

# Regelwerk – Dawn of War Winter Assault 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: 1.2**

*lan.gamer-zone.com*

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>INHALTSVERZEICHNIS</b>	<b>2</b>
<b>Dawn of War Winter Assault 1on1 - Regelwerk</b>	<b>3</b>
SPIELVERSION	3
MAPPOOL	3
TURNIERMODUS	3
MAPWAHL	3
OVER-ALL-FINALE	3
SPIELEINSTELLUNGEN	3
DISCONNECT	3
SERVER	3
REPLAYS	3
HACKS	3
ZUSATZPROGRAMME UND CONFIGS	3

## **Dawn of War Winter Assault 1on1 - Regelwerk**

### **SPIELVERSION**

Gespielt wird Dawn of War mit dem Addon Winter Assault Modus 1on1 mit jeweils dem neuesten Patch in der deutschen oder englischen Vollversion.

### **MAPPOOL**

Es steht folgender Mappool zur Verfügung:

- Gefallene Stadt
- Blutfluss
- Sumpfgebiet
- Randgebiete
- Zusammenkunft
- Tanzines Schmach
- Zusammenkunft
- Verfluchtes Land

### **TURNIERMODUS**

Das Turnier wird im Double Elimination Verfahren gespielt. Es gibt somit ein Winner- und ein Loserbracket. Gespielt wird im "Best of 3" Rundensystem. Die Bedingung für einen Sieg lautet „Vernichtung“. Ein Sieg nach Punkten ist nicht zulässig.

### **MAPWAHL**

Die erste Map wird ermittelt, indem beide Spieler abwechselnd eine Map aus dem Mappool streichen. Per Münzwurf wird entschieden wer zu streichen beginnt. 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.

### **SPIELEINSTELLUNGEN**

Gespielt wird auf normaler Geschwindigkeit.

### **DISCONNECT**

Grundsätzlich darf ein Disconnect nicht

mutwillig herbeigeführt werden, eine solche Herbeiführung hat den sofortigen Ausschluss des Spielers zur Folge.

Tritt innerhalb der ersten 2 Minuten ein Disconnect auf, besteht die Möglichkeit eines Neuanfangs (auch wenn es bereits zum Gegnerkontakt gekommen ist). 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.

### **SERVER**

Gespielt wird auf eigenen erstellten Servern im Netzwerk.

Die Starteinstellungen lauten wie folgt:

Siegesbedingungen: Vernichtung

Startpunkt: Zufall

Ressourcen Aufteilung: Nein

Startressourcen: Normal

Cheats aktivieren: Nein

Spielgeschwindigkeit: Normal

Ressourcen-Rate: Normal Netzwerk.

### **REPLAYS**

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

### **HACKS**

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

### **ZUSATZPROGRAMME UND CONFIGS**

Veränderungen der Config sofern sie bei Dawn of War möglich sind, dürfen vorgenommen werden. Die Nutzung so genannter „3rd party programs“ ist strikt untersagt.