

# **SX Reglement für DiRT 3**

## **Allgemeines Turnierreglement**

1. Jeder Turnierteilnehmer verpflichtet sich zu Fairplay und zur Einhaltung des Reglements.
2. Die Teilnahme an Turnieren ist nur möglich, wenn der Spieler bzw. jeder Spieler des Teams im Besitz der Originalversion des Spieles, an dessen Turnier er oder das Team teilnehmen möchte, ist. Jede Zuwiderhandlung oder Betrugsversuch wird mit dem Turnierausschluss des Spielers bzw. Teams geahndet.
3. Die Turnierleitung (der Veranstalter) verpflichtet sich alle Entscheidungen fair, objektiv, unparteiisch und im Sinne des Reglements selbstständig zu entscheiden. Die Turnierleitung ist von der Teilnahme des Turniers ausgeschlossen.
4. Die Turnierleitung und jeder Teilnehmer hat sich aktiv um einen schnellen und reibungslosen Ablauf des Turniers zu bemühen. Dazu gehört auch, dass Turnierteilnehmer dafür sorgen, dass ihre Computer zu Turnierbeginn funktionieren, damit das Turnierspiel ohne Zeitverzögerung durchgeführt werden kann.
5. Das Mindestalter für die Teilnahme an Turnieren und der Finals beträgt 18 Jahre.
6. Jeder Teilnehmer identifiziert sich bei der Anmeldung mit seinem SX Username. Anhand dieses Usernamens werden Ergebnisse in die Spielauswertung übergeben.
7. Es ist nicht möglich die Punkte einer Spielers auf einen anderen Spieler zu übertragen.
8. Sobald das Turnier gestartet wurde, ist es nicht mehr möglich sich nachträglich anzumelden. Bei Teamturnieren ist es ebenfalls nicht mehr möglich einen Spieler auszutauschen. Sollte im Spilspezifisches Turnierreglement eine andere Regelung zu Ersatzspielern aufgeführt sein, so setzt diese den Punkt 8 des Allgemeines Turnierreglement außer Kraft.
9. Alle Turniere werden entweder im Single Elimination oder im Double Elimination Verfahren abgehalten, wobei Vorrunden mit Gruppensystem eingesetzt werden können. Die Begegnungen der ersten Runde werden per Zufall entschieden, oder nach Seedings gepaart. Die Reihenfolge der Seedings liegt im Ermessen des Veranstalters und sollte den Leistungen der Teilnehmer entsprechen. Ist die Einzelspieler- bzw. Teamanzahl in der Runde keine 2er-Potenz, wird die Runde per Zufall mit Freilos aufgefüllt.
10. Sollte als Turnierverfahren Double Elimination gewählt werden, so gilt für das Finale (Gewinner des Winnerbrackets gegen den Gewinner des Loserbrackets) eine spezielle Regelung. Es wird keine Map von der Turnierleitung festgelegt, sondern das Team aus dem Winnerbracket wählt die erste Map aus. Sollte dieses die Map gewinnen, ist das Team aus dem Winnerbracket der Gewinner des Turniers. Sollte das Team aus dem Loserbracket diese Map gewinnen, wählt das Team aus dem Loserbracket eine weitere Map, welche zusätzlich gespielt wird. Der Gewinner dieser zweiten Map ist dann der Turniersieger.
11. Gespielt wird - sofern es das jeweilige Spiel erlaubt - immer auf Servern, die von den Veranstaltern gestellt werden. Das „Team Gameserver“ ist für die Konfiguration des Servers zuständig. Werden keine Server eingesetzt, so sorgt die Turnierleitung dafür, dass Spieleinstellungen veröffentlicht und ggf. durch sie selbst vorgenommen werden. Die Spieleinstellungen müssen gemäß den Regeln gewählt werden. Es ist nur in den ersten 5 Minuten erlaubt ein Spiel wegen falscher Spieleinstellungen erneut zu starten.
12. Kommt ein Team oder ein Einzelspieler nicht oder (bei Teams) unvollständig in der pro Turnier festgelegten Wartezeit in den betreffenden Server, so muss das Team entweder unvollständig spielen, oder das Team bzw. der Einzelspieler wird disqualifiziert. Im Falle der Disqualifizierung kommt das anwesende Team bzw. der anwesende Einzelspieler mittels „Default Win“ im Turnier weiter. Die Entscheidung über Wartezeit, Disqualifizierung, oder ob ggf. unvollständig gespielt werden muss, obliegt der Turnierleitung.
13. Jegliches Cheaten führt zur sofortigen Disqualifikation des Einzelspielers, oder bei Teamturnieren des ganzen Teams. Unter Cheaten fällt das Einsetzen von Einstellungen / Tools / Skripts / Texturen / Models / Sounds oder sonstiger Hilfsmittel / Anpassungen des Spiels, die einem Teil einer Paarung einen unlauteren Wettbewerbsvorteil gegenüber dem anderen Teil verschafft.
14. Sollte ein Spieler absichtlich seinen Computer während eines Turniers zum Absturz oder Ausstieg aus dem laufenden Spiel (Disconnect) bringen, wird er disqualifiziert. Im Zweifelsfall entscheidet die Turnierleitung über den Verbleib oder den Ausschluss des betroffenen Spielers. Handelt es sich um ein Team, muss das Team unvollständig im laufenden Spiel und ggf. im restlichen Turnier fortfahren.
15. Alle Ergebnisse müssen dokumentiert werden, soweit das Spiel dies erlaubt. Diese müssen nach Verlangen dem Veranstalter vorgelegt werden. Sollten beide Parteien im Streitfall keine Ergebnisse vorweisen können, können ggf. beide disqualifiziert werden. Die Spieler erklären sich bereit, dass die Aufzeichnungen auf der Internetseite des Veranstalters veröffentlicht werden.

Gespielt wird best-of-three (bo3). Beide Spieler wählen eine Map wobei jede Map einmalig gefahren wird. Sollte es nach beiden Rennen 1:1 stehen wird eine dritte Map gespielt. Die dritte Map wird vom System per Zufall ausgewählt.

Mögliche Resultate: 2:1, 1:2, 2:0, 0:2

16. Der Veranstalter bzw. die Turnierleitung übergibt keinerlei Ergebnisse an Dritte.
17. Mit Anmeldung zum Turnier, akzeptiert der Spieler die Regeln, in jeweils gültiger Fassung.
18. Der Veranstalter behält sich vor dieses Reglement nach Bedarf und eigenem Ermessen anzupassen. Änderungen werden in geeigneter Form bekannt gegeben. Im Falle einer Änderung des Reglements, sind diese Änderungen nicht rückwirkend. Sollte eine Änderung aufgrund eines bestimmten Vorfalles erfolgen, so gilt diese nur für diesen Vorfall und ebenfalls nicht rückwirkend.
19. Der Veranstalter behält sich vor Teilnehmer bei gravierenden Verstößen gegen das Reglement aus der LAN auszuschließen. Der Veranstalter ist in so einem Fall bemüht alle Parteien anzuhören und unter Berücksichtigung aller dargelegten Details fair zu entscheiden. Entscheidungen können auch veröffentlicht werden.
20. Der Chef der Turnierleitung ist letzte Entscheidungsinstanz für Turniere.
21. Der Veranstalter bemüht sich alle vorgetragenen Beschwerden und Wünsche genau zu prüfen. Der Rechtsweg ist jedoch ausgeschlossen.

## **Spiselspezifisches Turnierreglement**

### **1. Match Format**

Gespielt wird best-of-three (bo3). Beide Spieler wählen eine Map wobei jede Map einmalig gefahren wird. Sollte es nach beiden Rennen 1:1 stehen wird eine dritte Map gespielt. Die dritte Map wird vom System per Zufall ausgewählt.

Mögliche Resultate: 2:1, 1:2, 2:0, 0:2

#### **1.1. Spectators**

Außer den Admins oder einer von den Admins berechtigten Person ist es niemanden erlaubt die Matches als Spectator zu verfolgen.

#### **1.2. Verbindungsunterbrechung**

Jeder Spieler ist selbst für seine Netzwerk Verbindung sowie für seine Hardware und Software verantwortlich.

Sollte die Verbindung abbrechen bevor das Rennen gestartet ist wird die Runde nicht gezählt. Die Runde wird Zeitnah nachgespielt. Bricht die Verbindung ab nachdem das Rennen gestartet wurde, wird die Runde für den verbliebenden Spieler gewertet.

#### **1.3. Bugusing**

Bugusing ist Verboten. Ein Verstoß wird mit abzug einer Runde geahndet.

## 2. Settings

### 2.1. Match settings

Es müssen folgende Einstellungen beim erstellen des Spiels verwendet werden:

- Wettbewerbsart: Solo
- Läufe: 1
- Runden: 5
- Bonus Fahrzeuge: Nicht Erlaubt
- end race timer: 15 seconds
- Fahrzeugklasse: All-Star
- Aufholen: Ausgeschaltet
- impact ratings: Enabled
- Erzwingen Manuelle Schaltung: Aus
- Erzwingen Helm Kamera: Aus
- Erlaube Fahrzeug Einstellungen: Ein
- Schaden: Voll
- Start Reihenfolge: Previous race reversed
- Zeitversetzter Start: Ein
- Kollision: Aus

Zu den Bonus Fahrzeugen zählen:

- 1995 Subaru Impreza WRX STi
- Toyota Stadium Truck
- Mitsubishi Pajero Dakar 1993
- Dallenbach Spezial
- Ford Escort MKII
- MG Metro 6R4
- X-Games Mitsubishi Lancer Evolution
- X-Games Colin McRae R4
- X-Games Subaru Impreza WRX STi

Teamsize	1on1
Game Modes	Rally, Traiblazer & Rallycross
Match Mode	Best-of-three (Bo3), max. 3 maps, 1 Rennen pro map
Mappool	Rally Race - Rally - BAJA - Spillway Long, Rally Race - Rally - MALAYSIA - Ladang Long, Rally Race - Rally - CROATIA - Mali Alan Pass, Traiblazer Race - Traiblazer - UTAH - Kane Creek, Traiblazer Race - Traiblazer - CHINA - Yu Yong, Traiblazer Race - Traiblazer - MOROCCO - Ounila Descent, Rally Cross - Kasbah Run - Morocco,Rally - Li river - China (no cuts)