

Regelwerk für Starcraft II Heart of the Swarm (1on1)

1. Spielversion

- Gespielt wird Starcraft II Heart of the Swarm (1on1) auf der aktuellen Version der europäischen Server.

2. Mappool

- [Official] KeSPA Neo Planet S
- GSL Whirlwind SE
- MLG Akilon Wastes
- MLG Cloud Kingdom
- MLG Daybreak
- MLG Newkirk City
- MLG Star Station (Cross Spawns Only)
- Ohana
- Entombed Valley
- Neo Bifrost

3. Servereinstellungen

- Der Server wird durch einen am Spiel beteiligten Teilnehmer erstellt, außerdem ist stets die Blizzard Version der zuspieldenden Karte zu wählen, beide Teams sind zur Einhaltung dieser Regel verpflichtet.

4. Servervorbereitung

- Der Server wird durch einen am Spiel beteiligten Teilnehmer erstellt.

5. Verbindungsabbruch

- Sollte ein Spieler dropen (z.B. Disconnect durch technische Probleme) und dies noch vor der ersten Feindberührung (einschließlich Scouting), wird das Match wiederholt.
- Disconnect ein Spieler nach einer Feindberührung und spricht der Gegner dem gedropten Spieler kein Rematch zu, gilt das Match für den gedropten Spieler als verloren. In besonderen Fällen (z.B. im Finale) kann die Turnierleitung ein Rematch fordern oder Spiele zu Gunsten des gedropten Spielers werten.
- Wird ein Disconnect mutwillig herbeigeführt, führt dies für den betreffende Spieler zum sofortigen Ausschluss vom Turnier.

6. Zugelassene Programme

- Es sind sämtliche Voiceprogramme erlaubt (z.B. Battlecom, Gamevoice, Teamspeak, Ventrilo etc.).

7. Nichtzugelassene Programme

- Grundsätzlich sind alle Arten von Programmen, Custom-Dateien und Modifikationen, die nicht zum jeweiligen Originalspiel gehören, in den Spielen verboten.
- Nicht zugelassen sind Programme, die einen großen Vorteil bei ihrer Nutzung bringen (z.B. modifizierte Treiber, die das Ausblenden von Wänden erlauben wie Wallhacks) oder Programme, die das Spiel selbst verändern.

8. Cheats

- Das Ausnutzen jeglicher Cheats, Bugs oder Exploits des Games hat die sofortige Disqualifikation des betreffenden Teams vom Turnier zur Folge.

9. Sonstiges

- Grundsätzlich wird ein Spiel bis zum Ende gespielt. Sollten Probleme auftauchen, muss dies im Spiel von einem der Teilnehmer durch einen deutlichen Protest klar gemacht werden. Dies geschieht indem unverzüglich ein Orga darüber informiert wird.
- Das Verändern jeglicher Sounds, Spielermodels, Waffenmodels, Fadenkreuze, Texturen, Huds und Sprites ist untersagt.
- Die Clientsettings sind generell auf Standardwerte zu setzen oder dürfen sich in dem über das Menü einstellbaren Bereich befinden.
- Als Zuschauer sind nur Orgas oder von den Orgas zugelassenen Personen berechtigt.
- Die Turnierleitung behält sich vor das Regelwerk nach eventuellem auftauchen von Bugs, sowie nach erscheinen neuer Patches zu editieren.

10. Spielspezifische Regelungen

- Die ersten Runden wird jeweils 1 Map gespielt.
- Das Finale und der 3. Platz werden durch 'Bo3' entschieden, d.h. wer in 3 Spielen die meisten Siege erspielt, gewinnt. Die erste Map wird durch die Turniergenerierung entschieden, während Map 2 und 3 jeweils durch den vorherigen Verlierer entschieden wird.
- Die Replays der Spiele müssen gespeichert und bis zum Ende des Turniers aufbewahrt werden, um diese bei Bedarf der Turnierleitung zur Verfügung stellen zu können.

