

KRRU Turnierregelwerk

Hearthstone

1on1

Stand: 22.02.2025 | Version 3.0



Computerverein Kremsmünsterer Runde

Inhalt

1. Spielversion.....	3
2. Rundenstartzeit	3
3. Turniermodus	3
4. Erlaubte Karten.....	3
5. Turniervariante	3
6. Ergebnismeldung	4
7. Technisches Versagen der Ausrüstung	4
8. Disconnect	4
9. Cheats & Hacks	4
10. Verhaltensregeln in Turnieren.....	4
11. Modifikationen	4
12. Anwesenheit	5

1. Spielversion

Gespielt wird die aktuelle Version!

Die Teilnahme am Turnier ist nur möglich, wenn der Spieler im Besitz der Originalversion des Spieles ist. Jede Zuwiderhandlung, oder Betrugsversuch, wird mit dem Turnierausschluss des Spielers bzw. Teams geahndet.

2. Rundenstartzeit

Die Rundenstartzeit wird vom Turnierorga 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 Turnierverantwortlichen, die Startzeiten bekannt zu geben. Es ist Aufgabe des Spielers dafür zu sorgen, zur Startzeit pünktlich anwesend und bereit ist.

3. Turniermodus

Das Turnier wird im “**Swiss**” gespielt. Außerdem wird **Best-of-3** System gespielt.

4. Erlaubte Karten

Gespielt wird mit den aktuellen Standardkarten

5. Turniervariante

Conquest: Jeder Spieler wählt vor dem Match **4 Decks** aus verschiedenen Heroes (Helden).

Alle Kartendecks müssen ins Battlefy kopiert werden.

Auf dem KRRU Discord bekommst du die Zugangscodes für das Turnier.

Discordserver: <https://discord.gg/4qZjTb33> (auch ersichtlich auf der Turnierseite)

Vor der ersten Runde wählen beide Kontrahenten ein Deck des Gegners welches gebannt wird.

Wenn man eine Runde gewonnen hat, darf man für den restlichen Matchverlauf weder diesen Hero (Held) noch das Deck verwenden.

Der Verlierer der Runde kann das Deck behalten oder wechseln, der Sieger muss das Deck wechseln.

6. Ergebnismeldung

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

7. Technisches Versagen der Ausrüstung

Stellt ein Spieler während der Vorbereitungszeit ein Problem mit seiner eigenen bereitgestellten Ausrüstung fest, muss er unverzüglich den Turnierorga informieren, damit der Spieler selbst sich darum kümmern kann. Ist das Problem nach 30 Minuten noch nicht behoben, entscheidet der Turnierorga wie fortgeführt wird. Alle 30 Minuten muss der Turnierorga die betroffenen Spieler über die Situation und die ergriffenen Maßnahmen aufklären.

8. 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.

9. Cheats & Hacks

Alle Hacks sind verboten und führen zur sofortigen Disqualifikation. Auch dauerndes "flooden" des Games mit irgendwelchen sinnlosen Meldungen führt zum Ausschluss.

10. Verhaltensregeln in Turnieren

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

11. Modifikationen

Deck-Tracker sind erlaubt.

12. Anwesenheit

Ist ein Spieler nicht innerhalb von 60min Wartezeit nach erster Aufforderung der Turnierleitung am Server, wird der Spieler disqualifiziert. Im Falle der Disqualifizierung kommt der anwesende Spieler mittels „Default Win“ im Turnier weiter. Die Entscheidung über Wartezeit oder Disqualifizierung obliegt der Turnierleitung.