FRAMEFIGHT

Regelwerk

Version 1.16 · Stand 15. November 2026

Dieses Dokument fasst zusammen, wie Framefight heute funktioniert: wie eine Arena abläuft, wie abgestimmt und ausgewertet wird, wie Ränge, Saisons und Auszeichnungen vergeben werden und was passiert, wenn jemand die Regeln bricht. Es ist eine erste Übersicht und beschreibt den Stand der Website an diesem Tag.

Neu in Version 1.16: Kapitel 4 nennt jetzt, dass Prophet-Punkte für die Ränge zählen; Supporter in drei Stufen (Kapitel 10). **Neu in Version 1.15:** Picture of the Week: jedes Bild hat 7 Tage ab Upload, der Wochensieger wird festgeschrieben (Kapitel 9). **Neu in Version 1.14:** Seite während der Beta nur auf Englisch (Kapitel 10); neue Auszeichnung Beta Tester und Regel zu Picture of the Week (Kapitel 9); Hochformat wird ganz gezeigt (Kapitel 3). **Neu in Version 1.13:** Die Stufen des ersten Rangs heissen Tai Chi Master und Tai Chi Elite (Kapitel 7). **Neu in Version 1.12:** Ab Rang 2 verlangt jeder Rang Prophet-Punkte statt einer Anzahl Stimmen (Kapitel 7). **Neu in Version 1.11:** Vom Handy aus zählen Bilder ab 1'100 Pixel, mit Hinweis (Kapitel 2). **Neu in Version 1.10:** Fürs Elo Rating zählen Arenen ab 2 platzierten Fotos statt ab 4 (Kapitel 7). **Neu in Version 1.9:** Das Elo Rating gehört neu dem Fotografen und wandert von Arena zu Arena mit (Start 300); neue Elo-Schwellen für die Ränge 2 bis 11 (Kapitel 7). **Neu in Version 1.8:** Früh einreichen bei den nächsten vier geplanten Arenen (Kapitel 2). **Neu in Version 1.7:** Keine politischen Statements, nur Themen rund ums Foto (Kapitel 11). **Neu in Version 1.6:** Setzliste wie im Tennis (Nr. 1 zuoberst, Nr. 2 zuunterst), Platz nach dem Qualifying im fertigen Bracket, Medaille «Perfect Bracket». **Neu in Version 1.5:** Prophet-Punkte, Prophet of the Arena und der Wanderpokal «The Prophet» (Kapitel 4). **Neu in Version 1.4:** Ein Bild kann in 50 Arenas antreten; seine Laufbahn endet erst mit einem Arena-Sieg (Kapitel 3). **Neu in Version 1.3:** Privates Archiv und Laufbahn eines Bildes (Kapitel 3). **Neu in Version 1.2:** Jede Arena hat ihren eigenen Exposure-Tank (Kapitel 5). **Neu in Version 1.1:** Der Exposure-Tank gilt auch im Knockout (Kapitel 5), das Knockout dauert bei neuen Arenas 24 Stunden (Kapitel 2), und die Galerie lässt sich sortieren (Kapitel 10).

So ist das Dokument zu lesen. Alles ohne Markierung ist so umgesetzt und auf der Seite in Betrieb. Was als **«noch offen»** oder **«noch nicht gebaut»** bezeichnet ist, wurde besprochen, aber noch nicht entschieden oder noch nicht umgesetzt. Diese Punkte sind am Schluss in Kapitel 13 gesammelt. Die Website selbst ist englisch; die englischen Begriffe stehen in Klammern.

Inhalt

1 Grundsätze	8 Saisons und Ringe
2 Die Arena: Rhythmus und Ablauf	9 Auszeichnungen (Awards)
3 Teilnehmen	10 Community und Privatsphäre
4 Abstimmen	11 Fairness und Moderation
5 Exposure: der Tank	12 Test-Arenas
6 Auswertung	13 Offene Punkte
7 Ränge und Stufen	

1 Grundsätze

- **Nur das Bild gewinnt.** Jedes Foto bekommt dieselbe Chance, gezeigt zu werden. Namen sind während einer Arena verborgen.
- **Nichts ist käuflich.** Es gibt keine Boosts, keine bezahlten Vorteile und keinen bezahlten Bildtausch. Sichtbarkeit verdient man nur mit eigenem Abstimmen.
- **Alle Stimmen kommen von Menschen.** Abgestimmt wird von den Fotografinnen und Fotografen selbst.
- **Erreichtes bleibt.** Ein Rang oder eine Stufe fällt nie zurück. Was sich jede Saison zurücksetzt, sind nur die Ringe.
- **Relative Massstäbe.** Punkte und Normen hängen an Anteilen des Feldes (z. B. beste 10 %), nicht an absoluten Zahlen. So bleiben sie gleich schwer, egal wie gross die Plattform wird.

2 Die Arena: Rhythmus und Ablauf

Rhythmus

- Von **Montag bis Samstag** startet jeden Tag um **18:00 Uhr Schweizer Zeit** eine Arena. Sonntag ist Ruhetag.
- Jede Arena dauert **genau 7 Tage** und endet am selben Wochentag um 18:00 Uhr.
- Sind alle Startplätze besetzt, laufen damit **immer 6 Arenas gleichzeitig**, und an sechs Abenden pro Woche gibt es ein Final.
- Im Admin-Bereich zeigt die **Agenda** die Startplätze der nächsten drei Wochen. Ziel: 6 laufende Arenas und die nächsten 8 Startplätze geplant.
- Arenas ausserhalb dieses Rasters sind möglich (Dauer 1 bis 14 Tage), sollen aber die Ausnahme bleiben.

Ablauf einer 7-Tage-Arena

Phase	Wann	Was passiert
Qualifying	Start bis 24 Stunden vor Schluss (6 Tage)	Fotos einreichen, in Duellen abstimmen. Jedes Foto hat ein Rating, das mit jedem Duell steigt oder sinkt.
Schnitt	24 Stunden vor Schluss (18:00 Uhr am Vortag)	Die besten 32 Fotos nach Rating kommen ins Knockout. Bei kleineren Feldern 16, 8 oder 4. Ab jetzt keine neuen Fotos mehr.
Knockout	die letzten 24 Stunden	Die Fotos treten paarweise an, der Beste der Setzliste gegen den Letzten. Die Setzliste folgt dem Muster eines Tennisturniers: Das beste Foto des Qualifyings steht zuoberst, das zweitbeste zuunterst, sodass die Besten erst spät aufeinandertreffen. Die Plätze nach dem Qualifying bleiben während des Knockouts verborgen, damit niemand voreingenommen ist; nach dem Ende der Arena stehen sie im Bracket in Klammern neben jedem Foto. Wer im Match mehr Stimmen hat, kommt weiter. Bei 32 Fotos fünf Runden zu je knapp 5 Stunden. Jede Runde kostet Exposure, siehe Kapitel 5.
Schluss	18:00 Uhr	Schlussrangliste, Namen werden sichtbar, Sieger und Podest werden benachrichtigt.

Arenas, die kürzer als drei Tage sind, spielen das Knockout in den letzten 12 Stunden.

3 Teilnehmen

- **Ein Foto pro Arena** und Mitglied. Einreichen ist während des ganzen Qualifyings möglich.

- **Früh einreichen:** Die nächsten **vier geplanten Arenen** nehmen schon vor dem Start Fotos an. Ein solches Foto wartet; niemand sieht es, und vor dem Start der Arena gibt es kein Duell. Früh einreichen bringt weder Vorteil noch Nachteil. Weiter entfernt geplante Arenen öffnen fürs Einreichen, sobald sie zu den nächsten vier gehören.
- Das Foto muss **das eigene** sein und an der langen Seite mindestens **1'600 Pixel** haben. Vom Handy aus werden Bilder ab **1'100 Pixel** angenommen, mit einem Hinweis: Eine tiefe Auflösung wirkt in den Duellen weniger scharf und kann Plätze kosten. Grössere Bilder werden auf maximal 3'000 Pixel verkleinert. Formate: JPG, PNG, WebP, HEIC.
- Das Foto muss **unveröffentlicht** sein: Es darf nicht schon auf der eigenen Wall oder in der Galerie stehen. So kann niemand ein Foto wiedererkennen.
- **Arena-Vorrat (privat, «Arena stock»):** Jedes Mitglied hat einen Vorrat an Bildern, den nur es selbst sieht. Er hat nichts mit der Galerie zu tun, die die öffentliche Fotoseite des Mitglieds ist. Dort liegen die Bilder für die Arenas; man reicht sie mit einem Klick ein. Ein direkt auf der Arena-Seite hochgeladenes Foto kommt ebenfalls in den Arena-Vorrat.
- **Die Laufbahn eines Bildes:** Ein Bild kann in **einer Arena gleichzeitig** sein und höchstens in **50 Arenas** antreten. Ein Bild, das **eine Arena gewinnt**, hat seine Laufbahn beendet: Es geht mit allem, was es gewonnen hat, in die Galerie. Dasselbe gilt nach der 50. Arena. Bis dahin bleibt es privat; der Besitzer kann es jederzeit selbst veröffentlichen, danach kann es nicht mehr antreten.
- **Rekorde:** Die Seite «Records» zeigt die öffentlichen Bilder mit den meisten Abzeichen (ein Abzeichen pro erreichter Stufe und Arena).
- **Anonymität:** Während der Arena sieht niemand, von wem ein Foto ist. Erst nach dem Schluss erscheinen die Namen.
- **Kameradaten** (Kamera, Objektiv, Belichtung) werden mit dem Foto gezeigt. **Standortdaten (GPS) werden immer entfernt.**
- **Hochformat:** Aufrechte Bilder werden aufrecht gespeichert. In Duellen, im Knockout, im Zwischenstand und auf der Resultatseite werden sie ganz gezeigt; nur kleine Vorschaukacheln zeigen einen Ausschnitt.
- Im Feed der Follower und auf der eigenen Wall erscheint «X entered the … Arena», mit dem Arena-Cover, nicht mit dem Foto.
- Jede laufende oder kommende Arena hat einen persönlichen **Einladungslink**. Wer darüber beitritt, landet in dieser Arena und folgt dem Einladenden.

Bildtausch (Swap photo)

- Das eingereichte Foto kann **einmal pro Arena** gegen ein anderes getauscht werden.
- Nur **während des Qualifyings**; mit dem Start des Knockouts ist der Tausch geschlossen.
- Das neue Foto **startet bei null**: Rating 1000, keine Duelle, keine Anzeigen. Gegner, die gegen das alte Foto gewonnen oder verloren haben, behalten ihre Punkte.
- Der Tausch ist kostenlos.

4 Abstimmen

- Man sieht **zwei Fotos ohne Namen** und wählt das stärkere. Das gewählte bekommt einen grünen Daumen nach oben, das andere einen roten nach unten.
- Das **eigene Foto** sieht man nie, und im eigenen Knockout-Match kann man nicht stimmen.
- Dasselbe Paar sieht man im Qualifying nur einmal. Im Knockout hat man pro Match eine Stimme.
- **Stimmgewicht:** Wer oft so stimmt, wie es das Schlussergebnis bestätigt, dessen Stimme zählt mehr. Das Gewicht liegt zwischen 0,5 und 1,5; neue Mitglieder starten bei 1.

Schutz vor Durchklicken

- **Schauzeit:** Die ersten 1,2 Sekunden sind beide Fotos gesperrt.
- **Zu schnelle Stimmen zählen nicht:** Eine Stimme, die weniger als 0,9 Sekunden nach dem Anzeigen des Paars kommt, wird nicht gewertet.
- **Pause:** Wer bei mindestens 16 der letzten 20 Stimmen (innerhalb von 30 Minuten) fast immer sofort klickt oder immer dieselbe Seite wählt, wird 10 Minuten vom Abstimmen gesperrt und bekommt eine Erklärung.

Diese Schwellen sind eine erste Festlegung und sollen im Betrieb überprüft werden.

Prophet: Punkte für den richtigen Tipp

- **Eine eigene Wertung für alle, die abstimmen.** Ein Tipp ist richtig, wenn das gewählte Bild gewinnt. Prophet-Punkte **zählen für die Ränge**: Ab Rang 2 verlangt jeder Rang eine Anzahl davon (Kapitel 7). Für die Saison-Ringe zählen sie nicht; die Prophets haben eigene Saison- und Allzeit-Tabellen.
- **Qualifying:** Ein Tipp ist richtig, wenn das gewählte Bild die Arena besser platziert beendet als das andere. **1 Punkt**. Abgerechnet wird am Ende der Arena.
- **Knockout:** Ein Tipp ist richtig, wenn das gewählte Bild das Duell gewinnt. **5 Punkte** in der Runde der 32, **10** im Achtelfinal, **15** im Viertelfinal, **20** im Halbfinal, **30** im Final. Abgerechnet wird beim Schliessen der Runde; Duelle, die durch Forfait oder Disqualifikation entschieden werden, geben nichts.
- **Prophet of the Arena:** Wer in einer Arena am meisten Prophet-Punkte geholt hat.
- **The Prophet** ist ein Wanderpokal. Er gehört dem Mitglied mit den meisten Prophet-Punkten der **letzten 30 Tage** (mindestens 20). Nach jeder Arena wird geprüft: Ein Herausforderer bekommt ihn nur mit **10 % mehr Punkten** als der Träger.
- Das Profil zeigt die Punkte und ab 50 Tipps den Anteil richtiger Tipps. Die Seite «Prophets» zeigt die Rangliste der letzten 30 Tage und die Reihe aller Träger.
- Beim Start eines Knockouts werden alle Teilnehmenden der Arena benachrichtigt; Träger und stärkster Herausforderer erfahren, wie knapp das Rennen ist.

Test-Arenas und Testspieler erhalten keine Prophet-Punkte.

5 Exposure: der Tank

Wie oft das eigene Foto anderen gezeigt wird, hängt davon ab, wie viel man selbst abstimmt. Das funktioniert wie ein Tank:

- **Jede Arena hat ihren eigenen Tank.** Beim Beitritt startet er mit **10 Anzeigen**.
- Jede in dieser Arena abgegebene Stimme füllt ihren Tank um **2 Anzeigen**.
- Jedes Mal, wenn das eigene Foto in einem Duell gezeigt wird, kostet das **1 Anzeige**.
- Bei **40** gilt der Tank als voll. Ist er **leer**, pausiert das Foto in dieser Arena: Es wird niemandem mehr gezeigt, bis man dort wieder abstimmt.
- **Nichts mehr zu bewerten:** Hat ein Mitglied in einer Arena alle möglichen Paare beurteilt, zeigt der Meter voll an und das Foto pausiert nicht; er zählt wieder, sobald neue Duelle möglich sind.
- Stimmen in einer Arena füllen den Tank einer anderen nicht. Die Startseite zeigt pro Arena einen Balken, jede Arena-Karte ihren eigenen Expo-Meter.
- Es gibt **keinen festen Takt** («alle 8 Stunden»). Wie schnell sich der Tank leert, hängt davon ab, wie viele Leute gerade abstimmen.

Zustand	Anzeige auf der Startseite	Bedeutung
Grün	«All good — no need to vote right now»	Tank gut gefüllt, nichts zu tun.
Gelb	«Running low — vote soon»	Unter einem Viertel, bald abstimmen.

Zustand	Anzeige auf der Startseite	Bedeutung
Rot	«Your photo is paused — vote to bring it back»	Tank leer, das Foto ist nicht mehr in den Duellen.

Der Tank im Knockout

- Im Knockout sind alle qualifizierten Fotos in ihrem Match; Anzeigen kosten dort nichts. Dafür **kostet jede Knockout-Runde 8 Exposure**, abgebucht, wenn die Runde geschlossen wird.
- Wer dann **weniger als 8** im Tank hat, **scheidet aus**, und der Gegner kommt weiter, egal wie die Stimmen stehen. Haben beide zu wenig, entscheiden die Stimmen.
- Ein **voller Tank (40)** reicht für alle fünf Runden. Das entspricht 20 Stimmen.
- Der Tank lässt sich **die ganze Woche im Voraus füllen**. Gewinnen kann also nur, wer abstimmt, aber niemand muss am Final-Tag anwesend sein.
- Der Kasten «Where you stand» zeigt, für wie viele Runden der Tank reicht. Beim Start des Knockouts geht dazu eine Benachrichtigung an alle im Feld.

Abgerechnet wird beim Schliessen der Runde, also beim ersten Seitenaufruf nach dem Rundenende. Testspieler in Test-Arenas sind von der Regel ausgenommen.

6 Auswertung

- **Rating:** Jedes Foto startet bei 1000. Ein Sieg hebt das Rating, eine Niederlage senkt es; ein Sieg gegen ein höher eingestuftes Foto zählt mehr (Elo-Verfahren). Das Stimmgewicht des Abstimmenden fliesst ein.
- **Knockout-Match:** Es gewinnt das Foto mit der höheren Summe gewichteter Stimmen. Bei Gleichstand kommt das besser gesetzte Foto weiter.
- **Schlussrangliste:** Platz 1 ist der Final-Sieger. Dahinter zählt, wie weit ein Foto im Knockout kam, bei gleicher Runde das Rating. Alle übrigen Fotos folgen nach Rating.
- **Stände während der Arena:** Öffentlich gibt es keine Rangliste, damit niemand mit der Masse stimmt. Nur der Besitzer sieht im Kasten «Where you stand» seinen Platz, seine Duelle und im Knockout den Stand des eigenen Matches. Stimmenzahlen im Turnierbaum erscheinen erst, wenn eine Runde abgeschlossen ist.
- **Siegerpreis:** CHF 10 plus CHF 2.50 je 1'000 Teilnehmende, höchstens CHF 60 pro Arena.
- **Feier:** Sieger sowie Platz 2 und 3 sehen beim nächsten Besuch einmalig ein Fenster mit Konfetti, der Sieger zusätzlich mit Feuerwerk.

Stufen einer Platzierung (für Ränge und Awards): Winner, Final Four, Knockout, Endrunde (beste 200), Zwischenrunde (beste 10 %), Top 30 %, Top 50 %. Für Ränge zählen die Stufen ab Zwischenrunde (also auch Endrunde, Knockout, Final Four und Winner) nur in Arenas ab 1'000 Teilnehmenden; Teilnahmen sowie Top 30 % und Top 50 % zählen immer. Für Saisonpunkte, Awards und die Rangliste einer Arena gilt diese Grenze nicht.

7 Ränge und Stufen

Es gibt elf Ränge. Für jeden müssen alle aufgeführten Bedingungen erfüllt sein, dazu alle Bedingungen der Ränge davor. «Elo» meint hier das Elo Rating des Mitglieds (siehe unten). Für den Rang zählt der höchste je erreichte Wert. Ab Rang 2 verlangt jeder Rang zusätzlich **Prophet-Punkte**: die Punkte für richtige Tipps beim Abstimmen (siehe Abschnitt zum Prophet). Sie werden gutgeschrieben, wenn eine Runde oder eine Arena ausgezählt ist. Ein gutes Auge zählt für den Rang also gleich wie gute Fotos; die blosse Anzahl Stimmen zählt nicht mehr, ausser beim ersten Rang.

Nr.	Rang	Bedingungen
1	Tai Chi Player	1 Arena · 30 Stimmen
2	Capoeirista	Elo 500 · 3 Arenas · 300 Prophet-Punkte

Nr.	Rang	Bedingungen
3	Judoka	Elo 700 · 10 Arenas · 1× Top 50 % · 1'500 Prophet-Punkte
4	Taekwondoin	Elo 900 · 3× Top 30 % · 5'000 Prophet-Punkte
5	Karateka	Elo 1100 · 1× Zwischenrunde · 10'000 Prophet-Punkte
6	Wing Chun Fighter	Elo 1300 · 3× Zwischenrunde · 10 Duellsiege in Folge · 20'000 Prophet-Punkte
7	Ninja	Elo 1500 · 1× Endrunde · 3 Shuriken · 35'000 Prophet-Punkte
8	K-1 Fighter	Elo 1700 · Endrunde in 3 verschiedenen Genres · 55'000 Prophet-Punkte
9	Nak Muay	Elo 1900 · 1× Knockout · 8× Endrunde · 80'000 Prophet-Punkte
10	Shaolin Monk	Elo 2100 · 10× Knockout · 3× Final Four · 36 Monate Mitglied · 130'000 Prophet-Punkte
11	Photo Sumo	Elo 2300 · 1 Arena-Sieg, errungen nach Erreichen von Rang 10

Das Elo Rating des Fotografen

- Das Elo Rating **gehört dem Mitglied** und wandert von Arena zu Arena mit, wie im Schach von Turnier zu Turnier. Jedes Mitglied **startet bei 300**; tiefer als 300 fällt niemand.
- In der Arena ändert sich nichts: Jedes Foto startet mit dem Foto-Rating 1000, Duelle und Knockout entscheiden über die Plätze (Kapitel 6).
- Wenn eine Arena endet, bekommt jeder Teilnehmer eine **Leistungszahl**: P = A + 600 × z. **z** sagt, wie viel vom Feld das Foto geschlagen hat: Aus dem Platz wird der Anteil 1 − (Platz − 0,5) / Teilnehmer, daraus ein Normalwert, begrenzt auf ±2,6 (die Mitte des Feldes ist 0, das beste von 100 Fotos rund +2,6). **A** ist die Stärke des Feldes: 1300 + die Hälfte von (Median des Elo Ratings der erfahrenen Teilnehmer − 1300). Erfahren heisst mindestens 5 gewertete Arenen; bei weniger als 3 Erfahrenen gilt A = 1300.
- Das Rating rückt dann **einen Schritt zur Leistungszahl**: neues Rating = altes Rating + α × (P − altes Rating), nie unter 300. α ist 1 / (bisher gewertete Arenen + 10), mindestens aber 0,05. Der Startwert 300 wiegt also wie zehn Arenen, die ersten Arenen bewegen das Rating am stärksten, später bewegt jede Arena es um einen Zwanzigstel des Abstands.
- **Gewertet** wird jede Arena ab 2 platzierten Fotos, auch die kleinste. **Nicht gewertet** werden Arenen mit einem einzigen Foto, Test-Arenen und disqualifizierte Fotos. Wird ein Foto nach dem Ende einer Arena disqualifiziert, werden die Ratings aus allen Resultaten neu berechnet.
- Das Profil zeigt den heutigen Wert, die Veränderung der letzten sieben Tage und den höchsten erreichten Wert. Die ewige Rangliste auf der Season-Seite und der Weltplatz im Profil richten sich nach dem heutigen Wert.

Shuriken (Rang 7) stammen aus den «Dojo Challenges», die noch nicht gebaut sind. Bis dahin ist Rang 7 nicht erreichbar; siehe Kapitel 13.

Drei Stufen pro Rang

- **Stufe I** trägt den Rangnamen, z. B. «Ninja»: Rang frisch erreicht.
- **Stufe II «Master»:** mindestens 50 % des Wegs zum nächsten Rang geschafft.
- **Stufe III «Elite»:** mindestens 75 % des Wegs und alle Bedingungen des nächsten Rangs erfüllt bis auf eine.
- Der erste Rang lässt in den Stufen das Wort «Player» weg: Tai Chi Player, Tai Chi Master, Tai Chi Elite.
- Der Weg ist der Durchschnitt aller Bedingungen des nächsten Rangs, jede bei 100 % gedeckelt.
- Sonderfall Shaolin Monk: Master ab 5, Elite ab 8 Final-Four-Teilnahmen. Photo Sumo hat keine Stufen, sondern die Sumo-Titel.

- Auf dem Abzeichen zeigen ein bis drei weisse Streifen die Stufe.

Sumo-Titel (über Photo Sumo hinaus)

Titel	Bedingung
Komusubi	1 Arena-Sieg
Sekiwake	3 Siege
Ozeki	6 Siege, davon 1 Grand Basho
Yokozuna	10 Siege, davon 2 Grand Basho

Der Grand Basho (Saisonfinale, viermal pro Jahr) ist noch nicht gebaut.

8 Saisons und Ringe

- Eine **Saison** ist ein Kalenderquartal (Start 1. Januar, 1. April, 1. Juli, 1. Oktober). Eine Arena zählt zu der Saison, in der sie endet.
- Es gibt **fünf Ringe**: Bronze, Silver, Gold, Platinum, Champions. Alle starten in Bronze.
- **Am Saisonende** steigen pro Ring die besten 30 % der Aktiven auf, die schwächsten 20 % steigen ab. Wer in einer Saison gar nicht spielt, fällt einen Ring zurück (nie unter Bronze). Danach beginnen alle wieder bei null Punkten.
- Wer Punkte hatte, erhält ein **Saison-Band** fürs Profil, z. B. «2026 · Season 4 · Bronze Ring · place 3 of 240».

Saisonpunkte pro Arena

Wofür	Punkte	Bedingung
Platzierung	bis 100, relativ zur Feldgrösse (Mitte des Feldes etwa 50)	immer
Sieg	+100	Arena mit mindestens 2 Fotos
Final Four	+50	Arena mit mindestens 16 Fotos
Top 32	+25	Arena mit mindestens 128 Fotos

Es zählen die **besten 12 Arenas** einer Saison. Gut spielen schlägt viel spielen.

9 Auszeichnungen (Awards)

Es gibt 33 Auszeichnungen in acht Gruppen. Die meisten haben die Stufen Bronze, Silber, Gold und Platin; eine erreichte Stufe bleibt. Jede Auszeichnung hat man einmal: Wer dieselbe Sache öfter schafft, hebt sie auf die nächste Stufe. Jedes Mitglied kann drei Lieblings-Medaillen auf dem Profil zeigen. Auf der Seite «Awards» stehen Ranglisten, weltweit und nach Land.

Gruppe	Auszeichnung	Wofür	Stufen
Community	Crowd	Follower auf dem Profil	10 / 100 / 500 / 1'000
	Recruiter	Eingeladene, die beigetreten sind	1 / 5 / 10 / 25
	Talent Scout	Jemandem gefolgt, bevor er eine Arena gewann	1 / 3 / 10 / 25
	Explorer	Fotografen aus verschiedenen Ländern gefolgt	5 / 15 / 30
Voting	Voter	Abgegebene Stimmen	100 / 1'000 / 10'000 / 100'000

Gruppe	Auszeichnung	Wofür	Stufen
	Sharp Eye	Übereinstimmung mit dem Endergebnis in % (ab 500 gewerteten Stimmen)	75 / 80 / 85 / 90
	On Fire	Tage in Folge mit mindestens einer Stimme	7 / 30 / 100 / 365
	Full Month	Monate, in denen in jeder beendeten Arena gestimmt wurde	1 / 3 / 6 / 12
	Prophet of the Arena	Bester Tipper einer Arena	1 / 3 / 10 / 25
	Final Judge	In jeder Runde eines Knockouts abgestimmt	1 / 5 / 20 / 50
	Perfect Bracket	Jedes Duell eines Knockouts richtig getippt	einmal (Platin)
Arena	First Step	Erste Arena betreten	1
	Climber	In den besten 10 % platziert	1 / 5 / 10 / 25
	Knockout	Knockout erreicht	1 / 5 / 10 / 25
	Final Four	Unter den letzten vier	1 / 3 / 10 / 25
	Champion	Arena gewonnen	1 / 3 / 10 / 25
	Giant Killer	Im Knockout ein um 100+ höher eingestuftes Foto geschlagen	1 / 5 / 10 / 25
	Comeback	Nach Tag 1 in der unteren Hälfte, am Ende im Knockout	1 / 3 / 5 / 10
	All-Rounder	Top 30 % in verschiedenen Genres	3 / 5 / 8 / 10
	Unstoppable	Duellsiege in Folge	10 / 25 / 50 / 100
Likes	Loved	Herzen auf allen eigenen Bildern	1'000 / 10'000 / 100'000 / 1 Mio.
	Crowd Favourite	Herzen auf einem einzelnen Bild	500 / 5'000 / 50'000 / 250'000
	Picture of the Week	Meistgelikte neue Aufnahme einer Woche	1 / 5 / 10 / 25
	Conversation Starter	Kommentare verschiedener Personen zu einem Bild	25 / 100 / 500 / 2'000
Kamera	Small Camera, Big Win	Knockout mit einem Handy-Foto erreicht	1 / 3 / 10
	Old Love	Top 30 % mit einer über 10 Jahre alten Kamera	1 / 5 / 10
	Prime Time	Top 30 % mit derselben Festbrennweite	10 / 25 / 50
Treue	Pioneer	Eines der ersten 1'000 Mitglieder	einmalig (Platin)
	Beta Tester	In der Beta beigetreten und abgestimmt oder ein Bild eingereicht	einmalig (Gold)
	Veteran	Jahre als Mitglied	1 / 2 / 5 / 10
	Best in Country	Bester des eigenen Landes in einer Arena (ab 3 aus dem Land)	1 / 5 / 10 / 25
Wall	Storyteller	Bilder auf der Wall gepostet	10 / 50 / 100 / 500
	Curator	Galerie mit 12 Bildern gefüllt	einmalig (Silber)

Gruppe	Auszeichnung	Wofür	Stufen
Geheim	Midnight Voter und zwei weitere	Werden erst beim Erreichen enthüllt	einmalig (Gold)

Noch nicht ausgewertet («Coming soon»): Comeback, Old Love und die beiden weiteren geheimen Auszeichnungen.

- **Picture of the Week:** Jedes Wall- oder Galerie-Bild hat genau 7 Tage ab dem Upload, um Herzen zu sammeln; spätere Herzen zählen hier nicht. Eine Woche läuft von Montag bis Sonntag (Schweizer Zeit). Wochensieger ist das Bild, dessen 7 Tage in dieser Woche abgelaufen sind und das in seinen 7 Tagen am meisten Herzen von anderen Mitgliedern bekommen hat. Es braucht mindestens 5 Herzen; bei gleich vielen Herzen gewinnen beide. Eine Woche wird einmal ausgewertet, nachdem sie zu Ende ist; danach ändert sich der Sieger nicht mehr. Ein Bild kann nur einmal gewinnen. Der neuste Sieger steht auf der Startseite.
- **Beta Tester:** Hier zählen Test-Arenen mit, anders als bei allen anderen Auszeichnungen (Kapitel 12).

10 Community und Privatsphäre

- **Wall und Galerie:** Jedes Mitglied kann Bilder mit kurzem Text posten und eine Galerie führen. Arena-Fotos erscheinen dort, sobald ihr Bild öffentlich ist (siehe Kapitel 3). Die Galerie lässt sich sortieren: neuste, älteste, beste Resultate, meiste Herzen.
- **Feed:** zeigt von den Mitgliedern, denen man folgt, neue Wall-Bilder, Arena-Teilnahmen, Arena-Resultate, Rang-Aufstiege, Auszeichnungen sowie neue Profilbilder und Banner.
- **Likes und Kommentare:** Es gibt nur das Herz. Arena-Fotos können erst nach dem Arena-Ende gelikt und kommentiert werden.
- **Einstellungen:** Ruhemodus (kein Kontakt), wer folgen und kommentieren darf, ob man in der Suche erscheint und ob die eigene Aktivität im Feed anderer erscheint.
- **Öffentlich** sind Name, Rang, Auszeichnungen, Land, Profil und veröffentlichte Bilder. Die E-Mail-Adresse ist nie sichtbar.
- **Sprache:** Während der Beta ist die Seite nur auf Englisch. Weitere Sprachen sind vorbereitet und folgen nach der Beta. Dieses Regelwerk gibt es auch auf Deutsch.
- **Namen** können nicht geändert werden, damit Resultate nachvollziehbar bleiben.
- **Supporter:** Mitglieder können helfen, die Server zu bezahlen. Es gibt drei Abzeichen (Supporter, Kung Fu Supporter, Super Supporter), für einen einmaligen oder regelmässigen Beitrag. Ein Abzeichen läuft so lange, wie der Beitrag reicht; danach bleibt das graue Abzeichen «Former Supporter» auf dem Profil. Unterstützen ändert nichts im Spiel: keine Exposure, kein Stimmgewicht, kein Rang.
- **Konto löschen:** jederzeit selbst in den Einstellungen. Profil, Bilder, Kommentare, Likes und persönliche Daten werden sofort entfernt. In beendeten Arenas bleibt ein anonymer Eintrag ohne Name und Bild.

11 Fairness und Moderation

Was nicht erlaubt ist

- Fotos hochladen, die nicht die eigenen sind.
- Anstössige, gewalttätige oder sexuelle Inhalte.
- Belästigung, Hass, Spam oder Werbung.
- Politische oder religiöse Statements, Wahl- und Abstimmungsparolen. Bei Framefight geht es nur um Fotografie: Beiträge auf der Wall, Bildtexte, Kommentare und Profiltexte bleiben beim Thema Foto. Dokumentar- und Reportagebilder sind willkommen; mit einem Bild oder seinem Text

Stimmung für eine Sache zu machen, ist es nicht.
- Durchklicken beim Abstimmen, ohne die Fotos anzuschauen (siehe Kapitel 4).

Was dagegen getan wird

- **Melden (Report):** Neben jedem Bild, jedem Kommentar, auf jedem Profil und unter jedem Duell gibt es einen Melde-Link. Meldungen sind vertraulich; die gemeldete Person erfährt nie, wer gemeldet hat. Jede Meldung wird von einem Menschen geprüft.
- **Entfernen:** Kommentare sowie Wall- und Galerie-Bilder können von Admins gelöscht werden.
- **Disqualifizieren:** Ein Arena-Foto kann aus der Arena genommen werden. In einer laufenden Arena erscheint es nicht mehr und verliert sein Knockout-Match; in einer beendeten verliert es den Platz, alle dahinter rücken auf, und war es der Sieger, wird der Zweite Sieger. Der Besitzer erfährt den Grund.
- **Sperren (Suspend):** für 1, 7, 30 oder 90 Tage oder dauerhaft, immer mit Begründung. Gesperrte können sich nicht anmelden und erscheinen nicht in Suche, Ranglisten, Feeds und Duellen. Es wird nichts gelöscht; nach Ende der Sperre ist alles wieder da.
- Jeder Moderationsschritt wird mit Datum und Admin protokolliert.

Rollen

	Owner	Admin
Arenas planen, Mitglieder sperren, Meldungen bearbeiten, Fotos disqualifizieren	ja	ja
Passwort-Links erstellen	ja, für alle	ja, aber nicht für Owner oder andere Admins
Admin-Rechte vergeben und entziehen	ja	nein
Kann gesperrt werden	nein	erst nach Entzug der Admin-Rechte

12 Test-Arenas

- Admins können Test-Arenas mit 8 bis 48 Testspielern starten, die Testspieler abstimmen lassen und per Knopf durch die Phasen springen.
- Test-Arenas sind für alle sichtbar und mit «Test» markiert; echte Mitglieder können mitmachen.
- **Nichts aus einer Test-Arena zählt** für Ränge, Awards, Saison oder Feed. Einzige Ausnahme ist die Auszeichnung «Beta Tester».
- Mit einem Klick werden alle Test-Arenas und Testspieler wieder entfernt, inklusive der dort eingereichten Fotos.

13 Offene Punkte

Diese Punkte sind **nicht** Teil des geltenden Regelwerks. Sie sind besprochen, aber noch nicht entschieden oder noch nicht gebaut.

Offene Punkte

- **Tank im Knockout:** Die strenge Variante (Ausscheiden bei leerem Tank) und die Kosten von 8 pro Runde sind festgelegt, aber noch nicht im Betrieb erprobt. Die mildere Variante (eigene Stimmen zählen halb) bleibt als Alternative.
- **Dauer des Knockouts:** 24 Stunden sind festgelegt. 48 Stunden bleiben eine Option, falls in einzelnen Runden zu wenige mitstimmen.
- **Dauer einer Arena:** 7 Tage sind festgelegt, aber noch nicht im Betrieb erprobt.
- **Dojo Challenges und Shuriken:** noch nicht gebaut; Rang 7 (Ninja) setzt 3 Shuriken voraus.

- **Grand Basho:** das Saisonfinale als eigene Arena fehlt noch; die Titel Ozeki und Yokozuna setzen es voraus.
- **Ring-Quoten und Saisonpunkte** (30 % auf, 20 % ab) sind eine erste Festlegung und noch nicht über mehrere Jahre simuliert.
- **Schwellen gegen Durchklicken** (1,2 Sekunden, 16 von 20, 10 Minuten) und die Tankgrösse (40) sollen im Betrieb überprüft werden.
- **Arena-Normen ab 1'000 Teilnehmenden:** Solange die Arenas kleiner sind, lassen sich Ränge ab Karateka (Rang 5) nicht erreichen, und ein Arena-Sieg zählt nicht für Photo Sumo. Für die Startphase braucht es eine Entscheidung.
- **Automatische E-Mails** (Passwort zurücksetzen, E-Mail bestätigen) sind vorbereitet, aber noch nicht eingeschaltet.
- **Rechtstexte** (Privacy, Imprint) sind Entwürfe und sollten vor dem öffentlichen Start geprüft werden.