

KRRRU Turnierregelwerk

Player Unknown's Battlegrounds FFA

Duo

Stand: 22.02.2025 | Version 3.0



Computerverein Kremsmünsterer Runde

Inhalt

1. Spielversion.....	3
2. Turniermodus	3
3. Maps	3
4. Serversettings	3
5. Tiebreak Rules.....	2
6. Ergebnismeldung	2
7. Disconnect	2
8. Cheats & Hacks	2
9. Configänderungen	2
10. Modifikationen	2
11. Anwesenheit.....	3
12. Server.....	3
13. Anmeldung und Startzeiten.....	3

1. Spielversion

Gespielt wird Player Unknown's Battlegrounds (Duo)

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

2. Turniermodus

Das Turnier wird in vier Runden ausgetragen. Es fließen sowohl die Platzierungen als auch die Kills in das Gesamtergebnis ein. Die Ergebnisse aller vier Runden werden am Ende zusammengezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger des Turniers.

Kills: +1 Punkt

Platz 1: 20 Punkte	Platz 6: 12 Punkte	Platz 11: 5 Punkte
Platz 2: 16 Punkte	Platz 7: 11 Punkte	Platz 12: 4 Punkte
Platz 3: 15 Punkte	Platz 8: 10 Punkte	Platz 13: 3 Punkte
Platz 4: 14 Punkte	Platz 9: 8 Punkte	Platz 14: 2 Punkte
Platz 5: 13 Punkte	Platz 10: 6 Punkte	Platz 15+: 1 Punkte

3. Maps

Runde 1: Rondo

Runde 2: Vikendi

Runde 3: Erangel

Runde 4: Miramar

4. Serversettings

Es wird mit den aktuellen eSports Settings gespielt.

Diese können sich bis zur Veranstaltung ändern. Die Settings werden auf der LAN bekannt gegeben.

5. Tiebreak Rules

Anzahl Siege

Höchste Platzierung in der jeweils besten Runde

Anzahl Eliminierungen

6. Ergebnismeldung

Grundsätzlich werden die Ergebnisse über einen Observer durch die Turnierleitung mitverfolgt. Jeder Spieler ist jedoch am Ende der Runde dazu angehalten einen Screenshot zu erstellen und auf Anfrage der Turnierleitung zur Verfügung zu stellen.

7. Disconnect

Grundsätzlich darf ein Disconnect nicht mutwillig herbeigeführt werden, eine solche Herbeiführung hat den sofortigen Ausschluss des Spielers zur Folge.

8. Cheats & Hacks

Alle Hacks sind verboten und führen zur sofortigen Disqualifikation. Die Nutzung so genannter „3rd party programs“ ist strikt untersagt.

9. Configänderungen

Änderungen in der Config, sowie die Verwendung von Scripten, sind generell erlaubt, es sei denn sie werden in den spezifischen Regeln, partiell oder im Ganzen, untersagt.

10. Modifikationen

Jegliche Art von normabweichenden Programmen und/oder Custom-Dateien wie Models oder Skins, die nicht zum jeweiligen Originalspiel gehören, sind verboten. Auf Sonderfälle und Ausnahmen wird in den jeweiligen Spielregeln hingewiesen.

11. Anwesenheit

Das Turnier wird innerhalb von zwei **Zwei-Stunden-Blocks** gespielt. Innerhalb dieser Zeitfenster werden keine anderen Turniere gespielt, sodass alle Spieler die Möglichkeit haben an dem Turnier teilzunehmen. Das Zeitfenster zum Spielbeitritt vor der jeweiligen Runde beträgt **8 Minuten**. Nach Ablauf dieser Frist wird das Match gestartet. Spieler, die bei einem Runde nicht anwesend sind, werden für die jeweilige Runde disqualifiziert.

12. Server

Gespielt wird, sofern es das jeweilige Spiel erlaubt, immer in einer **privaten Lobby**, die vom Turnierleiter erstellt wird. Die Turnierleitung ist für die Konfiguration der Lobby zuständig.

13. Anmeldung und Startzeiten

Die Anmeldung erfolgt über das KLMS (Freestyle LAN Seite) und ist verpflichtend, um am Turnier teilnehmen zu können.

Startzeit Runde 1 (2 Maps): Datum: 21.03.2025 Uhrzeit: 20:30 Uhr

Startzeit Runde 2 (2 Maps): Datum: 22.03.2025 Uhrzeit: 10:30 Uhr

Lobbypasswort wird durchgesagt und am Beamer angezeigt.