

Clanrichtlinien

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: 20-11-2006
Version: 1.4

lan.gamer-zone.com

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	2
Clanrichtlinien	3
1 ALLGEMEIN	3
1.1 Strafen bei Team-Regelverstößen	3
1.2 Leader- / Gründerrechte	3
1.3 Zugriffsrechte	3
1.4 Punkte eines Teams	3
1.5 Neugründung eines Teams	3
1.6 Teammitgliedschaft in zwei oder mehr Teams	4
1.7 Löschen eines Teams	4
1.8 Spieler entlassen	4
1.9 Spieler in das Team einladen	4
1.10 Pflichten eines Teams	4
1.11 Qualifikation für die Finals	4
2 MUTTERTEAM / SUBTEAMS	5
2.1 Aufbau eines Teams	5
3 Spieler des Teams	5
3.1 Aufgenommene Spieler und Berechtigung für die Finals	5
3.2 Änderung von Spielernamen	5
3.3 Individueller Regelverstoß	5
3.4 Mindestalter der LGz	5
3.5 Ringer	5
3.6 Wechsel in der Saison	5
4 PUNKTE UND PREISE	6
4.1 Wettbewerbsdaten	6
4.2 Aufteilung von Preisen und Preisgeldern	6
4.3 Punktevergaben	6

Clanrichtlinien

1 ALLGEMEIN

1.1 Strafen bei Team-Regelverstößen

Die Strafen werden je nach Sachlage und Ausmaß des Verstoßes von dem LGz Admin Team, welches mindestens aus 3 Leuten besteht, verhängt. Das reicht von einer mündlichen oder schriftlichen Ermahnung, über Punktstrafen und Turnierstrafen bis zum Ausschluss aus der LGz.

Je nach Härte des Vorfalls kann dies die gesamten Teile eines Teams, oder nur einzelne Spielbereiche des Teams betreffen.

Das Team ist auch gegenüber Regelverstößen von einzelnen Mitgliedern verantwortlich, Strafen können sich daher auch auf den Rest des Teams auswirken.

1.2 Leader- / Gründerrechte

Der Gründer eines Teams bekommt automatisch die Leaderrechte. Auch wenn ihm diese Leaderrechte entzogen werden oder er aus dem Team ausgeschlossen wird, hat er weiterhin die Möglichkeit, seine Leaderrechte bei einem Admin zu beantragen. Das Recht verfällt erst, wenn er FREIWILLIG schriftlich aus dem Team austritt. Bei Zustimmung des Gründers können auch die Gründerrechte an ein anderes Teammitglied übergeben werden. Bei begründetem Verdacht des Missbrauchs der Leaderrechte durch eine einzelne Person, kann die Leitung der LGz intervenieren um Schaden für das Team abzuwenden.

1.3 Zugriffsrechte

Der Clanleader hat alle Rechte auch für alle Squads. Es ist nicht möglich, dass es pro Clan mehr als einen Leader gibt. Um die Clanverwaltung zu erleichtern kann jeder Squad jeweils max. 2 Leader haben. Diese haben dann volle Rechte für den jeweiligen Squad. Leaderrechte sind prinzipiell nur über ein schriftliches Ansuchen bei der Ligaleitung übertragbar.

Anfangs hat nur der Gründer des Clans alle Zugriffsrechte. Nur dieser kann auch Squads gründen. Die ersten beiden hinzugefügten Mitglieder bekommen automatisch Leaderrechte für den Squad.

1.4 Punkte eines Teams

Dem Team gehören sämtliche durch Mitglieder erspielte Punkte. Abwandernde Teammitglieder haben kein Anrecht mehr auf diese Punkte, selbst wenn sie mehrheitlich aus dem Clan austreten und sich zu einem Großteil einem neuen Clan anschließen. Selbst wenn alle Mitglieder und der Gründer das Team verlassen, bleiben die Punkte immer dem Teamaccount gutgeschrieben, selbst wenn der Account inaktiv geschaltet wird. Die Punkte von inaktiven Teams werden weiter im Ranking geführt. Sollte das inaktive Team genug Punkte für das Final Event erreicht haben, qualifiziert sich allerdings das nächst niedrigere Team laut Ranking für die Endspiele.

Sollte das Management des Teams zustimmen, besteht die Möglichkeit, dass die Punkte bei dem Team verbleiben. Diese Ausnahmeregelung kann nur angewendet werden, wenn vollständige Teams wechseln. Als vollständiges Team werden nur Teams angesehen, die aus mindestens so vielen Spielern bestehen, wie nötig sind um an dem entsprechenden Turnier teilzunehmen. In besonderen Einzelfällen behält sich die LGz das letzte Entscheidungsrecht über diese Regel vor.

1.5 Neugründung eines Teams

Möchte ein bereits aufgelöstes Team sich wieder unter gleichem Namen anmelden, ist dies auf Nachfrage möglich. Die alten Punkte werden dann wieder hergestellt, und der Status wird von inaktiv wieder auf aktiv umgestellt, allerdings muss der Leader wieder in das Team zurückkehren wollen, denn nur er hat das Recht das Team wieder einzusetzen.

1.6 Teammitgliedschaft in zwei oder mehr Teams

Ein Spieler darf in zwei oder mehreren Teams vertreten sein, solange die Teams in denen er Mitglied ist, nicht in demselben Turnier spielen.

Ein Spieler darf jedoch NICHT bei zwei Teams im selben Spiel gemeldet sein.

Dagegen darf er jedoch bis zu 3x pro Saison „Ringen“ (siehe dazu auch Punkt 3.5)

Beispiel Turnier XY findet statt:

Mitglied bei CS 5on5 und CS 2on2

-> Erlaubt

Mitglied bei CS 5on5 und Warcraft 3 1on1

-> Erlaubt

Mitglied bei CS 5on5 (A) und CS 5on5 (B)

-> Verboten

Mitglied bei CS 5on5 (A), Nicht-Mitglied bei CS 5on5 (B) (Ringen bei 2 Teams selber Art auf dem gleichen Turnier siehe auch 3.6)

-> Verboten

Beispiel Turnier WZ findet wenige Tage nach XY statt:

Mitglied bei CS 5on5 (B) nachdem man von A nach B seit Turnier XY offiziell gewechselt ist.

-> Erlaubt

Mitglied bei CS 5on5 (B) obwohl bei CS 5on5 (A) von Turnier XY weiterhin angemeldet.

-> Verboten

Nicht-Mitglied bei CS 5on5 (B), Mitglied bei CS 5on5 (A) (Ringen, siehe auch 3.6)

Mitspielen bei (B) bei maximal 2 Turnieren pro Saison erlaubt!

1.7 Löschen eines Teams

Zum Löschen eines Teams ist es nicht notwendig und ratsam alle Mitglieder aus dem Account zu entfernen (siehe Punkt 1.5). Der Account wird bei der LGz nicht gelöscht sondern lediglich auf deaktiviert geschaltet. Eine Accountreaktivierung ist nur auf Antrag des Teamleaders innerhalb einer Woche, ab dem Zeitpunkt der Accountdeaktivierung, möglich.

1.8 Spieler entlassen

Der Leader hat die Möglichkeit, die Spieler aus seinem Team zu entlassen. Dies kann er nach seinem eigenen Willen machen und es muss nicht mit anderen Teammitgliedern abgesprochen werden. Nur bei groben Ausnahmefällen werden wir uns in das Geschehen einmischen.

Die automatische Team History hält jeden Abgang und jeden Zugang sowie Namensänderungen im Clan fest.

1.9 Spieler in einladen

Der Leader kann neue Mitglieder in den Clan einladen. Nur dann kann er danach das neue Mitglied weiter verwalten und z.B. einem Squad zuordnen.

Dies kann er nach seinem eigenen Willen machen und es muss nicht mit anderen Teammitgliedern abgesprochen werden. Nur bei groben Ausnahmefällen werden wir uns in das Geschehen einmischen. Dabei ist die Regelung 1.6 Teammitgliedschaft in 2 oder mehreren Clans zu beachten.

1.10 Pflichten eines Teams

Wenn ein eingetragenes Team bei einem LGz Turnier antritt, hat es sich über die Regeln zu informieren und die Zeitpläne des Turniers einzuhalten.

Natürlich ist es erforderlich, dem Veranstalter die LGz ID aller beteiligten Spieler sowie die Squad ID zu übermitteln. Natürlich müssen sich alle bei der LGz eingetragenen Teams absolut regelkonform verhalten. Jedes Team verpflichtet sich, seine Teammitglieder & -daten auf dem aktuellen Stand zu halten und mögliche Streitigkeiten innerhalb eines Teams zu vermeiden.

1.11 Qualifikation für die Finals

Die Qualifikation für die LGz Finals schaffen nur die besten Spieler bzw. Teams, die in den LGz Major Turnieren über die Saison die meisten Punkte erreicht haben.

Größere Turniere geben mehr Punkte als kleinere. Für die Qualifikation für die Finals werden nur die jeweils besten 3 Ergebnisse gewertet.

Ein Spieler in einem Team ist nur dann für die Finals für dieses Team spielberechtigt, wenn er mit dem Team min. auf einem LGz Event Punkte für das Team gesammelt hat.

2 MUTTERTEAM / SUBTEAMS

2.1 Aufbau eines Teams

In der LGz besteht für Clans die Möglichkeit, einen Account anzulegen und diese in Mutter- und Subteams zu organisieren.

In Mutterteam müssen alle Mitglieder des Clans zu finden sein egal welcher Spielrichtung.

Die Subteams stellen die einzelnen Spielrichtungen dar und sind auch dahingehend im System auf das beim Anlegen ausgewählte Spiel fixiert. Nur ausschließlich dort können in Teamspielen LGz Punkte gut geschrieben werden. Das Löschen eines Subteams ist nur auf Anfrage bei einem LGz Admin möglich, dementsprechend ist es ihm auch nicht möglich alle Spieler daraus zu entfernen (min. 1 verbleibt).

3 Spieler des Teams

3.1 Aufgenommene Spieler und Berechtigung für die Finals

Es ist möglich, Spieler in der Saison neu aufzunehmen. Diese Spieler müssen allerdings mindestens ein LGz Turnier in ihrem neuen Team in der aktuellen Saison gespielt haben, um bei den Finals spielberechtigt zu sein. Alle Spieler eines Teams müssen in dem jeweiligen Spiel mindestens ein Qualifikationsturnier mitgespielt haben, um bei den Finals eingesetzt werden zu dürfen.

3.2 Änderung von Spielernamen

Die kompletten Daten wie Spielername, Name, Wohnort usw. kann jeder registrierte Spieler für sich editieren.

Die LGz kontrolliert Namensänderungen genau, um unrechtmäßige Wechselabsichten eines Spielers zu unterbinden. Bei jeder Spielernamensänderung wird ein automatischer Eintrag in die Clanhistorie erfolgen. Die LGz kann damit Betrugsversuchen entgegenwirken.

3.3 Individueller Regelverstoß

Das Team trägt ein eventuelles Fehlverhalten eines einzelnen Spielers in vollem Maße mit, solange es sich dabei um verhängte Strafen während des Turniers handelt.

Sollte ein Fall eintreten, bei dem eindeutig ein bestimmter Spieler ausgemacht werden kann, der gegen das Regelwerk oder die Sitten einer Veranstaltung verstoßen hat, so kann nach der Veranstaltung seitens der LGz ein eventuelles weitergehendes Strafmaß zwischen dem Schuldigen und dem Team unterschieden werden.

Das heißt, Spieler XY kann bei eindeutiger Sachlage gesperrt werden, während sein übriges Team weitermachen darf.

Liegt keine eindeutige Sachlage vor muss das komplette Team die Konsequenzen tragen.

3.4 Mindestalter der LGz

Das Mindestalter von 14 Jahren muss von jedem Spieler erreicht sein. Sollte ein gespieltes Spiel nach FSK Einstufung nicht dem Alter des Spielers entsprechen, übernimmt die LGz keinerlei Haftung aus daraus entstehen Problematiken.

Das Geburtsdatum muss bei der Anmeldung für die LGz wahrheitsgemäß angegeben werden und wird spätestens bei den Finals mittels Lichtbildausweis überprüft. Im Falle eines Verstoßes wird der betroffene Spieler bzw. das ganze Team sofort disqualifiziert und im besonders schweren Fall aus der LGz ausgeschlossen.

3.5 Ringer

3x pro Saison darf ein Spieler „Ringen“. Ringer sind Mitspieler, die ein Team bei einem Turnier auffüllen können, wenn nicht genug Mitglieder vorhanden sind. Maximal sind 2 Ringer auf einem Turnier in Spielen, in denen mit 5 oder mehr Mitgliedern gespielt werden muss, erlaubt, bei Bewerbungen mit min. 8 Spielern sind 3 Ringer erlaubt.

Bei Teams in denen nur 1 oder 2 Spieler spielen (Warcraft III, Blobby Volley, NFS, etc.) sind Ringer komplett ausgeschlossen!

Ringer dürfen auf dem Turnier nicht für ein anderes Team in der gleichen Spielart antreten.

Besteht ein Team bei einem Turnier zu weniger als 60% aus dem Stammteam (=vor dem Turnierstart in der LGz vermerkte Spieler im Team), können erreichte Punkte nicht in die LGz Wertung eingehen, sondern sie gehören dann dem neu angelegten Mixteam und können nicht übertragen werden.

Ringer ist in der LGz, wer bei Turnierstart nicht in dem LGz Account des jeweiligen Teams steht.

3.6 Wechsel in der Saison

Ein Spieler kann sein Team in der Saison wechseln, so oft es ihm möglich ist.

Er muss, um sich mit einem Team für die LGz Finals zu qualifizieren, jedoch bei mindestens einem Turnier mit seinem Team Punkte geholt haben.

Punkte von Turnieren von anderen Teams, bei denen der Spieler gespielt hat, können für die LGz Finals nicht gewertet werden.

Jeder Spieler darf außerhalb seines Subteams maximal 3x pro Saison in einem Spiel ringen. (siehe auch 3.5)

4 PUNKTE UND PREISE

4.1 Wettbewerbsdaten

Jeder Spieler ist damit einverstanden, dass bei Teilnahme an LGz Turnieren seine Email-Adresse, sein Vor- und Nachname, sein Nickname und der Turnierverlauf inkl. Platzierung angegeben und später an die LGz zur Erfassung der Ergebnisse und zur Vermeidung von Betrugsversuchen übermittelt werden.

4.2 Aufteilung von Preisen und Preisgeldern

Preise und Preisgelder, die von der LGz verliehen bzw. ausgezahlt werden, gehen ausschließlich dem Teamleader zu.

Der Teamleader ist dazu angehalten die Preise, egal ob Geld, Medaillen, Urkunden oder sonstige Güter, entsprechend unter den Teammitgliedern aufzuteilen.

Die Spieler können die LGz nicht dafür belangen, falls der Leader die Aufteilung nicht wie erwartet vorgenommen hat oder zeitlich damit in Verzug gerät.

Die Verantwortung über die Verteilung trägt allein der Teamleader.

4.3 Punktevergaben

Die Spieler und Teams haben alle ausdrücklich das Recht, die LGz darauf hinzuweisen, falls sie Zweifel an der Richtigkeit der Punktevergabe haben, oder Ergebniseinträge auf der LGz Website nicht zu stimmen scheinen.

Wenn die Abwicklung auf einem Turnier angezweifelt wird, ist das Team/der Spieler verpflichtet eine schriftliche Anfrage auf Überprüfung an die LGz zu schicken. Die LGz wird alle ihr dazu verfügbaren Mittel zur Ermittlung der Sachlage zuziehen, wobei das Team/der Spieler jegliche Informationen die zur Klärung der Sachlage dienen, nach Möglichkeit der LGz zur Verfügung stellen muss. Nach Import der Punkte in das System der LGz und nach Ablauf der danach bekannt gegebenen Einspruchsfrist (News) gelten alle Punkte unwiderruflich als korrekt und anerkannt. Punkte können dem Team oder dem einzelnen Spieler immer nur dann gutgeschrieben werden, wenn die Teilnehmerdaten die am Event angegeben wurden (inkl. der LGz Spieler- oder SquadID) mit den Daten in der LGz Datenbank übereinstimmen. Gibt es keine Übereinstimmung verfallen diese Punkte automatisch unwiderruflich. Die LGz muss und geht prinzipiell davon aus das der einzelne Veranstalter alle Daten korrekt übermittelt hat.