

Halo2 – 4on4 [Team-Slayer]

Stand: 10.04.2006

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.

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

- 4on4 [Slayer]

2.2 Einstellungen

- Startwaffe:	Kampfgewehr
- Bewegungssensor:	Aus
- Zeitlimit:	20min.
- Abschüsse für Sieg:	50
- Max. Anzahl Spieler:	8

- Alle weiteren Optionen sind die des Standards bei voreingestellten Team-Slayer-Optionen.

2.3 Diverses

- Superbouncing:	verboten
- BXB, RXR, etc.:	erlaubt
- Map „verlassen“:	verboten
- Modeling:	verboten

2.4 Mappool

- Ausgesperrt
- Aufstieg
- Mittschiff
- Elfenbeinturm
- Bieberbach
- Gründung
- Zauberer
- Heiligtum

3 Nichterlaubte Handlungen

3.1 Programme

Sämtliche Programme, welche einem einen eindeutigen Vorteil verschaffen oder das Game verändern sind verboten! 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 1 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!