

## **Worms – 1on1**

*Stand: 27.04.2006*

*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 Spiel**

Es wird Worms Armageddon bzw Worms Worldparty gespielt. Die Spiele sind untereinander kompatibel.

#### **2.2 Modus**

Die Partie hat derjenige gewonnen, welcher zuerst 2 Siege errungen hat

#### **2.3 Anzahl Würmer**

Es wird mit 6 Wurmern pro Team gespielt

#### **2.4 Zeitlimite**

Es wird mit einem Zeitlimit von 15 Minuten je Map gespielt.

#### **2.5 Host**

Der Erstgenannte hostet das Spiel. Die Spieler können sich darauf einigen, dass der andere Spieler hostet.

#### **2.6 Levelwahl**

Beide Spieler wählen ein Level. Es wird mit dem Level des Erstgenannten begonnen. Bei einem 1:1 können sich die Spieler auf eine weitere Map einigen. Gelingt dies nicht, wird eine durch den Admin bestimmt.

### **3 Nichterlaubte Handlungen**

#### **3.1 Programme**

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 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!