

# Regelwerk – HDR:SUM 1on1 der



---

Die in diesem Regelwerk festgehaltenen Verordnungen und Leitsätze sind für jeden Teilnehmer der LAN GAMER-zone verbindlich. Mit der Anmeldung bestätigt jeder Teilnehmer, dass er das Regelwerk gelesen, verstanden und akzeptiert hat. Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, die benötigte Software im Original käuflich erworben zu haben. Bei nachweislicher Nutzung einer Kopie erfolgt ein sofortiger Ausschluss aus der Liga.

---

**Stand: 03-01-2007**  
**Version: 1.4**

*lan.gamer-zone.com*

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>INHALTSVERZEICHNIS</b>	<b>2</b>
<b>Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 1on1 - Regelwerk</b>	<b>3</b>
Spielversion	3
Mappool	3
Turniermodus	3
Mapwahl	3
Over-all-Finale	3
Disconnect	3
Server	3
Replays	3
Hacks	3
Wahl der Armee	3
Zusatzprogramme und Configs	3
Verbotene Gebäude/Upgrades	3

## Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 1on1 - Regelwerk

### **SPIELVERSION**

Gespielt wird „Die Schlacht um Mittelerde“ im Modus 1on1 mit dem jeweils neuesten Patch in der deutschen Vollversion.

### **MAPPOOL**

Für das 1on1-Turnier steht folgender Mappool zur Verfügung:

- Dunharg
- Rohan
- Östliches Rohan
- Fangorn
- Süd-Ithilien
- Furten des Isen
- West-Emmet
- Westfold

### **TURNIERMODUS**

Das Turnier wird im Double Elimination Verfahren gespielt. Es gibt somit ein Winner- und ein Loserbracket. Beides wird im "Best of 3" Rundensystem gespielt.

### **MAPWAHL**

Die erste Map wird ermittelt, indem beide Spieler abwechselnd eine Map aus dem Mappool streichen. Die Map, die dann als letzte übrig bleibt, wird als erstes gespielt. Nach der ersten Map gilt Loserchoice bis zum Ende des Matches. In einem Match darf keine Map zweimal gespielt werden.

### **OVER-ALL-FINALE**

Im Over-All-Finale muss der Spieler aus dem Loserbracket 2 BO3 gewinnen, um das Turnier zu gewinnen. Dem Spieler aus dem Winnerbracket reicht ein BO3 für den Turniersieg.

### **DISCONNECT**

Grundsätzlich darf ein Disconnect nicht mutwillig herbeigeführt werden, eine solche Herbeiführung hat den sofortigen Ausschluss des Spielers zur Folge. Tritt innerhalb der ersten 3 Minuten ein Disconnect auf, besteht grundsätzlich die Möglichkeit eines Neuanfangs. Nach dieser Zeit können die Spieler

gemeinsam über einen Neustart oder einen Sieger entscheiden. Kommen sie nicht zu einer gemeinsamen Entscheidung, entscheidet der Turnieradmin anhand des Replays und des Punktestands über Sieg oder Niederlage einer Partei. Ein Disconnect zur Bekanntgabe einer Kapitulation ist erlaubt.

### **SERVER**

Gespielt wird auf eigenen erstellten Servern im Netzwerk.

### **REPLAYS**

Sämtliche Replays der Spiele müssen gesichert und bei Rückfragen oder Problemen den Admins zur Verfügung gestellt werden.

### **HACKS**

Alle Hacks sind verboten und führen zur sofortigen Disqualifikation. Auch dauerndes "flooden" des Games mit irgendwelchen sinnlosen Meldungen führt zum Ausschluss.

### **WAHL DER ARMEE**

Es darf auch die Option „Zufällig“ verwendet werden, jedoch darf die Armee während das Spiel gestartet/geladen wird (Countdown) nicht mehr gewechselt werden.

### **ZUSATZPROGRAMME UND CONFIGS**

Die Nutzung so genannter „3rd party programs“ ist strikt untersagt. Veränderungen der Config sofern bei „Die Schlacht um Mittelerde“ möglich sind erlaubt.

### **VERBOTENE GEBÄUDE/UPGRADES**

Alle unten nicht erwähnten bzw. nicht festgelegten Upgrades/Waffen/Gebäude/Einheiten dürfen verwendet werden. Auch nicht genannte Konstellationen unterliegen keinen Einschränkungen. Außerdem gibt es keine Einschränkungen treffen verschiedene Völker aufeinander.

Regel: Gondor vs. Gondor  
Türme dürfen keinen Upgrade aus dem

Steinbruch erhalten.  
Auf der Mauer stehende (=fix platzierte)  
Katapulte dürfen nicht gebaut werden.  
Bewegliche Katapulte sind nicht  
betroffen.