

# LASERTAG TURNIER- INFORMATION

## *Ablauf LTC-Turnier 2019 (Koblenz)*

Stand: 03.10.2019



## **ALLGEMEINES**

---

Das LTC-Turnier ist ein eintägiges, Turnier mit Gruppenphase und Achtelfinalen. Die Gruppierungen der Mannschaften werden bereits vor dem Turnier öffentlich ausgelost. Das LTC versteht sich als „Pro-Player“-Turnier dessen Teilnehmer LaserTag als sportlichen Wettkampf mit Leistungssport-Ambition ausüben.

**Teams:** max. 16

**Teamstärke:** 6 Spieler pro Team in der Arena / max. 4 Ersatzspieler  
(keine Auswechslungen während des Spiels möglich!)

**Spielfolge:** 12 Minuten pro Spiel

- Gruppenphase: 3 Spiele mit je 4 Teams pro Gruppe
- Achtelfinale: 2 Spiele mit je 4 Teams pro Gruppe
- Viertelfinale: 2 Spiele mit je 4 Teams pro Gruppe
- Halbfinale: 2 Spiele mit je 4 Teams
- Spiel um Platz 3 (2 Teams, ein Spiel, nur eine Ebene)
- Finale (2 Teams, ein Spiel, nur eine Ebene)

# GRUPPENZUTEILUNG

---

## Auslosung der Gruppenphase

---

Die Zuteilung der Teams in der Gruppenphase erfolgt „double blind“, d.h. rein zufällig.

Vor Beginn der Ziehung werden 2 Personen ausgewählt Diese ziehen für jeden der 16 Team-Slots der Vorrunde je ein Kärtchen mit einer Gruppe und ein Kärtchen mit dem Namen eines Teams.

Diese Kombination wird eingetragen und zum Ende der Ziehung sind so alle Teams allen Gruppen zugeordnet.

## Übergang aus der Gruppenphase ins Achtelfinale

---

Der Übergang der Teams aus der Gruppenphase in das Achtelfinale erfolgt durch automatische Zuteilung. Es findet keine weitere Auslosung statt. Die Teams für das Achtelfinale werden dabei wie folgt verteilt:

### **Achtelfinale A**

1. Aus Gruppe B
2. Aus Gruppe C
3. Aus Gruppe D
4. Aus Gruppe A

### **Achtelfinale B**

1. Aus Gruppe C
2. Aus Gruppe D
3. Aus Gruppe A
4. Aus Gruppe B

### **Achtelfinale C**

1. Aus Gruppe D
2. Aus Gruppe A
3. Aus Gruppe B
4. Aus Gruppe C

### **Achtelfinale D**

1. Aus Gruppe A
2. Aus Gruppe B
3. Aus Gruppe C
4. Aus Gruppe D

## **Übergang aus dem Achtelfinale ins Viertelfinale**

---

### **Viertelfinale A**

- 2. Aus Achtelfinale A
- 1. Aus Achtelfinale B
- 2. Aus Achtelfinale C
- 1. Aus Achtelfinale D

### **Viertelfinale B**

- 1. Aus Achtelfinale A
- 2. Aus Achtelfinale B
- 1. Aus Achtelfinale C
- 2. Aus Achtelfinale D

## **Zuteilung der Teams in das Halbfinale**

---

- 1. Aus Viertelfinale A
- 2. Aus Viertelfinale A
- 1. Aus Viertelfinale B
- 2. Aus Viertelfinale B

## **Finalspiele**

---

### **Spiel um Platz 3**

- 3. Aus Halbfinale
- 4. Aus Halbfinale

### **Grand Finale**

- 1. Aus Halbfinale
- 2. Aus Halbfinale

# AGENDA

---

- 10:00** Einlass  
Login der angemeldeten Spieler
- 10:30** Begrüßung der Teilnehmer und Gäste  
Einweisung in das Turnier-System  
Spielfeldbegehung
- 11:00** Reglementierung des Spiels und des Spielerverhaltens  
Informationen zur Spielausstattung  
Erläuterungen zum Spielfeld  
Funktionen der Ammo-Pods  
Vorstellung der Judges / Spielbeobachter
- 12:00** Start der Turnierspiele
- ab 12:30** Buffett (so lange der Vorrat reicht)

(das voraussichtliche Ende der Gruppenphase wird gegen 19:00 liegen –  
Die Entscheidungsspiele starten im Anschluss.)

## DETAILS ZU DEN SPIELEN

---

### Gruppenphase:

---

- Ammo-Pods aktiviert
- 4 Teams pro Gruppe
- Jede Gruppe spielt 3 Spiele

### Achtelfinale:

---

- Ammo-Pods aktiviert
- Automatische Gruppenzuordnung gemäß Rangliste
- 4 Gruppen zu je 4 Teams spielen je 2 Spiele
- Die 2 besten Teams aus jeder Gruppen kommen ins Viertelfinale

### **Viertelfinale:**

---

- Ammo-Pods aktiviert
- Automatische Gruppenzuordnung gemäß Rangliste
- 2 Gruppen zu je 4 Teams spielen je 2 Spiele
- Die 2 besten Teams aus jeder Gruppen kommen ins Halbfinale

### **Halbfinale:**

---

- Ammo-Pods aktiviert
- Automatische Gruppenzuordnung gemäß Rangliste
- Eine Gruppe mit 4 Teams spielt 2 Spiele
- Die 2 besten Teams kommen direkt ins Finale. Die beiden folgenden Teams spielen das Spiel um den dritten Platz.

### **FINALE und Spiel um den dritten Platz:**

---

- Ammo-Pods aktiviert
- 2 Teams spielen auf 1 Ebene 1 Spiel direkt gegeneinander
- Die Ebene wird durch einen Münzwurf entschieden

## **TECHNIK DER SPIELE**

---

### **Homebase:**

---

Jedes Team hat eine feste Base mit jeweils einem Ammo-Pod!  
Zum Spielstart muss sich das gesamte Team in der eingezeichneten Start-Zone aufhalten und darf den markierten Bereich um seine Base erst nach Ablauf des Countdowns verlassen. (Maßgeblich ist hierbei der gezählte Countdown aus den Hallen-Lautsprechern, nicht den Westen!)

### **AmmoPod:**

---

Jedes Team hat seinen eigenen Ammo-Pod. Fremde Spieler dürfen den Zugang zum Ammo-Pod eines anderen Teams zu keinem Zeitpunkt vorsätzlich blockieren. Stehenbleiben vor einem gegnerischen Ammo-Pod ist verboten. Die Pods liegen in eingezeichneten Zonen, die ebenfalls nur durchlaufen werden dürfen.

Das Game startet mit 500 Leben und 50 Schuss! Die Ausrüstung erhält bei jedem Auflade-Vorgang an der Homebase ein Ammo-Update **auf insgesamt 40 Schuss**. Eine Aufrechnung verbleibender Schüsse erfolgt beim Aufladen nicht! Es werden nach der ersten Aufladung also immer “nur” maximal 40 Schuss im Phaser zur Verfügung stehen!

Der Ladevorgang wird gestartet, sobald der Phaser an die Homebase gehalten wird. Technisch ausschlaggebend ist die rechte, vordere Seite des Phasers; die Anhalte-Position wird zum Turnierstart erklärt und gezeigt.

Sollte ein Spieler versuchen, an einer gegnerischen Base aufzuladen, so verliert er 250 Leben! Bei einem vorzeitigen Game Over eines Spielers wird dessen Punktestand automatisch auf -450 Punkte korrigiert!

Die Ammo-Pods quittieren einen Ladevorgang durch farbiges Aufleuchten. Eigene Teammitglieder können direkt hintereinander aufladen.

## WIE WIRD GESPIELT

---

Das LTC-Turnier wird auf dem **LASERMAXX Westen-System** ausgetragen.

Im Turnierbetrieb werden keine Wunschwesten vergeben. Das System verteilt per Zufall die Westen an die Spieler!

Alle -Power- und Minipods sind während des Turniers deaktiviert.

Es werden die Teamfarben rot, blau, grün und pink gespielt. Die Teamfarben werden rotierend nach Startplatz in der Gruppe vergeben. Die Teamfarben determinieren dabei die Homebase in der Arena:

- **ROT:** unten rechts | Gruppenplatz 01
- **BLAU:** unten links | Gruppenplatz 02
- **GRÜN:** oben rechts | Gruppenplatz 03
- **PINK:** oben links | Gruppenplatz 04

Die Westen-Remaining-Time nach einem Hit beträgt durch das gesamte Turnier hindurch sechs Sekunden (6 sek.).

Sollte ein Spieler während eines Spiels ein Fehlverhalten der Weste bemerken so kommt dieser umgehend zur Instruction-Area zurück um seine Weste vom Spielleiter tauschen zu lassen.

### **Match-Punkte System**

---

You Hit:	+5 Punkte	PowerPod:	deaktiviert
Hit you:	-3 Punkte	Anti-Stalking:	deaktiviert
Friendly Fire:	-20 Punkte		

## **SPIELBETRIEB**

---

### **Das Equipment**

---

- Das LTC Turnier verwendet das LASERMAXX EVO-5 Westensystem
- Sichtbare Mängel an der Ausrüstung sind **VOR** Beginn des Matches dem Spielleiter zu melden.
- Die Ausrüstung ist sorgfältig zu behandeln – es handelt sich hierbei um HighTech.
- Mutwillige Änderungen/Modifikationen/Beschädigungen sind strikt untersagt.
- Manipulationen der Ausrüstung jeglicher Art sind strikt verboten und führen zur direkten oder nachträglichen Disqualifikation oder zum Team-Ausschluss des Teams vom Turnier.

### **Ausrüstung der Spieler**

---

- Bei der Wahl der Spieler-Bekleidung gibt es keinerlei Vorschriften, solange Sie keine Bevorteilung des Teams oder des Spielers mit sich bringt.
- Einheitliche Kleidung innerhalb des Teams ist bevorzugt.
- Längere Haare dürfen keine Sensoren verdecken und müssen so hochgebunden werden, dass keine Beeinträchtigung der Sensoren vorliegt! Sollten sich hochgebundene Haare während eines Spiels

lösen, so sind sie umgehend wieder hochzubinden. Andernfalls kann dies als Regelverstoß gewertet und bestraft werden.

- Es dürfen keinerlei selbstleuchtende oder blinkende Hilfsmaterialien zur Identifizierung der Teammitglieder getragen werden. Auch sind sonstige zur Verständigung bzw. Identifizierung gedachten, technischen Mittel nicht zum Spiel zugelassen.

### **Beginn und Fortsetzung des Spiels**

---

- Die Mannschaften dürfen Ihren Startpunkt erst nach Ablauf des Countdowns verlassen.
- Nach Ablauf der Spielzeit sollen alle Spieler zügig zur Instruction-Area zurückkehren
- Im Falle einer Spielunterbrechung wegen z.B. Verletzungen wird das Spiel unter Wahrung des aktuellen Spielstands abgebrochen. Nach Ende der Behandlung wird ein neues Spiel begonnen und nach Ablauf der vorher kalkulierten und von den Schiedsrichtern genannten „Rest-Zeit“ erneut abgebrochen. Die Scores beider Spiele werden addiert. Es werden keine „Wiederholungs-Spiele“ ausgetragen.

### **Bild- und Tonaufzeichnungen**

---

- Mit der Teilnahme am Turnier bestätigt uns jeder Spieler seine Erlaubnis, Bild- und Tonaufzeichnungen anzufertigen und diese zu Marketingzwecken zu verwenden.

### **Straf-Abfolge bei Regelverstößen:**

---

Verwarnung	00x Hit	(0 Pkt.)
Regelverstoß „gelbe Karte“:	10x Hit	(- 50 Pkt.)
Regelverstoß „gelb-gelb Karte“:	40x Hit	(- 200 Pkt.)
Regelverstoß „rote Karte“:	90x Hit	(- 450 Pkt.)

Ausgesprochene Verwarnungen und Karten werden durch den Turnierverlauf **nicht** zurückgesetzt, sondern addieren sich von der Vorrunde bis ins Finale auf.



Verwarnungen werden ausgesprochen und sind gültig, egal ob sie gehört werden oder nicht.

- Regelverstöße werden mit Minus-Punkten auf den Spiel-Score des betreffenden Spielers geahndet.
- Schiedsrichter können nach einer Verwarnung eine gelbe Karte aussprechen. Bei einem weiteren „gelb würdigen“ Regelverstoß wird die gelb-gelbe Karte ausgesprochen.
- In beiden Fällen werden dem Spieler nach Ende der Spielzeit die entsprechenden Strafpunkte von seinem Spielscore abgezogen.
- Die „rote Karte“ führt zur sofortigen Disqualifikation eines Spielers. Sein Spielscore wird (unabhängig vom tatsächlichen Punktestand) auf -450 Punkte gesetzt. Der Spieler ist für weitere Spiele am Turniertag gesperrt. Die „rote Karte“ kann bei vorsätzlicher Tätlichkeit, schwerwiegendem unsportlichen Verhalten direkt ausgesprochen werden.

## SCHIEDSRICHTER

---

Alle Spiele vom LTC-Turnier müssen von Schiedsrichtern begleitet werden.

### **Pro Spiel sollten wie folgt anwesend sein:**

---

- 1x leitender Schiedsrichter
- 3x Assistenz Schiedsrichter
  
- mindestens jedoch 2 Schiedsrichter

Die Schiedsrichter haben sich neutral zu verhalten und das Match im Sinne des Fair-Play sowie des Turnier-Regelwerks zu beurteilen und zu führen.

- Den Anweisungen der Schiedsrichter ist ohne Diskussion Folge zu leisten.
- Schiedsrichter-Entscheidungen sind als Tatsachen-Entscheidungen zu akzeptieren.

- bei Uneinigkeit der Schiedsrichter ist die Entscheidung des leitenden Schiedsrichters ausschlaggebend
- Alle Schiedsrichter sind berechtigt, einen Spieler zu verwarnen oder des Feldes zu verweisen.
- Alle Schiedsrichter können während des Matches mit elektronischen Kommunikationsmitteln ausgestattet werden.
- Schiedsrichter dürfen Kameras oder andere Aufzeichnungsgeräte mit sich führen.
- Am Turniertag wird eine Beschwerdekammer eingerichtet, bei der Einwände gegen Regel-Entscheidungen vorgebracht und diskutiert werden können. Die Ansprache der Spielleitung oder der Schiedsrichter ist aussichtslos und unerwünscht.

## REGELN

---

Grundlegend gilt für den Turnier-Spielbetrieb:

**Verhaltet und bewegt Euch auf der Spielfläche so, dass weder Ihr noch Eure Turnierpartner Schaden erleiden!**

Für Geschwindigkeit / Handlungen der Spieler gelten drei Grundsätze:

Grundsatz 1: „

**Wer durch sein Verhalten im Spiel eine Kollision/etc. mit einem Mitspieler verursacht oder billigend in Kauf nimmt ist schuld – und wird bestraft“.**

Grundsatz 2:

**„Wer das Risiko eingeht, muss die Strafe riskieren“**

Grundsatz 3

**„Verhaltet euch gegenüber euren Mitspielern Respektvoll und so wie ihr euch den Umgang euch gegenüber wünscht“**

Ausnutzen eines offensichtlich verletzten Gegners ist unsportlich und daher untersagt!

Grundsätzlich gilt für alle Verhaltensregeln in der Arena:

- Verhaltet euch fair und sportlich
- Wer sich absichtlich an die Grenzen des Erlaubten begibt um einen Vorteil zu erhalten darf das tun - muss sich aber an Grundsatz 2 erinnern: „**Wer das Risiko eingeht, muss die Strafe riskieren**“.
- Neben der buchstabengetreuen Auslegung des Regelwerks können sich Schiedsrichter im Fall von „Grauzonen“ auch nach dem unterliegenden Sinn der entsprechenden Regel eine Meinung bilden. Diese wird dann zunächst durch Ermahnung kommuniziert und kann danach zu einer Strafe führen.

### **Regel 1: Anzahl der Spieler**

- 1.1. Kann ein Team die geforderte Anzahl Spieler nicht aufbringen, so werden zu Beginn jedes Spiels pro fehlendem Spieler Minuspunkte in Höhe von 20x Hit-Score pro Gegner-Team (LTC2019: – **300 Punkte** ) vom Team-Score abgezogen.
- 1.2. Auswechslungen können ausschließlich in den Spielpausen vollzogen werden.  
Verletzungsbedingte Auswechslungen können während der Spielzeit jederzeit vollzogen werden
- 1.3. Disqualifizierte Spieler dürfen während der Spielzeit nicht ersetzt werden und auch in Folgespielen nicht mehr eingesetzt werden.

### **Regel 2: Unkontrolliertes Bewegen in der Arena**

Nach dem oben erwähnten Grundsatz 1 („Wer durch sein Verhalten im Spiel eine Kollision/etc. mit einem Mitspieler verursacht oder billigend in Kauf nimmt ist schuld – und wird bestraft“.) sind folgende Regelverstöße **nach einer Kollision** durch eine **gelbe Karte** zu ahnden:

- Das zu schnelle Rennen (unkontrollierbar / gefährdend)
- Unkontrolliertes Springen in den Gegner hinein
- Tätlichkeit / Absichtliches Anrempeln des Gegners

Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters von einer Strafe abzusehen, wenn sich beide beteiligten Spieler einig sind, dass es ein harmloses Versehen war, kein Schaden entstanden ist und beide Spieler sich sportlich fair verhalten haben.

### **Regel 3: Verbotenes Verhalten in der Arena**

---

Ohne Ausnahme verboten ist in der Arena:

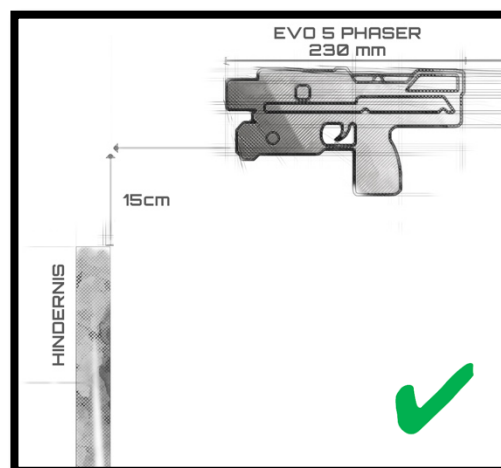
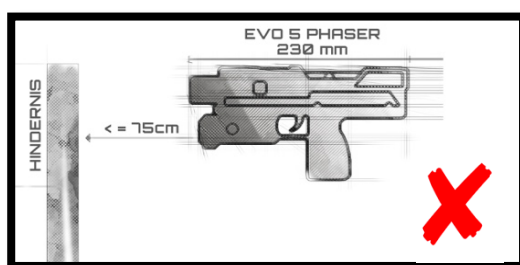
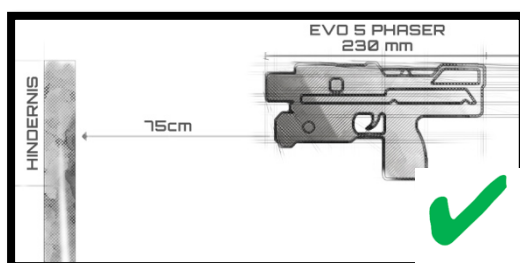
- Auf den Boden legen
- Gegenstände bzw. Deckungen auf der Spielfläche zu übersteigen, überklettern, überspringen
- Das Zuhalten bzw. Verdecken von Sensoren
- Diskutieren mit den Schiedsrichtern während der Spielzeit.
- Ein verbaler, herablassenden Kontakt zu Spielgegnern

### **Regel 4: Verhalten bei Schussabgabe**

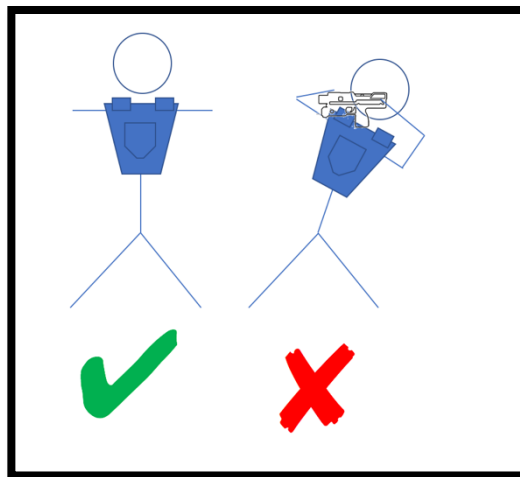
---

Folgende Regeln, sind von den jeweiligen Schiedsrichtern situativ auszulegen:

- 4.1. Der Phaser muss beim Triggern mindestens 15cm aus der Deckung gehalten werden. Ist der Phaser bei Schussabgabe mind. 75cm von der in Schussrichtung liegenden Deckung entfernt, so muss der Phaser **nicht** aus der Deckung gehalten werden.



4.2. Das Verrenken des Oberkörpers sowie das Hochziehen der Schulter zur Abwehr von Treffern ist verboten („turtlen“).



### Regel 5: „Stalking“

Permanentes, aggressives „nachsetzen“ gegen einen anderen Spieler kann in entsprechenden Spielsituationen als „Stalking“ begriffen werden – und ist dann verboten.

„**Nachlaufen**“: Wenn ein Angreifer einen Gegenspieler taggt und sich der Gegenspieler von seinem Angreifer weg in eine Deckung hineinbewegt wird es als Stalking bezeichnet, wenn der Angreifer dem Gegenspieler direkt in diese Deckung hinterher läuft, dort stehen bleibt um ihn nach Ablauf der Remaining-Time erneut zu taggen.

**Explizit ausgenommen** von diesem Verbot sind Situationen, in denen beide Spieler an einem „1 gegen 1“ teilnehmen und daher an einem direkten, unmittelbaren, Duell auf engstem Raum interessiert sind. **Diese Situation ist erlaubt** – und kann im Zweifel von den Schiedsrichtern zur Klarstellung der Situation mündlich abgefragt werden.

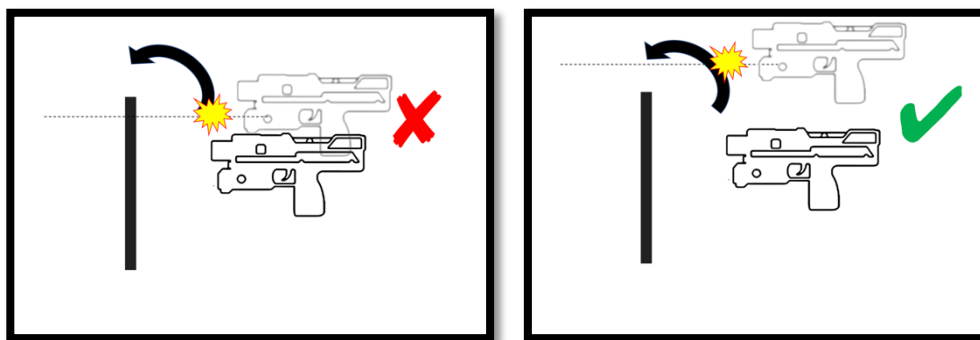
### Regel 6: Schussabgabe an Hindernissen – „Wischen“

Im Grundsatz gilt: Jeder Schuss muss beim Triggern in 15cm Entfernung zum Hindernis abgegeben werden.

Es gilt der gleiche Grundsatz wie oben:

„**Wer das Risiko eingeht, muss die Strafe riskieren**“.

Beim Wischen darf ein Schuss nur abgegeben werden, wenn der Phaser mind. 15cm über der Bande/neben dem Hindernis ist.



### **Regel 7: Das Spielfeld**

---

Jede Mannschaft wird durch einen Schiedsrichter zu Ihrem **STARTPUNKT** („Base“) geführt.

Das Entfernen vom Startpunkt vor Ablauf des Countdowns wird mit einer gelben Karte bestraft.

### **Regel 8: Disqualifikation /Ausschluss vom Spielbetrieb:**

---

Bei grob fahrlässiger bzw. mutwilliger oder wiederkehrender Verletzung eines Gegenspielers besteht die Möglichkeit der sofortigen Disqualifikation und dem Ausschluss vom restlichen Turnierverlauf. Weiterhin behalten sich die Betreiber und der Veranstalter die Aussprache und Durchsetzung eines Hausverbotes ausdrücklich vor.