



Turnierregeln: Need for Speed: Most Wanted

Modus

Die 8 Teilnehmer werden auf 2 Gruppen aufgeteilt. In der jeweiligen Gruppe wird jeder gegen jeden antreten. Die besten zwei jeder Gruppe qualifizieren sich für das Single Out:

Gruppe A Platz 1 vs. Gruppe B Platz 2

Gruppe A Platz 2 vs. Gruppe B Platz 1

Die beiden Sieger tragen anschliessend das Finale aus. Der Sieger erhält das Ticket nach Monza.

Die Map ist in jeder Runde vorgegeben. Anschliessend wählt der Verlierer die Map. Es darf kein Save Game mitgebracht werden. Gespielt wird mit dem WCG Profil. Jeder Spieler hat vor dem Match 10 Minuten Zeit seine Einstellungen zu tätigen. Zwischen den Strecken darf maximal 10 Minuten am Setup gebastelt werden.

Allgemein

- Vor dem ersten Spiel muss ein amtliches Dokument vorgewiesen werden, um die Schweizer Staatsbürgerschaft zu bestätigen. Erlaubte Dokumente sind: Pass oder Identitätskarte
- Spielmodus: 1vs1
- Spieltyp: Circuit
- Der Host wird vor dem Spiel durch das Werfen einer Münze bestimmt.
- Steuergeräte: Lenkrad und Controller sind erlaubt
- Am Ende des Rennens muss der Spieler die Ergebnisse auf dem Bildschirm ersichtlich lassen bis der Schiedsrichter das Resultat bestätigt hat.

- Der Gewinner: Das Spiel gewonnen hat der Spieler, welcher die Strecke über 5 Runden beendet und als erster über die Ziellinie fährt.
- **Wageneinstellungen:**
- Part und Performance (Pro, Super Pro, Ultimate) sind erlaubt, Junkman ist nicht erlaubt
- Persönliche Savegames sind nicht erlaubt. Es ist das Savegame der WCG zu verwenden.
- Falls Stock Spoiler und Stock Bodykit verwendet werden, muss Aerodynamik auf 0 gestellt werden.
- Nicht erlaubte Fahrzeuge sind: Porsche GT und BMW M3
- Die Fahrzeuge dürfen vor jeder Strecke während max. 10 Minuten neu eingestellt werden.

Spieleinstellungen

Strecken:

Diamond, Dunwich Bay, Heritage Heights, Bay Bridge, East Park

Rennmodusoptionen: Circuit

1 Fahrtrichtung: Vorwärts

2. Runden: 5

3. Kollision: Ein

4. Leistungsbeschränkung: Keine

5. N2O: Aus

Spieleroptionen

Sprung Kamera: Aus

Rückspiegel: eigene Entscheidung

Tacho: eigene Entscheidung

Stabilitätskontrolle: eigene Entscheidung

HUD Einstellungen: eigene Entscheidung

Kamera Einstellungen: eigene Entscheidung

Schaltung: eigene Entscheidung

Verbindungsabbruch

Verbindungsverlust (Disconnect): Jeder Verbindungsverlust zwischen den aktiven Spielern, der auf System-/Netzwerk-/PC- und/oder Stromprobleme zurückzuführen ist

Vorsätzlicher Verbindungsverlust: Abhängig vom Urteil der Schiedsrichter, wird das Spiel des betroffenen Spielers ggf. als Niederlage gewertet.

Wenn ein Verbindungsverlust in den ersten 5 Minuten des Spiels auftritt:

- Das Spiel wird wiederholt

Strafen für unfaire Handlungen

1. Benutzen eines Cheatprogrammes
2. Absichtlicher Verbindungsabbruch
3. Der Einsatz vom Rückwärtsgang Schnellstart Bug führt zu einem Defloss.
4. Gebrauch von Einstellungen welche von den Standard und erlaubten Einstellungen abweichen
5. Ein Match kann zu jeder Zeit vom Admin abgebrochen werden wenn er unfaire Handlungen feststellt
6. Bei Aufdeckung von jeglichen Verstößen, die als unfaire Handlungen eingestuft werden, wird der betroffene Spieler vom Turnier disqualifiziert.
7. Zwei Verwarnungen bedeuten die Disqualifikation von dem Turnier.

Worldwide Sponsor



Sponsors



Suppliers

