



Turnierregeln: WarCraft III : TFT

Modus

First Map: Twisted meadows, anschliessend Losers Choice. Gespielt wird immer (auch im Finale) Best of 3.

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 Overallieger erhält das Ticket nach Monza.

Spiel Einstellungen

- Rassenauswahl: frei wählbar
- Spielgeschwindigkeit: schnellste
- Maps: Terenas Stand, Turtle Rock, Echo Isle, Twisted Meadows
- Es wird Twisted Meadows als erste Map gespielt, der Verlierer wählt dann die nächste.
- customkeys.txt` darf modifiziert werden

Allgemein

- Spielmodus: 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 Sieger ermittelt ist
- Spielgewinner: Ein Spieler seinen Gegner komplett zerstört hat oder der Gegenspieler aufgibt
- Es wird im best-of-three Modus gespielt
- Gespielt wird mit dem neusten Patch

Turnierserver Einstellungen

- Teams sperren: JA
- Teams zusammen: NEIN
- Zufällige Rassen: NEIN
- zufälliger Held: NEIN
- Observers: JA
- Sichtbarkeit: Default

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 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

- 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

