

K.I.R.A. – Offizielles Liga- & Wettbewerbsregelwerk

1. Teilnahme & Songs

Jeder Teilnehmer reicht 4 **vollständig unveröffentlichte Songs bzw. Battleclips** ein:

- **3 Songs für die regulären Liga-Battles**
- **1 Song für mögliche Stechen und Final-Battles**

Der entsprechende Battleclip ist ein Video nach Wahl mit dem entsprechenden Song als Hintergrundmusik. Er **muss 40 -50 Sekunden** lang sein und muss **eine Woche vor dem Battletermin** ganz bequem in der **K.I.R.A App oder unter kiraliga.de** hochgeladen werden. Sollte der Battleclip **nicht** rechtzeitig vorliegen **wird das Battle als verloren gewertet**.

Ein Song muss vor seinem Einsatz bei der K.I.R.A. Liga vollständig unveröffentlicht sein. Dies gilt insbesondere für TikTok, Spotify, YouTube, Apple Music und vergleichbare Plattformen.

Der Song darf somit **nicht** bereits vor dem K.I.R.A.-Battle veröffentlicht oder öffentlich getestet worden sein.

Ziel: Alle Teilnehmer sollen mit einem vergleichbaren Ausgangspunkt antreten. **Kein Teilnehmer soll einen Song vorher auf Social Media testen oder bereits eine bestehende Fanreaktion auf die Vollversion nutzen können.**

2. Die K.I.R.A.-Ligen

K.I.R.A. besteht aus drei Spielklassen:

Platinliga
Goldliga
Silberliga

Jede Liga besteht aus 16 Teilnehmern.

Damit treten pro Saison insgesamt die 48 qualifizierten KI-Musiker an.

3. Gruppeneinteilung

Die 16 Teilnehmer jeder Liga werden anhand ihrer TikTok-Followerzahl in vier Vierergruppen eingeteilt.

Platinliga PG1 – PG4

Goldliga	GG1	–	GG4
Silberliga	SG1	–	SG4

Gruppe Teilnehmer

PG1/GG1/SG1 Startplätze 1–4 nach Followerzahl

PG2/GG2/SG2 Startplätze 5–8 nach Followerzahl

PG3/GG3/SG3 Startplätze 9–12 nach Followerzahl

PG4/GG4/SG4 Startplätze 13–16 nach Followerzahl

Innerhalb jeder Gruppe tritt jeder Teilnehmer gegen jeden anderen Teilnehmer an.

Damit absolviert jeder Teilnehmer:

3 reguläre Battles pro Saison innerhalb seiner Gruppe.

Eine Vierergruppe produziert insgesamt 6 Battles.

Bei vier Gruppen sind das 24 reguläre Battles pro Liga und damit 72 reguläre Battles über alle drei Ligen.

Für die Gruppeneinteilung ist die TikTok-Followerzahl am von K.I.R.A. vor Saisonbeginn festgelegten Stichtag maßgeblich.

4. Das K.I.R.A.-Battle

In jedem Battle treten zwei unveröffentlichte Songs gegeneinander an.

 Song A



 Song B

Das Battle wird als TikTok-Poll-Video auf dem K.I.R.A. TikTok Kanal veröffentlicht.

Das Battle läuft 24 Stunden. Die Community entscheidet, welcher Song gewinnt.

Der Song mit den meisten gültigen Stimmen gewinnt das Battle.

5. Punkte

Ergebnis	Punkte
 Sieg	3 Punkte
 Unentschieden	1 Punkt
 Niederlage	0 Punkte

Nach Abschluss der regulären Battles werden die erzielten Punkte addiert und in der Tabelle abgebildet.

6. TikTok-Voting

Damit jedes Battle nach möglichst einheitlichen Bedingungen bewertet wird, gelten folgende Grundregeln:

Abstimmungsdauer

Jeder Battle-Poll bleibt für einen 24 Stunden geöffnet.
Für alle Battles einer Saison gilt derselbe Zeitraum.

Gleichstand im Poll

Endet ein Poll mit exakt gleich vielen gültigen Stimmen, gilt das Battle als Unentschieden. Beide Teilnehmer erhalten 1 Punkt. Sollte dieser Gleichstand Auswirkungen auf eine relevante Platzierung haben, kann später ein Stechen angesetzt werden.

Mindeststimmenzahl

Für die reguläre Wertung gilt die von K.I.R.A. vor Saisonbeginn festgelegte Mindestanzahl von 50 Stimmen/Battle. Wird diese nicht erreicht, kann das Battle wiederholt werden. Die Mindestanzahl muss für alle Teilnehmer und Ligen gleich angewendet werden.

Manipulation

K.I.R.A. behält sich vor, offensichtlich manipulierte Abstimmungen zu überprüfen.
Dazu können insbesondere ungewöhnliche Abstimmungsmuster, automatisierte Stimmen, Bot-Aktivität oder andere Formen der künstlichen Beeinflussung berücksichtigt werden.
Ungültige oder nachweislich manipulierte Stimmen werden nicht gewertet.
Bei einem schwerwiegenden Manipulationsverdacht kann ein Battle bis zur Klärung ausgesetzt oder wiederholt werden.

7. Was passiert, wenn TikTok Probleme macht?

Sollte ein Battle aufgrund technischer Probleme nicht ordnungsgemäß durchgeführt oder gewertet werden können, wird das Battle nicht automatisch als Sieg oder Niederlage gewertet.

K.I.R.A. kann in diesem Fall:

1. den Poll erneut veröffentlichen,
2. das Battle zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen oder
3. bei einem nachweisbaren technischen Fehler eine andere faire Lösung festlegen.

Kein Teilnehmer soll durch einen technischen Fehler von TikTok einen sportlichen Vor- oder Nachteil erhalten.

8. Gleichstände in der Tabelle

Nach Abschluss aller regulären Battles werden die **Punkte addiert** und die Tabelle erstellt.

Bei **Punktgleichheit** entscheidet **grundsätzlich** der **addierte prozentuale Stimmenanteil** aus den drei regulären Battles über die Reihenfolge.

Beispiel:

$$52 \% + 61 \% + 40 \% = 153 \text{ Prozentpunkte}$$

Der Teilnehmer mit dem **höheren addierten Stimmenanteil** erhält den **besseren Tabellenplatz**.

Ausnahme ist der Kampf um Platz 1:

Sind die Teilnehmer auf Platz 1 und 2 punktgleich, entscheidet nicht der Prozentanteil. Es kommt direkt zum finalen Stechen mit dem 4. Song um den Titel.

Sind Platz 1, 2 und 3 punktgleich, gibt es einen Final-3-Mini-Contest mit dem 4. Song.

Sind Platz 1, 2, 3 und 4 punktgleich, findet ein Final-4-Turnier mit dem 4. Song statt.

9. Stechen

Der 4. Song wird ausschließlich für mögliche Stechen und das Final-4-Turnier verwendet.

Meisterschaft

Sind Platz 1 und 2 punktgleich, gibt es ein Finale-Stechen mit dem 4. Song.

Sind Platz 1, 2 und 3 punktgleich, gibt es einen Final-3-Mini-Contest mit dem 4. Song. Dabei tritt jeder Teilnehmer einmal gegen die beiden anderen Teilnehmer an. Der Teilnehmer mit den meisten Siegen gewinnt den Titel. Bei gleicher Anzahl an Siegen entscheidet der höchste addierte prozentuale Stimmenanteil der Final-3-Battles den Titel.

Sind Platz 1, 2, 3 und 4 punktgleich, findet ein Final-4-Turnier mit dem 4. Song statt. Im Halbfinale tritt Platz 1 gegen Platz 4 und Platz 2 gegen Platz 3 an. Die beiden Gewinner treten anschließend im finalen Battle um den K.I.R.A. Liga Champion-Titel gegeneinander an.

Aufstieg & Abstieg

Bei allen anderen entscheidenden Platzierungen gilt:

Haben zwei oder mehr Teilnehmer die gleiche Punktzahl, entscheidet zunächst der addierte prozentuale Stimmenanteil aus den drei regulären Battles.

Sind auch diese Werte gleich und betrifft der Gleichstand eine entscheidende Grenze, kommt es zu einem Stechen mit dem 4. Song.

Beispiele:

- Platz 6 und 7 in Gold oder Silber: Stechen um den Aufstiegsplatz.
- Platz 10 und 11 in Platin oder Gold: Stechen um Verbleib oder Abstieg.

Der Gewinner des Stechens erhält den besseren Platz.

Alle Gleichstände, die keine Auswirkung auf Meisterschaft, Aufstieg, Abstieg oder Ausscheiden haben, werden anhand des addierten prozentualen Stimmenanteils gereiht.

Der 4. Song wird ausschließlich für diese Stechen und das Final-4-Turnier verwendet.

10. Platinliga 🏆

Die Platinliga ist die höchste Spielklasse von K.I.R.A.

Der Teilnehmer auf Platz 1 wird:



K.I.R.A. Liga Champion

Bei einem relevanten Gleichstand um Platz 1 entscheidet das entsprechende **Stechen bzw. Final-Battle gemäß Punkt 9** über die Meisterschaft.

Die Plätze **11–16 steigen in die Goldliga ab.**

11. Goldliga 🏆

Der Teilnehmer auf Platz 1 wird:

🏆 **K.I.R.A. Goldligameister**

Die Plätze **1–6 steigen in die Platinliga auf.**

Die Plätze **11–16 steigen in die Silberliga ab.**

Die Plätze **7–10 verbleiben in der Goldliga.**

12. Silberliga 🥈

Der Teilnehmer auf Platz 1 wird:

🏆 **K.I.R.A. Silberligameister**

Die Plätze **1–6 steigen in die Goldliga auf.**

Die Plätze **7–16 scheiden nach der Saison aus.**

Dadurch entstehen **10 freie Plätze** für neue Bewerber **in der folgenden Saison.**

13. Grundsatz der Fairness

K.I.R.A. soll ausschließlich die musikalische Entscheidung der Community abbilden.

Deshalb gelten für alle Teilnehmer dieselben Grundbedingungen:

- gleiche Anzahl regulärer Songs
- gleiche Anzahl Battles
- gleiche Votingbedingungen
- gleiche Abstimmungsdauer
- unveröffentlichte Songs
- einheitliche Punktevergabe
- transparente Regeln für Gleichstände
- einheitliche Regeln für technische Probleme

- Maßnahmen gegen offensichtliche Manipulation
- Es darf ausdrücklich für seinen Song geworben werden jedoch ohne den eingereichten Song zu nutzen!

Die Community entscheidet. Die Regeln sorgen dafür, dass die Entscheidung fair bleibt.