

KRRU Regelwerk – Worms Revolution

1on1

Stand: 27.10.2023 | Version 3.0



Inhalt

1. Spielversion	3
2. Teilnahmebedingungen.....	3
3. Rundenstartzeit	3
4. Turniermodus	3
5. Finale	3
6. Verhaltensregeln in Turnieren	4
7. Anwesenheit.....	4
8. Lobby	4
9. Maps.....	4
10. Host Settings.....	4
11. Ergebnismeldung.....	6
12. Technisches Versagen der Ausrüstung.....	7
13. Disconnect.....	7
14. Cheats & Hacks.....	7
15. Disqualifizierung.....	7

1. Spielversion

Gespielt wird die **aktuelle Steamversion** von **Worms Revolution!**

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.

Einzelspieler-Teilnahme. Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen zum Turnierstart angemeldet sein.

Jede Zuwiderhandlung oder Betrugsversuch wird mit dem Turnierausschluss der Spielerin oder des Spielers geahndet.

3. Rundenstartzeit

Die Rundenstartzeit wird vom Turnierorganisator 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 der Spielerin / des Spielers, dafür zu sorgen, zur Startzeit pünktlich anwesend und bereit zu sein.

4. Turniermodus

Das Turnier wird im **Single-Elimination Verfahren** gespielt.

Es gibt ein **Winner bracket**.

Es wird ein **Best-of-3** gespielt.

5. Finale

Das Finale wird nach Absprache zwischen den Teams und der Turnierleitung entweder vorzeitig oder am Sonntag ausgespielt! Sowohl im **kleinen Finale** als auch im **großen Finale** wird ein **Best-of-3** gespielt.

6. 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.

7. Anwesenheit

Sind ein Team oder beide Teams unvollständig innerhalb von 60min 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.

8. Lobby

Das Spiel muss von einem Spieler aus der erstgenannten Mannschaft (Heimmannschaft) gehostet werden. Der jeweilige Teamleiter hat darüber die Verantwortung. Empfehlenswert ist für die Lobby ein ausgemachtes Passwort festzulegen, um den Vorgang zu beschleunigen.

9. Maps

Es wird immer auf einer **Zufallskarte** gespielt!

10. Host Settings

- Spielmodus: → DEATHMATCH
- Game Settings: → Fortgeschritten (Intermediate)
- Game Options:
 - Round Time: → 15min
 - Turn Time: → 45s
 - Wins: → 2
 - Anzahl der Würmer: → 5
 - Teleport in: → Off
 - Zufallskarte: → On

SIEHE ANLEITUNG →

ANLEITUNG

- Starte ein „Online Multiplayer“ Game



- Erstelle ein Spieler-Match (Create Player Match)



- Auf 5 Würmer einstellen. Wichtig: Game Settings = Intermediate (Fortgeschritten)



- Folgender Waffenpool steht damit zur Verfügung
(dient nur als Übersicht für taktische Vorbereitung – KEINE Einstellungsmöglichkeiten)



- In letzten Schritt ist der Gegenspieler über Steam einzuladen
(muss in der Freundesliste sein !).
- Letzten Einstellungen setzen. Der Gegner muss die Wurmanzahl ggf. noch anpassen!



Danach kann das Spiel gestartet werden.

11. Ergebnismeldung

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

12. 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.

13. 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.

14. Cheats & Hacks

Es gelten die Terms of Use von Steam. Alle Hacks sind verboten und führen zur sofortigen Disqualifikation. Auch dauerndes "flooden" des Games mit irgendwelchen sinnlosen Meldungen führt zum Ausschluss.

15. 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.