



Turnierregeln: Dawn of War: Winter Assault

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.

Allgemein

- Wettkampf Modus: 1 vs 1
- Vor dem ersten Spiel muss ein amtliches Dokument vorgewiesen werden, um die Schweizer Staatsbürgerschaft zu bestätigen. Erlaubte Dokumente sind: Pass oder Identitätskarte
- Spieldauer: Bis der Gewinner feststeht
- Spielgewinner: Der Spieler der seinen Gegner vernichtet, oder dessen Gegner aufgibt
- Spielmodus: Es wird im best-of-three Modus gespielt.

Spieleinstellungen

- Siegbedingungen: Vernichtung, Erobern und halten, Kontrollgebiet
- Startressourcen: Normal
- Team sperren: Ja
- Cheats aktivieren: Nein
- Startpunkt: Zufall
- Spielgeschwindigkeit: Normal
- Ressourcen-Aufteilung: Nein
- Ressourcen-Rate: Normal
- Rasse: frei wählbar

Karten:

- Zusammenkunft, Blutfluss, Randgebiete, Excellions Schrein, Sumpfgebiete
- Es wird im best-of-three Modus gespielt
- Mapwahl: als erste Map wird Randgebiete gespielt. dann wählt der Verlierer die nächste

Absichtliche Nutzung von Spiel/Programmfehlern: Verwarnung oder Disqualifikation

- Jede absichtliche Handlung die als unfair von den Schiedsrichtern gewertet wird kann zu einer Verwarnung oder Disqualifikation führen.
- Horchposten spamming Fehler ist nicht erlaubt

Verbindungsabbruch

- Verbindungsverlust (Disonnect): Jeder Verbindungsverlust zwischen den aktiven Spielern, der auf System- /Netzwerk-/PC- und/oder Stromprobleme zurückzuführen ist
- Verbindungsverlust (Disonnect): Jeder Verbindungsverlust zwischen den aktiven Spielern, der auf System- /Netzwerk-/PC- und/oder Stromprobleme zurückzuführen ist
- Wenn ein Verbindungsverlust auftritt:
- 1. Wenn ein Verbindungsverlust in den ersten 5 Minuten des Spiels auftritt: - Das Spiel wird wiederholt
- 2. Wenn ein Verbindungsverlust nach den ersten 5 Minuten des Spiels auftritt:
- Mit Einwilligung beider Spieler wird das Spiel wiederholt
- Wenn die Spieler sich nicht einigen können, wird der Gewinner nach einer Replayanalyse von den Schiedsrichtern festgelegt.
- Wenn der Gewinner aus einer Replayanalyse nicht ermittelt werden kann, müssen die Spieler einer Spielwiederholung zustimmen oder das Spiel wird als Niederlage gewertet.

Strafen für unfaire Handlungen

- 1. Benutzung von jeglichen Maphacks
- 2. Vorsätzlicher Verbindungsabbruch
- 3. Benutzung von jeglichen nicht dem Standard entsprechenden und/oder nicht erlaubten Einstellungen
- 4. Während des Spiels liegt es jederzeit im Ermessen der Schiedsrichter und/oder der Veranstalter, Handlungen als nicht erlaubt und/oder unfair einzustufen.

- Bei Aufdeckung von jeglichen Verstößen, die als unfaire Handlungen eingestuft werden, wird der betroffene Spieler vom Turnier disqualifiziert.
- Zwei Verwarnungen bedeuten die Disqualifikation von dem Turnier.

Worldwide Sponsor



Sponsors



Suppliers

