

Showdown Masters Regelbuch



Wichtige Vorinformationen:

Sollten die Regeln nicht ausreichen, nicht vollständig oder widersprüchlich sein, haben die Fusions-Arena-Beamten die Entscheidungsbefugnis, ohne ihre Entscheidung begründen zu müssen. Die Regeln können jederzeit und unserem eigenem Ermessen geändert werden, um ein störungsfreies Verfahren zu gewährleisten.

Mit der Teilnahme an diesem Turnier bestätigen alle Teilnehmer die folgenden Regeln gelesen und verstanden zu haben.

1. Allgemeine Informationen und Definitionen

1.1. Teams und Spieler

- Ein Team ist definiert als eine Gruppe von genau zwei Spielern, die sich auf der Toornament-Homepage registriert haben und auf der Fusion Arena-Homepage die Teilnahmegebühr bezahlt haben.
- Der Spielplan mit den Gegenspielern des Teams wird nach der Registrierungsphase verkündet.
- Jeder Spieler kann nur für ein Team gleichzeitig spielen. Die Registrierung für mehrere Teams ist verboten. Alle involvierten Teams werden bei auftreten eines solchen Falles disqualifiziert.

1.2 Kommunikation

1.2.1 Homepage und Discord

Alle Kommunikation vor dem Turnier wird auf unserer Homepage (www.showdownmasters.com) und auf unserem offiziellen [Discord-Kanal](#) stattfinden.

1.2.2 Verantwortung

Es liegt in der Verantwortung des Teams, sich über Spieltermine (Tag, Zeit, Gegner, Ort) auf www.showdownmasters.com und auf dem [Discord-Kanal](#) zu informieren.

1.3 Fusion Arena Offizielle

1.3.1 Rollen

- **TO (Turnierveranstalter)** – Cheforganisator des Turniers. Hat höchste Entscheidungsgewalt für das gesamte Turnier.
- **Schiedsrichter** – Steuert die Regeln und das Verhalten der Teams.
- **Admin** – Betreiben das Turnier und helfen bei turnierbezogenen Anfragen.
- **Medien** – Umfasst unsere sozialen Medien Recap Videos und Medien im Allgemeinen.
- **Moderation** – Umfasst das Live-Casting, die Analyse und die Moderation des Turniers.

1.3.2 Sichtbarkeit der Offiziellen

- Alle Fusion Arena Offiziellen tragen ein Fusion Arena Staff T-Shirt, während das Turnier läuft. In Discord werden die Offiziellen als "ADMIN" gekennzeichnet.
- Wenn Sie Fragen zu Turnieren haben, wenden Sie sich bitte an eine/n davon. Sie können auch alle Turnier-bezogenen Fragen in unserem Discord-Kanal im [allgemeinen Kanal stellen](#).

1.4 Ersatz

Jedes Team darf während des gesamten Turniers 1 Mal 1 Spieler auswechseln (Sub). Am Finaltag sind Spielerwechsel nur in Notfällen und nach Absprache mit dem TO möglich.

1.5 Hardware-Modifikationen und privates Zubehör

Es ist verboten, die bereitgestellte Hardware in irgendeiner Weise zu ändern.

2. Trainings-verfahren

Die Fusion Arena bietet bis zum Turniertag exklusive Trainingseinheiten an folgenden Tagen:

- Zürich: Jeden Donnerstag von 17:00 bis 21:00 Uhr
- Bern: Jeden Donnerstag von 17:00 bis 21:00 Uhr
- Kreuzlingen: Jeden Donnerstag von 17:00 bis 21:00 Uhr

Tickets können im Voraus gebucht werden; registrierte Teams erhalten einen Turnier Spezialpreis:

Link zum Training in Zürich: [Hier](#).

Link für Training in Bern: [Hier](#).

Link für Training in Kreuzlingen: [Hier](#)

3. Turnierverfahren

3.1. Turnier-Organisation

- 64 Teams maximal
- Single Elimination System. Der Gewinner geht in die nächste Runde. Verlierer scheidet aus dem Turnier aus.
- Wenn das kleine Finale aus Zeitgründen nicht gespielt werden kann, geht der dritte Platz an das Team mit den meisten Treffern im Halbfinale.
- Gewonnen hat das Team mit den meisten Abschüssen.
- Wenn zwei Teams ein Unentschieden erzielen, gewinnt das Team mit dem Spieler, der die meisten Treffer allein erzielt hat. Wenn dieses Ergebnis auch unentschieden ist, gewinnt das Team mit den 2. Spieler, welcher die meisten Treffer allein erzielt hat. Wenn dieses Ergebnis auch unentschieden ist, entscheidet der Gesamtscore über den Gewinner (Gesamtscore wird aus Abschüssen, Genauigkeit und getroffene Schüsse zusammengerechnet).

3.2. Spiele-Details

- Alle Spiele in der 1. Qualifikationsrunde sind Einzelspiele. Das Team, welches das Spiel gewinnt, zieht in die nächste Runde ein.
- Alle Spiele in der 2. Qualifikationsrunde sind Best of 2. Das Team, welches beide Runden gegen das gleiche Team gewinnt oder bei unentschieden die bessere Trefferquote hat, zieht in die nächste Runde ein.
- Am Finaltag sind Achtelfinal und Viertelfinal jeweils Einzelspiele. Halbfinal und Finale sind jeweils Best of 2.
- Das Spiel muss gemäss dem Spielplan und/oder dem Personal gespielt werden, welches mindestens eine Woche vor Start der Qualifikation auf unserer Homepage sowie im Discord Kanal bekannt gegeben wird.

3.3. Match-Verfahren

- Beide gegnerischen Teams müssen 15 Minuten vor Spielbeginn gemäss dem Spielplan bereit und präsent sein. Ist ein Team 5 Minuten vor Match-Beginn nicht vollständig anwesend, so gilt das Spiel als verloren. Es besteht kein Recht auf Wiederholung des Matches.
- Nach dem Ende des laufenden Spiels wird die REF beiden Teams die allgemeinen Verhaltensregeln nochmals erklären, d.h. keine Betrügereien, Laufen usw.
- Bevor das Spiel beginnt, erhalten die Teams ihre Ausrüstung und werden zu ihrer Position geführt, sobald das laufende Spiel beendet ist.
- Nach Spielende kehren beide Teams zurück zu den Stationen des Rucksacks und geben die Ausrüstung zurück.

3.3.1. Vorzeitiges beenden des Spiels

Wenn ein Spieler eines Teams das Spiel nicht mehr spielen kann, hat das ganze Team das Spiel verloren.

3.3.2. Unterbrechungen

Eine Unterbrechung des Spiels ist nicht geplant und wird nur gegeben, wenn der Schiedsrichter es zulässt.

3.3.3. Technische Pause

- Wenn technische Schwierigkeiten auftreten, wird das Spiel entweder wiederholt oder endet vorzeitig.
- Wenn die zweite Phase des Spiels nicht abgeschlossen ist, wird das Spiel wiederholt.
- Treten die technischen Schwierigkeiten in der dritten Phase des Spiels auf, endet die ganze Runde vorzeitig und das Team mit den meisten Punkten gewinnt und zieht in die nächste Runde ein.

3.4. Nach einem Spiel

- Nach dem Spiel werden ein Mitarbeiter und/oder die Moderation das siegreiche Team bekannt geben.
- Die nächsten beiden Teams in der Reihe müssen bereits für das nächste Spiel bereit sein.

4. Verhaltensregeln und Konsequenzen

4.1. Wettbewerbsintegrität

Von Teams wird erwartet, dass sie jederzeit in jedem Spiel von ihrer besten Leistung erbringen und jegliches Verhalten vermeiden, das mit den Grundsätzen guter Sportlichkeit, Ehrlichkeit oder Fairplay unvereinbar ist. Ein Verstoss gegen diese Regel wird nach Ermessen der Fusion Arena Admins mit Strafen geahndet.

Alle Entscheidungen über Verstösse liegen im alleinigen Ermessen der Fusion Arena. Beispiele unten sind nur zu Veranschaulichungszwecken aufgeführt:

Unerlaubte Absprachen, Hacking, Ausnutzung von Fehlern, Account Sharing, Beobachten des Zuschauermodus, absichtliche Trennung der Verbindung, Verwendung eines Betrugsgeräts, Verwenden einer Sprache, die obszön, vulgär, beleidigend ist, jede Handlung oder jede Geste, die gegen ein gegnerisches Team/Mitglied, einen Fan oder einen Beamten gerichtet ist, die bedrohend, verleumderisch, diffamierend oder anderweitig beleidigend oder anstössig ist, bzw. andere Personen dazu zu animieren, Dinge zu tun, die beleidigend, spöttisch, störend oder antagonistisch sind.

4.2. Spielregeln

- Nachdem ein Spieler getroffen wurde, muss er sofort zu seiner Heimatbasis zurückkehren und respawnen. Das Herumlaufen/Verfolgen im unsichtbaren Zustand ist nicht erlaubt.
- Aus Sicherheitsgründen ist es nicht erlaubt zu springen, zu laufen oder zu sprinten. Die Spieler müssen sich immer ihrer Bewegungen bewusst sein und darauf achten, dass sie andere Spieler nicht mit ihrem Körper oder ihrer Ausrüstung berühren oder treffen.
- Die Spieler müssen sich immer bewusst sein, dass Wände oder Objekte, die im Inneren des Spiels sichtbar sind, auch echte Objekte sein können und ein Verletzungsrisiko darstellen, wenn ein Spieler versucht, durch sie zu gehen.
- Es ist nicht erlaubt, in irgendeiner Weise zu betrügen, einschließlich der folgenden Beispiele: Durch Wände im Spiel schauen, um Feinde zu erkennen oder zu treffen, durch Wände oder Objekte hindurch zu gehen, Waffe durch Objekte stecken, um jemanden zu treffen, einem Gegner folgen, während er unsichtbar ist, etc.
- Nutzt ein Spieler Fehler oder Cheats in irgendeiner Weise aus, entscheidet der Schiedsrichter, ob seine Mannschaft eine Verwarnung und eine Strafe von minus 5 Treffern erhält oder sofort disqualifiziert wird.

4.3. Pünktlichkeit

- Jedes Team muss bereit sein, zum festgelegten Datum und zur festgelegten Uhrzeit zu spielen.
- Die Teammitglieder müssen mindestens 15 Minuten vor Spielbeginn bereit sein. Bereit zu sein bedeutet, einem Mitarbeiter "das Team anzukündigen, dass es als nächstes spielt".
- Wenn das Team nicht zur definierten Zeit bereit ist, kann der Schiedsrichter oder TO für den Sieg für das andere Team entscheiden.

4.4. Verantwortung nach Code

- Sofern nicht ausdrücklich anders angegeben, sind Straftaten und Verstöße gegen diese Regeln strafbar, unabhängig davon, ob sie vorsätzlich begangen wurden oder nicht. Auch Versuche, solche Straftaten oder Verstöße zu begehen, sind strafbar.
- Wenn ein Offizieller der Fusion Arena ein Team/Spieler kontaktiert, um eine Untersuchung zu besprechen, ist das Team/der Spieler verpflichtet, die Wahrheit zu sagen. Wenn ein Team/Spieler Informationen zurückhält oder einen Fusion Arena Admin irreführt, was zu einer Behinderung der Untersuchung führt, wird das Teammitglied und/oder Team bestraft (z. B. "Disqualifikation des Turniers").

5. Technische Details

5.1. Streaming, Zuschauen

- Spiele der Showdown Masters dürfen nur von den offiziellen Fusion Arena Castern oder Partnern gestreamt werden.
- Das Betrachten von Spielen ist generell erlaubt und eine Tribüne wird vor Ort zur Verfügung stehen.