

KRRU Turnierregelwerk

Blobby Volley 2

1on1

Stand: 22.02.2025 | Version 4.0



Computerverein Kremsmünsterer Runde

Inhalt

1. Spielversion.....	3
2. Teilnahmebedingungen	3
3. Rundenstartzeit	3
4. Turniermodus	3
5. Verhaltensregeln in Turnieren.....	4
6. Anwesenheit.....	4
7. Host („Server“) – Wechsel	4
8. Host („Server“) – Ausfall	4
9. Änderungen der Spieldateien / Cheats / Hacks.....	4
10. Ergebnismeldung	4
11. Technisches Versagen der Ausrüstung.....	5
12. Disconnect	5
13. Spieleinstellungen.....	5
14. Disqualifizierung	5

1. Spielversion

Gespielt wird die aktuelle Version von **Blobby Volley 2**.

<https://blobbyvolley.de/download.php>

2. Teilnahmebedingungen

Die Teilnahme am Turnier ist nur möglich, wenn der Teilnehmer im Besitz der Originalversion des Spieles ist.

Alle Teilnehmer müssen zum Turnierstart angemeldet sein.

Jede Zuwiderhandlung oder Betrugsversuch wird mit dem Turnierausschluss des Teilnehmers geahndet.

3. Rundenstartzeit

Die Rundenstartzeit wird von der Turnierleitung festgelegt. Es handelt sich entweder um eine feste Uhrzeit oder um das Ende der vorangegangenen Runde. Zu ihrer festgelegten Startzeit müssen alle Turnierverantwortlichen und Spieler bereit sein. Es ist Aufgabe der Turnierleitung, die Startzeiten bekannt zu geben. Es ist Aufgabe des Teilnehmers, dafür zu sorgen, zur Startzeit pünktlich anwesend und spielbereit zu sein.

4. Turniermodus

Das Turnier wird im **Single Elimination (KO) – System** gespielt.

Es werden in jeder Runde zwei Sätze gespielt. Sieger eines Satzes ist der Spieler, der zuerst 15 Punkte erreicht hat.

Bei einem Unentschieden nach Sätzen wird ein weiterer Satz gespielt, jedoch nur, bis der erste Spieler fünf Punkte erreicht hat.

Die **maximale Dauer pro Satz beträgt 30 Minuten**. Die Teilnehmer sind dafür verantwortlich, die Zeit selbst zu überwachen. Wird die Zeit während des laufenden Spiels überschritten, wird der Punkt fertig ausgespielt. Bei Gleichstand wird ein Entscheidungspunkt gespielt.

5. Verhaltensregeln in Turnieren

Alle Teilnehmer sind verpflichtet, sich sportlich zu verhalten. Dies fördert die gesunde Konkurrenz der Spieler untereinander. Klare Verhaltensregeln ermöglichen ein stimmiges Turniererlebnis und verhindern schon im Vorfeld Vorwürfe der Befangenheit.

6. Anwesenheit

Sind die Teilnehmer nicht innerhalb von **30min Wartezeit** nach erster Aufforderung der Turnierleitung spielbereit, wird das Spiel für diesen Teilnehmer als „verloren“ gewertet.

7. Host („Server“) – Wechsel

Nach einem Satz wird der Host gewechselt. Bei Einigung ist das Spielen auf einem einzigen Host auch möglich. Auch spielen per „Hotseat“ (beide Spieler benutzen denselben PC) ist möglich. Im Falle eines Entscheidungssatzes wird der Host per Münzwurf entschieden. Spielen per „Hotseat“ ist erneut erlaubt. Können sich die Teilnehmer nicht auf einen Rechner einigen, ist die Austragung mittels Hotseat nicht durchführbar. Alternativ kann der Rechner per Münzwurf entschieden werden.

8. Host („Server“) – Ausfall

Sollte während eines Spiels der Server oder das Netzwerk ausfallen, wird das Spiel unter Berücksichtigung des bisherigen Spielstands und der bereits gespielten Zeit neu gestartet.

9. Änderungen der Spieldateien / Cheats / Hacks

Als Cheat wird die Benutzung jedes Drittprogrammes angesehen, sowie jeder ins Spiel eingebaute Befehl, der einem Teilnehmer einen Vorteil verschafft. Das Benutzen von Cheats oder Hacks ist absolut untersagt und wird mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet. Es wird die unverfälschte Originalversion von Blobby Volley 2 gespielt.

10. Ergebnismeldung

Die Verpflichtung, ein erspieltes Ergebnis der Turnierleitung zu melden, liegt beim Verlierer des Spiels. Dieser soll das Ergebnis umgehend eintragen!

Beide Spieler sind verpflichtet, das **Replay** abzuspeichern. Sollte dies nicht möglich sein, ist ein Screenshot vom Ergebnis erforderlich. Die Turnierorganisation muss zu jeder Zeit die Möglichkeit haben, das Replay oder den Screenshot einzusehen.

11. Technisches Versagen der Ausrüstung

Stellt ein Spieler während der Vorbereitungszeit ein Problem mit seiner eigenen bereitgestellten Ausrüstung fest, muss er unverzüglich die Turnierleitung informieren. Der Spieler hat sich selbst darum zu kümmern, das Problem zu beheben. Ist das Problem nach 30 Minuten noch nicht behoben, entscheidet die Turnierleitung, wie fortgefahren wird.

12. Disconnect

Grundsätzlich darf ein Disconnect nicht mutwillig herbeigeführt werden. Eine solche Herbeiführung hat den sofortigen Ausschluss des Spielers zur Folge. Tritt innerhalb der ersten Runde ein Disconnect auf, besteht grundsätzlich die Möglichkeit eines Neuanfangs. Nach dieser Zeit können die Spieler gemeinsam über einen Neustart oder einen Sieger entscheiden. Kommen sie nicht zu einer gemeinsamen Entscheidung, entscheidet die Turnierleitung.

13. Spieleinstellungen

Es wird mit den Standardeinstellungen und 100% Spielgeschwindigkeit gespielt. Eine Änderung ist nur erlaubt, wenn dies ausdrücklich von der Turnierleitung genehmigt wurde. Sollte ein Teilnehmer Änderungen vornehmen, gleich ob wissentlich oder unwissentlich, kann dies zum sofortigen Verlust beider Sätze führen. Die Entscheidung darüber obliegt der Turnierleitung.

14. Disqualifizierung

Im Falle einer Disqualifizierung kommt der gegnerische Spieler mittels „Default Win“ im Turnier weiter. Die Entscheidung über eine Disqualifizierung obliegt der Turnierleitung. Ein disqualifizierter Spieler ist vom weiteren Turnierspiel ausgeschlossen.