

Age of Empire III – 1on1

Stand: 11.04.2006

Änderungen vorbehalten!

1 Generelles

1.1 Allgemeines

Mit der Anmeldung zum Turnier verpflichtet sich jeder Spieler dazu, die Regeln gelesen zu haben und diese zu befolgen. Ein Team kann, je nach Turnier, auch aus nur einem Spieler bestehen.

1.2 Verhalten

Jeder Teilnehmer hat sich jederzeit fair gegenüber seinen Konkurrenten zu verhalten. Bei Missachtung ist mit Bestrafung bis hin zum Ausschluss aus jeglichen LF-Turnieren zu rechnen.

1.3 Haftung

Bei dem Turnier haftet jedes Team für seine Spieler und trägt somit die Verantwortung im Falle von Regelverstößen.

1.4 Übertragungen

Die Rechte für sämtliche Übertragungsmöglichkeiten von Begegnungen liegen bei der LANFORCE. Auf Verlangen eines Admins müssen die entsprechenden Zugangsdaten für eine Übertragung geliefert werden

1.5 Regeländerungen

Die Leitung behält sich die Möglichkeit vor, jederzeit die Regeln anzupassen und zu verändern. Es können auch Regeländerungen mit rückwirkenden Charakter beschlossen werden.

2 Spielspezifisches:

2.1 Modus

- Gespielt wird Age of Empires 3 mit dem aktuellsten Patch im Modus 1on1.
- Ein Match besteht aus einem Spiel auf einer vorgegebenen Map.

2.2 Pausen:

- Jeder Spieler darf das Spiel maximal 2 mal pausieren. Es muss jedoch immer ein Grund dafür vorliegen. Das Aufheben der Pause muss vorher angekündigt werden.

2.3 Verbindungsverlust

- Sollte es während eines Spiels zu einem Disconnect des Spielers kommen, muss das Spiel nach 10 F11 nicht neu gestartet werden. Das Team des disconnecteten Spielers kann auf ein Restart des Spiels verzichten, muss dieses aber ausdrücklich unmittelbar nach dem Disconnect (Vor 10 F11) klar zum Ausdruck bringen. Beim Neustart sind Startepoche und alle Setts wie beim ersten Startversuch einzustellen. Falls ein Spieler aus dem Spiel fliegt, dass Spiel aber eindeutig entschieden ist, kann das Spiel abgebrochen und mit Screen und Replay an den Admin weitergereicht werden.

Vgl Auch Punkt: „Absichtliches Disconnects“.

2.4 Restart

- Ein Spiel ist erst dann für einen Admin geeignet wenn es über die 10. Spielminute hinausgeht, alle Spiele die kürzer sind und aus welchem Grund auch immer nicht restored werden können sind neu zu starten

2.5 Absichtlicher Disconnect

- Sollte ein Spieler den Verdacht haben, dass obiger Punkt ausgenutzt werden soll um einen Neustart zu erzwingen, so kann der Admin eingeschaltet werden.

Der andere Spieler wird bei Zutreffen mit einer Strafe, welche bis zum Ausschluss aus allen LF-Turnieren reichen kann, bestraft.

2.6 Unmöglichkeit der Fortsetzung

- Kann das Spiel aus welchem Grund auch immer nicht fortgesetzt werden, muß man den Admin benachrichtigen. Er entscheidet über ein Ergebnis oder eine Neuansetzung.

2.7 Ende bei langen Partien.

- Nach 60 Minuten Spielzeit kann ein Spieler auf Spielende bestehen. In diesem Fall müssen sich die Spieler über ein Ergebnis einigen (keine Unentschieden!) oder der Admin muss eingeschaltet werden der dann entscheidet.

2.8 Mappool

- Bayou
- Carolina
- Große Seen
- Neu England
- Patagonien
- Rocky Mountains
- Yukon
- Pampa
- Texas
- Yukatan
- Karibik
- Saguenay

2.9 Homecity Vorgabe

Es wird homecity level1 gespielt. Das bedeutet in jedem Spiel wird es neu erstellt, damit es für alle fair ist.

3 Nichterlaubte Handlungen

3.1 Progamme

Sämtliche Programme, welche einem einen eindeutigen Vorteil verschaffen oder das Game verändern sind verboten! Ausnahmen bilden hier Voice-Programme wie zum Beispiel Teamspeak oder Ventrilo. Im Zweifelsfall entscheidet der Admin.

3.2 Spieländerungen

Config-Änderungen, Scripts und ähnliches, welche einen eindeutigen Vorteil verschaffen, sind verboten. Auch hier entscheidet ein Admin im Zweifelsfall.

3.3 Nichterscheinen oder Nichtkompletter Gegner

Erscheint der Gegner nicht auf dem Server hat man ihm mündlich mitzuteilen, dass er unverzüglich connecten soll. Anschliessend beginnt eine Frist von 10 Minuten zu laufen. Nach Ablauf ist ein Admin zu informieren, welcher über einen allfälligen Def Win oder Neuansetzung entscheidet.

4 Nach dem Spiel

4.1 Eintragen des Ergebnisses

Beide Teilnehmer sind dafür verantwortlich, das Ergebnis einzutragen oder das Ergebnis einem

zuständigen Admin mitzuteilen. Ist kein Resultat eingetragen oder keines gemeldet worden, so können beide Teams disqualifiziert werden. Ein nachträgliches melden des Resultates macht diesen Entschluss nicht mehr rückgängig. Die Deadline für das Eintragen ist immer 2 Stunden nach dem offiziellen Rundenstartzeitpunkt.

4.2 Protestverfahren

Falls ein Teilnehmer vermutet, dass es an einem seiner Matches zu Regelverstößen oder anderen Problemen kam, kann er nach Ende des Spiels innerhalb von 10 Minuten bei einem Admin den Protest melden. Dies ist zwingend vor dem Eintragen des Resultates im Intranet zu geschehen!

Es ist also dem Gegner unverzüglich mitzuteilen, dass man Protest einlegt und somit das Resultat nicht eingetragen werden darf.

Jeweils nur der Teamcaptain bzw ein Delegierter erklärt den Standpunkt!

Unbegründete Protesteinlegungen können zu Def Wins und Ausschluss aus dem Turnier führen, da sie den Turnierverlauf aufhalten. Die Entscheidungskompetenz liegt alleine beim Admin.

5 Verwarnungen und Disqualifikation

Fällt ein Team wegen groben Regelverletzungen auf, so kann es von allen LF-Turnieren ausgeschlossen werden!