

# Allgemeine Richtlinien

## 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

<b>INHALTSVERZEICHNIS</b>	<b>2</b>
<b>Allgemeines und Spielbezogenes Reglement</b>	<b>3</b>
Allgemeine Regeln	3
GELTUNGSBEREICH	3
REGELÄNDERUNGEN/-ANPASSUNGEN	3
SPIELVERSION	3
ÜBERTRAGUNGSRECHTE	3
ÜBERTRAGUNGSVERPFLICHTUNG	3
UMGANGSTON UND NETIQUETTE	3
VERBESSERUNGSVORSCHLÄGE UND REKLAMATIONEN	3
ACCOUNT UND TEILNAHMEBEDINGUNGEN	3
FINALSTEILNAHME	3
Spielbezogene Regeln	3
BETRÜGEN	3
ERGEBNISMELDUNG	3
SPIELUNTERBRECHUNGEN	4
MODIFIKATIONEN UND EXTERNE PROGRAMME	4
MINDESTGRÖÖE EINES TURNIERS	4
ERLAUBTE UND NICHT ERLAUBTE PROGRAMME	4
ERLAUBTE UND NICHT ERLAUBTE CONFIGÄNDERUNGEN	4
ERLAUBTE ÄNDERUNGEN DES SPIELES/DER MODIFIKATION	4
AHNDUNG BEI REGELVERSTÖßEN	4
RAHMENPROGRAMM VON LANs	4
SPIELKONTROLLEN	4
REPLAYS, DEMOS UND SCREENSHOTS	4
DEFAULTLOSS / DISQUALIFIZIERUNG	4

## **Allgemeines und Spielbezogenes Reglement**

### **Allgemeine Regeln**

#### **GELTUNGSBEREICH**

Die in diesem Regelwerk aufgeführten Regeln betreffen sämtliche von der LGz angebotenen Spiele und gelten auf LGz LAN-Partys.

#### **REGELÄNDERUNGEN/-ANPASSUNGEN**

In gegebenen Fällen behält sich die LGz das Recht vor, jegliche Regeln auch während einer laufenden Saison zu modifizieren und/oder diese auszutauschen. Regeländerungen mit umfassender Tragweite werden auf unserer Seite rechtzeitig vor deren Inkrafttreten publiziert.

#### **SPIELVERSION**

Eine aktuell gepatchte Spielversion (wenn nicht anders von der LGz bekannt gegeben) ist für jeden Teilnehmer ebenso Voraussetzung wie der Besitz einer legal erworbenen Originalversion.

#### **ÜBERTRAGUNGSRECHTE**

Sämtliche Übertragungsrechte für Turnierspiele der LAN-Gamer-zone liegen ohne Ausnahme bei der LGz. Dies umfasst sowohl HLTv, TV, Radio und IRC, als auch sämtliche andere Übertragungsarten. Es obliegt der Ligaleitung, diese Übertragungsrechte für einzelne oder mehrere Spielbegegnungen an Dritte zu übertragen.

#### **ÜBERTRAGUNGSVERPFLICHTUNG**

Sollte ein Spiel nicht die Möglichkeit bieten durch andere Personen als die Spieler selbst übertragen zu werden, sind die Spieler nach Aufforderung durch einen LGz oder Turnieradmin verpflichtet, Übertragungen selbst durchzuführen. Außerdem sind die Spieler verpflichtet allfällige Sende-/Übertragungspläne der LGz oder deren Partner vorbehaltlos zu akzeptieren und Einzuhalten.

#### **UMGANGSTON UND NETIQUETTE**

Grundsätzlich sollte jeder Teilnehmer darauf achten, einen Umgangston zu wählen, mit welchem er niemanden in irgendeiner Form angreift, beleidigt oder in anderer Weise kränkt. Respekt, Fairness und Anstand sind sowohl der Konkurrenz, als auch den Orgas gegenüber unumstößliche Grundlagen der LGz. Jegliche Form von Volksverhetzung oder antisemitischen Äußerungen oder jede andere Art von Diskriminierungen sind, egal in welchem Zusammenhang, strengstens untersagt und haben einen sofortigen Ligaausschluss des betreffenden Spielers und im Härtefall des gesamten Clans inkl. möglichen rechtlichen Konsequenzen zur Folge.

#### **VERBESSERUNGSVORSCHLÄGE UND REKLAMATIONEN**

Verbesserungsvorschläge, Tipps und Reklamationen jeglicher Art können in unserem dafür vorgesehenen Forum oder per E-Mail an [regelwerk@gamer-zone.com](mailto:regelwerk@gamer-zone.com) gerne einreicht werden.

#### **ACCOUNT UND TEILNAHMEBEDINGUNGEN**

Fragen zu Account- und Teilnahmebedingungen sind in den Clanrichtlinien der LGz festgelegt.

#### **FINALSTEILNAHME**

Zu den Finals qualifizieren sich Teams/Spieler die im Laufe einer abgeschlossenen Season sich regulär die meisten Punkte (min. Top 3) in einem LGz Major Contest erspielt haben. Die genaue Anzahl der verfügbaren Slots für einen Final wird zeitgerecht seitens der LGz bekannt gegeben. Ein Spieler kann sich aus organisatorischen Gründen nur für einen Teambewerb oder max. 2 Einzelbewerbe für die Finals qualifizieren. Eine Entscheidung muss der Spieler in der Finalisten Bestätigungsphase schriftlich der LGz vorlegen und ist endgültig. Während der Season kann er (basierend auf allen anderen Regeln) an so vielen Spielen teilnehmen wie er möchte.

### **Spielbezogene Regeln**

#### **BETRÜGEN**

Jede Form des Betrügens ist untersagt und wird von der LGz aufs Schärfste verurteilt, verfolgt und entsprechend geahndet. Ein Ausschluss aus dem laufenden Turnier, und mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit auch aus der Liga, ist die Konsequenz eines solchen Verstoßes.

#### **ERGEBNISMELDUNG**

Die Verpflichtung, ein erspieltes Ergebnis der Turnierleitung zu melden, liegt beim Verlierer des Spiels.

**SPIELUNTERBRECHUNGEN**

Vorsätzlich herbeigeführte Spielunterbrechungen und/oder Störungen des Spiels, sowie die von einem Spieler vorsätzlich herbeigeführte Trennung vom Server, sind untersagt. Entsprechende Maßnahmen bzw. Sanktionen ergreift in diesem Fall die vor Ort anwesende Turnierleitung.

**MODIFIKATIONEN UND EXTERNE PROGRAMME**

Programme und/oder Modifikationen, die nicht unter den standardmäßigen Parametern laufen, sind nicht zulässig. Eine etwaige Benutzung externer Programme muss vor dem Einsatz von der Spieladministration geprüft und genehmigt werden.

**MINDESTGRÖÖE EINES TURNIERS**

Damit ein Turnier bei der LGz gewertet wird, müssen mindestens 4 Spieler/Teams an diesem teilnehmen.

**ERLAUBTE UND NICHT ERLAUBTE PROGRAMME**

Kommunikationsprogramme jeder Art sind erlaubt. Hierzu zählen zum Beispiel BattleCom, Teamspeak, Gamevoice etc.. Des Weiteren sind Programme erlaubt, die folgende Modifizierungen vorzunehmen vermögen:

- Gamma
- Helligkeit
- Kontrast
- Digitale Schwingungen

PowerStrip oder ähnlich wirkende Programme fallen in diese Kategorie und dürfen somit verwendet werden.

Nicht gestattet sind Programme, Tools und Modifikationen, die dem Spieler einen wesentlichen Vorteil verschaffen. In diese Kategorie fallen Aimbots, Sound- und Wallhacks und alle anderen gängigen Tools (auch Cheats genannt).

**ERLAUBTE UND NICHT ERLAUBTE CONFIGÄNDERUNGEN**

Änderungen in der Config, sowie die Verwendung von Scripten, sind generell erlaubt, es sei denn sie werden in den spezifischen Regeln, partiell oder im Ganzen, untersagt.

**ERLAUBTE ÄNDERUNGEN DES SPIELES/DER MODIFIKATION**

Jegliche Art von normabweichenden Programmen und/oder Custom-Dateien wie Models oder Skins, die nicht zum jeweiligen Originalspiel gehören, sind verboten. Auf Sonderfälle und Ausnahmen wird in den jeweiligen Spiel- und Ligaregeln hingewiesen.

**AHNDUNG BEI REGELVERSTÖßEN**

Bei Verstößen gegen die oben aufgeführten Regeln ist es der Administration bzw. der Turnierleitung vorbehalten, nach eigenem Ermessen sämtliche der Situation angepasste Maßregelungen durchzuführen. Bei einem Verstoß gegen die folgenden Punkte behält sich die Ligaleitung einen unverzüglichen Ausschluss betroffener Spieler aus der Liga sowie weitere Schritte vor: „Spielversion“, „Umgangston und Netiquette“, „Betrügen“ und „Erlaubte und nicht erlaubte Programme“.

**RAHMENPROGRAMM VON LANs**

Sollte ein Spieler den publizierten Zeitplan eines Turniers verzögern, weil er an Rahmenaktivitäten der LANs teilnimmt, so erhält er einen default loss.

**SPIELKONTROLLEN**

Jeder Spieler muss auf Verlangen eines Turnieradmins alle Spiele starten können, in denen er für die entsprechenden Turniere angemeldet ist.

**REPLAYS, DEMOS UND SCREENSHOTS**

Alle Replays, Demos und Screenshots müssen von den Spielern bis zum Abschluss der Finals der jeweiligen Saison aufbewahrt werden und sind auf Verlangen der LGz vorzulegen.

**DEFAULTLOSS / DISQUALIFIZIERUNG**

Am Event: Bei Vergabe eines default loss verliert der Spieler/das Team nur das aktuelle Spiel aber nicht seine erspielten LGz Punkte. Mit einer direkten Vergabe von 2 default loss im (DE System WB) ist die Turnierleitung in der Lage, einen Spieler/ein Team aus einem Turnier auszuschließen, ohne dass das Team dabei erspielte LGz Punkte verliert. Sollte ein Team disqualifiziert werden, verliert es hingegen den Anspruch auf alle erspielten LGz Punkte. Eine Disqualifikation muss vor Aussprache mit der LGz Leitung abgesprochen werden und kann in begründeten Fällen auch nachträglich erfolgen. Sollte ein Spieler/Team wegen Disqualifikation aus dem Ranking fallen, verfallen die von dem Spieler/Team erspielten Punkte. Die Nachfolgenden Spieler/Teams im Ranking rücken in diesem Fall nicht nach. LGz allgemein: Sollte ein Spieler/Team wegen Disqualifikation aus dem LGz Ranking fallen, verfallen die von dem Spieler/Team erspielten Punkte. Die Nachfolgenden Spieler/Teams im Ranking rücken in diesem Fall nach.