



Turnierregeln : Starcraft 2

§ 1. Allgemein

- a. Fairplay steht an erster Stelle
- b. Die Turnieradministration behält sich das Recht vor Änderungen an dem Regelwerk jederzeit vorzunehmen. Die Änderungen werden rechtzeitig vor Turnierbeginn bekannt gegeben

§ 2. Teilnahme

- i. Beide Spieler der Teams müssen einen gültigen Battle.Net Account besitzen
- ii. Auf diesen Account muss eine EU-Version von „Starcraft 2“ registriert sein
- iii. Die Teilnehmer müssen auf der iLan#5 anwesend sein

§ 3. Mappool

- i. Gespielt wird auf den Karten des aktuellen offiziellen Mappool's im Battle.Net
- ii. Die Karten der jeweiligen Runden werden von der Community gewählt
- iii. Bei Einverständnis beider Teams kann eine andere Karte des Mappools gewählt werden
- iv. Bei Einverständnis beider Teams und der Turnieradministration kann auch eine Karte außerhalb des Mappool's gewählt werden

§ 4. Spielverhalten

- i. Die Spiele werden von der Turnieradministration gehostet und gestartet, eigens gehostete und begonnene Spiele werden nicht gewertet
- ii. Bei unentschuldigtem nicht antreten, wird das Team nach 5min Wartezeit disqualifiziert
- iii. Während der Spiele ist das Beleidigen von anderen Spielern nicht erwünscht, nach mehrmaligen Ermahnungen kann das Team disqualifiziert werden
- iv. Während der Spiele ist der Status auf DND zusetzen
- v. Jegliches Nutzen von Third-Party Programmen (darunter fallen auch „gutartige“ Tools), sowie Bug-Using (das gezielte Ausnutzen von Fehlern im Spiel) sind nicht gestattet und werden bei Entdecken Blizzard gemeldet
- vi. Bei unabsichtlichen Disconnects wird das Spiel wiederholt, sollte ein Spieler absichtlich das Spiel verlassen oder einen Disconnect hervorrufen, so kann das andere Team entscheiden, ob das Spiel fortgeführt oder wiederholt wird. Die Beurteilung, ob es sich um einen hervorgerufenen Disconnect handelt liegt bei der Turnieradministration
- vii. Bei Unstimmigkeiten entscheiden die Turnieradministration

§ 5. Turnierverfahren

- i. Gespielt wird nach dem Looser-Bracket-Verfahren
- ii. Spiele bis auf das Halb- und Finale sind Best of 1 (BO1), Halb- und Finale sind Best of 3 (BO3), sollte entsprechend noch Zeit übrig bleiben, kann das Finale auf Best of 5 (BO5) erweitert werden. Sollte dies der Fall sein, wird dies vor dem Beginn des Finales bekannt gegeben
- iii. Bei BO3 und höher werden die weiteren Karten nach Losers-Choice gewählt
- iv. Observer sind bei den Spielen mit Ausnahme von den Moderatoren und der Turnieradministration nicht zugelassen
- v. Sollte es bei einem Spiel zu einer „Patt“-Situation kommen, so kann das Spiel als unentschieden gewertet werden und wird wiederholt
- vi. Die Turnieradministration die bei Turnier teilnehmen, haben während ihrer eigenen Spiele keine Turnieradministration Rechte. Bei Unstimmigkeiten bzw. Problemen die direkt sowie indirekt mit diesen Spielern sowie deren Spielen zu tun haben, entscheidet eine weitere unabhängige Turnieradministration oder ggf. die Organisationsleitung der iLan#5

§ 6. Teams

- i. Ein Team besteht aus 2 Spielern
- ii. Die Anmeldung der Teams erfolgt Vorort auf der iLan#5
- iii. Ein Team muss vor Beginn des Turnieres feststehen und angemeldet sein
- iv. Während des Turniers dürfen keine Spieler des Teams ausgewechselt werden
- v. Sollte ein Spieler keinen Partner haben, so kann ihm ein Zufallspartner zugeschrieben werden

Turnierregeln : Starcraft 2



§ 7. Technik

- i. Die Turnierspiele werden in einem separatem Raum ausgeführt
- ii. Den Spielern werden für das Turnier entsprechend leistungsfähige Computer zu Verfügung gestellt, es können aber auch eigene Computer benutzt werden. Diese müssen jedoch in den Turnierraum gebracht werden und selbstständig vor dem Spielstart aufgebaut werden
- iii. Den Spielern wird vor Matchbeginn eine Umbauzeit von 10 Minuten gegeben
- iv. Voice wird über einen internen TS-Server oder über die InGame-Funktion gegeben. Andere Voice-Services, wie Skype, sind aus technischen Gründen nicht erlaubt
- v. Es dürfen keine Lautsprecher benutzt werden, um die Benutzung von Kopfhörern wird gebeten

Mittwoch, 16. März 2011