstrahlung

10.1. Übertragung durch STREAMERCUP

Das Turnier wird in voller Länge auf dem Twitch-Kanal „STREAMERCUP“ live mit einer Verzögerung von fünf Minuten übertragen und kommentiert. Dabei halten wir nach Möglichkeit folgenden Zeitplan ein:

- 19:41 Uhr (+4min): Livestream-Start (Countdown)
- 19:56 Uhr (+4min): Begrüßung durch unsere Kommentatoren
- 20:04 Uhr (+4min): Start der ersten Map

Das Turnier wird aufgezeichnet und kann zu einem späteren Zeitpunkt in Form eines VOD auf Twitch wiederholt werden. Die Aufnahme wird ggf. auch auf YouTube hochgeladen. Einzelne Clips können ggf. auf unseren Social Media Kanälen veröffentlicht werden.

10.2. Übertragung als Teilnehmer

Unter bestimmten Voraussetzungen haben Turnierteilnehmer und Trainer die Möglichkeit, ihre Ansicht selber zu streamen. Dies begrüßen wir auch. Folgender Punkt sollte bei einem eigenen Livestream beachtet werden:

- Verzögerung (Delay) von **4 Minuten**

11. Community Kodex

Auch bei diesem Turnier ist uns der Spaß am Spiel mitunter am wichtigsten. Damit alle gleichermaßen viel Spaß am Turnier haben bitten wir alle, sich auch entsprechend zu verhalten. Das Turnier bietet keinen Platz für Toxizität. Überlege dir also vorher bitte nochmal, ob du nun wirklich „gg eZ“ in den Chat schreibst.

Wir werden keine Spieler „bestrafen“, weil sie sich unsportlich verhalten, oder weil sie am Ende einer Runde Leichen schießen, oder weil sie „ez“ schreiben. Wir glauben an den Menschenverstand und bitten alle nur darum, sich gesittet zu verhalten. Wenn der Spielraum zu sehr ausgenutzt wird, oder es im Chat zu persönlichen Beleidigungen kommt, sind wir jedoch gezwungen einzuschreiten.

Daher als freiwillige Richtlinie für das eigene Verhalten:

11.1. Sei ein fairer Sportsmann, egal ob du gewinnst oder verlierst.

11.2. Sei dir immer bewusst das die Menschen, die du online triffst, reale Menschen sind und deine Worte einen Einfluss haben können.

11.3. Zeige immer ein vorbildliches Verhalten.

11.4. Erhebe deine Stimme gegen Rassismus, Hassreden, Mobbing und Misshandlung.

11.5. Zeige deine Integrität indem du die Regeln, deine Gegner und dein Team zu jedem Zeitpunkt achtest.

11.6. Halte inne, höre zu und reflektiere, wenn dir jemand sagt das deine Worte verletzend waren.

11.7. Respektiere andere, auch wenn diese eine andere Meinung haben als du.

Die Turnierleitung behält sich jederzeit das Recht vor, Spieler zu verwarnen und im Ernstfall vom Turnier auszuschließen.

Es ist möglich, dass sich dieses Regelwerk zwischenzeitlich noch aktualisiert.

Stand: 06.06.2021

* * *