

## **CCG – 1on1**

*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. 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**

Es wird CCG v 1.07 (neuste Version) 1on1 gespielt. Also ohne Addon Zero Hour. Es herrscht freie Parteienwahl (GBA, Amerikaner, Chinesen). Der Turniermodus ist Double Elimination. Bis zum Viertelfinale im Winnerbracket wird nur eine Map gespielt, danach best of three. (Jeder wählt „seine“ Map und bei Unentschieden wählt man per Streichverfahren die Entscheidungsmap.

#### **2.1. Screenshots**

Für jedes Match muss von jedem Ergebnis / jeder Runde ein Screenshot gemacht werden. Dabei reicht es, wenn für jedes Ergebnis ein Screenshot eines Teilnehmers vorhanden ist. Sie sind solange aufzubewahren wie man im Turnier verbleibt.

#### **2.2. Demos und Replays**

Es herrscht grundsätzlich für alle Spieler Demopflicht. Sie sind solange aufzubewahren wie man im Turnier verbleibt.

#### **2.3 Matchabbruch**

Ein Matchabbruch wird bei CCG als Aufgabe, also eine Niederlage gewertet.

#### **2.4 Hosten**

Generell hostet der erstgenannte Spieler. Man kann sich aber auch einigen, dass der andere das Spiel hostet.

## **2.5 Mappwahl:**

Die Maps werden nach dem Streichverfahren ermittelt. Dies bedeutet, dass der erstgenannte Spieler eine Map aus dem Mappool streicht. Danach ist der andere an der Reihe. Zum Schluss bleibt eine Map übrig. Diese wird danach gespielt. Wenn sich die Spieler auf eine Map einigen können, dann wird das Streichverfahren unnötig.

## **2.6 Mappool**

- Alpine Assault
- Desert Fury
- Sand Serpent
- Tournament Desert
- Wasteland Warlords
- Winter Wolf
- Heartland Shield

## **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 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!