

KRRU Turnierregelwerk

Blobby Volley

1on1

Stand: 24.10.2023 | Version 2.0



Inhalt

Inhalt	2
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	4
10. Ergebnismeldung.....	5
11. Technisches Versagen der Ausrüstung.....	5
12. Disconnect	5
13. Cheats & Hacks	5
14. Disqualifizierung.....	5

1. Spielversion

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

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

2. Teilnahmebedingungen

Die Teilnahme an Turnieren ist nur möglich, wenn Teilnehmerinnen und Teilnehmer im Besitz der Originalversion des Spieles, an dessen Turnier teilgenommen wird, sind.

Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen zum Turnierstart angemeldet sein.

Jede Zuwiderhandlung oder Betrugsversuch wird mit dem Turnierausschluss des gesamten Teams 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 Teamleiters, dafür zu sorgen, dass das Team zur Startzeit pünktlich anwesend und spielbereit ist.

4. Turniermodus

Das Turnier wird im **Single Elimination (KO)** - Verfahren gespielt.

Es werden 2 Sätze mit je 15 Punkten gespielt.

Bei einem Unentschieden nach Punkten werden weitere 2 Sätze gespielt, jedoch nur, bis die erste Spielerin / der erste Spieler 5 Punkte je Satz erreicht hat. Jede weitere Overtime wird auch mit 5 Punkten je Satz gespielt. Einigen sich beide Spieler auf einen vollständigen Satz, ist auch dies möglich.

5. Verhaltensregeln in Turnieren

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

6. Anwesenheit

Sind ein Team oder beide Teams unvollständig innerhalb von **20min Wartezeit** nach erster Aufforderung der Turnierleitung am Server, so muss das Team entweder unvollständig spielen oder das Spiel wird für dieses Team als „verloren“ gewertet.

7. Host („Server“) - Wechsel

Nach einem Satz wird der Host gewechselt. So ist gewährleistet, dass beide Spieler einmal Host waren. Bei Einigung ist das Spielen mit einem einzigen Host auch möglich. Auch spielen per „Hotseat“ (Beide Spieler benutzen denselben PC) ist möglich.

8. Host („Server“) - Ausfall

Sollte während eines Spiels der Server oder das Netzwerk ausfallen, wird das Spiel unter Berücksichtigung des bisherigen Spielstands neu gestartet oder abgebrochen, wenn einer der Spieler in der Addition der Punkte beider Spiele bereits 15 Punkte erreicht hat.

9. Änderungen der Spieldateien / Cheats

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

Einzigste Ausnahme ist der Austausch des Hintergrundbilds.

10. Ergebnismeldung

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

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. Die Spielerin / 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 fortgeführt wird. Alle 30 Minuten muss die Turnierleitung alle betroffenen Spieler über die Situation und die ergriffenen Maßnahmen aufklären.

12. Disconnect

Grundsätzlich darf ein Disconnect nicht mutwillig herbeigeführt werden, eine solche Herbeiführung hat den sofortigen Ausschluss der Spielerin / 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. Cheats & Hacks

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

14. Disqualifizierung

Im Falle einer Disqualifizierung kommt das anwesende Team mittels „Default Win“ im Turnier weiter. Die Entscheidung über eine Disqualifizierung, obliegt der Turnierleitung. Ein disqualifiziertes Team ist vom weiteren Turnierspiel ausgeschlossen.