



# Regelwerk

# Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort .....	4
1.1 Was ist E-Sport? .....	4
1.1.1 Historische Entwicklung .....	5
1.2 Der esvö .....	5
2. Plattformen .....	5
2.1 Personal Computer .....	6
2.2 Console .....	6
2.3 Handheld Console .....	6
2.4 Mobile .....	7
3. Spielorte .....	7
3.1 Online .....	7
3.1.1 Dedicated Server .....	7
3.1.2 Lobby-Systeme .....	8
3.1.3 Peer-to-Peer .....	8
3.2 LAN .....	8
3.3 Events .....	9
4. Genres .....	9
4.1 First-Person-Shooter .....	9
4.2 (Echtzeit)-Strategie .....	10
4.3 Sportsimulationen .....	10
4.3.1 Rennspiele .....	10
4.4 Beat 'em Up .....	11
4.5 Highscorespiele .....	11
4.6 MMORPG .....	11
5. Spiel-Modi .....	12
5.1 Death Match .....	12
5.2 Capture the Flag .....	12
5.3 Capture Point .....	13
6. Ranking-Modelle .....	13
6.1 Turniersysteme .....	13
6.1.1 Single Elimination (K.O.-System) .....	13
6.1.2 Double Elimination .....	13
6.2 Ligensysteme .....	13
6.2.1 Ladder (Elo-System) .....	14
6.2.2 Liga .....	14
7. Match-Modelle .....	14
7.1 Best-of-System (First-to-System) .....	15
7.2 Heats .....	15
8. Die Spiele .....	15
8.1 Allgemeine Voraussetzungen .....	15
9. Spielspezifische Regeln PC .....	16
10. Spielspezifische Regeln X-Box 360 .....	16
10.1 Allgemein .....	16
10.1.1 X-Box Live Account .....	16
10.1.2 X-Box Live Gamertag .....	16
10.1.3 Mindestalter .....	16

10.1.4 Spielvorbereitung.....	17
10.1.5 Host.....	17
10.1.6 Match Report .....	17
10.1.7 Drops / Unterbrechungen .....	17
10.2 Gears of War 2 (X-Box 360).....	17
10.2.1 Spielmodi .....	17
10.2.2 Game Settings .....	17
10.3 Call of Duty: World at War.....	18
10.3.1 Spielmodi .....	18
10.3.2 Game Settings .....	19
10.4 Bomberman.....	21
10.4.1 Spielmodi .....	21
10.4.2 Game Settings .....	21
10.5 FIFA 09 .....	22
10.5.1 Spielmodi .....	22
10.5.2 Game Settings .....	22
10.5.3 Nicht erlaubt / Bugs.....	23
10.6 Guitar Hero: World Tour .....	23
10.6.1 Spielmodi .....	23
10.6.2 Game Settings .....	23
10.6.3 Mappool / Songs.....	23
10.7 Halo Wars.....	24
10.7.1 Spielmodi .....	24
10.7.2 Game Settings .....	24
10.7.3 Mappool .....	24
10.8. Halo 3.....	24
10.8.1 Spielmodi .....	24
10.8.2 Game Settings .....	24
10.9. Race Driver Grid .....	25
10.9.1 Spielmodi .....	25
10.9.2 Game Settings .....	25
10.9.3 Mappool / Strecken.....	26
10.9.4 Bugs.....	26
11. Verhaltenskodex.....	26
11.1 Disziplin.....	26
11.2 Alkohol / Drogen .....	27
11.3 Vandalismus .....	27
11.4 Haftung .....	27
11.5 Weisungsgebundenheit .....	27
12. Strafen / Sperren .....	27
12.1 Verstöße gegen den Verhaltenskodex .....	27
12.2 Abwesenheit.....	27
12.3 Ringern / Faken.....	28
12.4 Cheating .....	28
13. Impressum.....	29

# 1. Vorwort

Das hier vorliegende Regelwerk des esvö ist in einer Form verfasst worden, sodass es für jeden E-Sport Interessierten etwas zu bieten hat. Interessierte Neueinsteiger finden im ersten Bereich (Punkt 1 – 3) des Regelwerks eine Einführung in den E-Sport selbst. Wie lässt er sich definieren? Was ist der esvö? Auf welchen Plattformen findet E-Sport statt? Wo kann man E-Sport betreiben?

Der zweite Abschnitt (Punkt 4 – 8) beschäftigt sich mit den verschiedenen Genres, Spiel-Modi, Turnier- und Ranking-Systemen und Match-Modellen, welche im E-Sport gängig sind. Man erfährt, wie die sportliche Leistung gemessen wird und wie schlussendlich ein Sieger ermittelt wird.

Der letzte Abschnitt (Punkt 9 – 12) wird für die professionellen E-Sportler der Interessanteste sein. Dort findet man das spielspezifische Regelwerk, den Verhaltenskodex und einen Strafpunktecatalog.

Abschließend (Punkt 13) ist das Impressum zu finden. Dort findet man die Rechtsform des esvö, sowie Kontaktmöglichkeiten.

## **1.1 Was ist E-Sport?**

Die Bezeichnung „E-Sport“ steht für „Elektronischer Sport“. Der elektronische Sport umfasst eine Vielzahl von Computer- und Videospiele, welche sich in unterschiedliche Genres und Plattformen aufteilen lässt. Charakterisierend ist der im sportlichen Sinne faire Wettkampf. Einzelspieler oder Teams (organisiert in sogenannten Clans) treten gegeneinander in objektiv messbaren und klar definierten Systemen an. Es gibt verschiedene Leistungsansprüche, welche ein „E-Sportler“ zu erfüllen hat. Eine perfekte Hand-Augen-Koordination sowie eine sehr schnelle Reaktionsfähigkeit sind im E-Sport unabdingbar. Taktisches Verständnis und Teamplay sind wichtige Faktoren in Mannschaftsbewerben. Aber auch ein technisches Verständnis des Spielgeräts selbst ist sehr wichtig. E-Sport ist ständig in Bewegung. Neue Spiele, Spiel-Updates und AddOns (Erweiterungen) sowie technische Neuentwicklungen im

Hard- und Softwarebereich verändern permanent die Anforderungen an den Spieler, welcher auf diese Änderungen in seinem Trainingsprogramm reagieren muss.

### **1.1.1 Historische Entwicklung**

Der E-Sport begann sich Mitte / Ende der 1990er Jahre aus der Jugendkultur des (Online)-Gamings heraus zu entwickeln. Es hat sich eine beinahe unüberblickbare Anzahl an Ligen- und Turnierveranstalter entwickelt, welche regionale, aber auch überregionale Turniere austragen, bei welchen teilweise Preisgelder im 5-stelligen Euro-Bereich ausgeschüttet werden. Es bildeten sich Vereins- und Verbandsstrukturen, welche für einen organisierten Sport eine Voraussetzung sind.

### **1.2 Der esvö**

*"Der eSport Verband Österreich sieht es als seine Aufgabe, den elektronischen Sport in all seinen Bereichen zu unterstützen, die bereitstehenden Mittel bestmöglich zu nutzen, diese zu koordinieren und Maßnahmen gegenüber der Gesellschaft und der Politik zu vertreten."*

(Stefan Baloh, Präsident esvö)

Nähere Informationen zur Struktur, Geschichte und vielem mehr den esvö betreffend sind auf der Homepage des esvö zu finden. Diese ist unter folgender URL zu erreichen:  
<http://www.esvoe.at>

## **2. Plattformen**

E-Sport zeichnet sich durch Flexibilität und Facettenreichtum aus. Dies spiegelt sich unter anderem in jener Tatsache wieder, dass E-Sport auf verschiedenen Plattformen statt finden kann. Jede Plattform stellt ein eigenes Anforderungsprofil für den Spieler dar.

## **2.1 Personal Computer**

**DEFINITION:** Ein Personal Computer, kurz PC, ist ein „Einzelplatzrechner“, der im Gegensatz zu einem Großrechner von einer einzelnen Person bedient, genutzt und gesteuert werden kann.

Neben dem Innenleben eines PCs (Prozessor, ROM- / RAM-Speicher, Grafik-, Sound- und Netzwerkkarte), sind für den Spieler vor allem die Peripheriegeräte von großer Bedeutung. Darunter versteht man alle Eingabegeräte eines PCs, nämlich beispielsweise Monitor, Tastatur und Maus. Diese Geräte sind im E-Sport sehr wichtig, vergleichbar mit einem Tennisschläger für einen Tennisspieler. Der Großteil der Wettkämpfe im E-Sport findet auf dieser Plattform statt.

## **2.2 Console**

**DEFINITION:** Spielkonsolen sind Computer oder computerähnliche Geräte, die ursprünglich für Videospiele entwickelt wurden. Neben dem Spielen bieten Spielkonsolen zunehmend weitere Funktionen (zum Beispiel Wiedergabe von Audio-CDs und DVD-Video).

Bewerbe im Consolen-Bereich werden im E-Sport in jüngster Vergangenheit immer häufiger und erfreuen sich großer Beliebtheit. Im Gegensatz zum PC wird keine Tastatur und Maus verwendet, sondern ein sogenanntes Game-Pad.

**BEKANNTE CONSOLEN:** Microsoft X-Box 360, Nintendo Wii, Sony Playstation 3

## **2.3 Handheld Console**

**DEFINITION:** Eine Handheld Console ist ein tragbares elektronisches Gerät zum Spielen von Videospiele. Anders als bei stationären Spielkonsolen sind Bedienelemente, Bildschirm und Lautsprecher fest eingebaut.

Ebenso, wie der „große Bruder“, die Console, entwickelt sich auch in diesem Bereich eine stetig wachsende E-Sport-Community.

**BEKANNTE HANDHELD CONSOLEN:** Nintendo DS, Game Boy Advance, Nokia N-Gage

## **2.4 Mobile**

**DEFINITION:** Ein Mobiltelefon (auch Handy genannt) ist ein tragbares Telefon, das über Funk mit dem Telefonnetz kommuniziert und daher ortsunabhängig eingesetzt werden kann.

Mobiltelefone werden immer leistungsfähiger und bieten daher auch immer mehr ansprechende Spiele an. Nahezu alle neuen Modelle bieten einen Interpreter für die Programmiersprache Java an und bereiten somit die Voraussetzung für E-Sport auch auf dem Mobiltelefon.

## **3. Spielorte**

E-Sport findet an verschiedenen (virtuellen) Orten statt. Der Spielort selbst ist für den E-Sport sehr entscheidend und stellt unterschiedliche Anforderungen an die Spieler, bietet allerdings auch unter Umständen mehr beziehungsweise andere Möglichkeiten. Diese Unterschiede variieren zwischen den Spielen und Disziplinen sehr stark. Oft haben sie nur wenig bis gar keine Bedeutung, manchmal allerdings bewirken sie gravierende Unterschiede, welche auch Modifikationen des Regelwerks nach sich ziehen müssen und auch tun.

### **3.1 Online**

Der Großteil des E-Sport findet online, also im Internet statt. Hier kann man sich auf schnelle und bequeme Weise mit Spielern und Teams aus der ganzen Welt (zumindest theoretisch) messen. Aus diesem Medium entsprungen bietet der E-Sport hier seine ganze Faszination. Es gibt im Wesentlichen drei verschiedene technische Möglichkeiten, um sich im Internet messen zu können. Diese sind:

#### **3.1.1 Dedicated Server**

**DEFINITION:** Ein Dedizierter Server (engl. dedicated server, DS) ist ein Server, der nur für eine Aufgabe abgestellt wird (dedicated to service) oder nur einem Kunden zugeordnet ist (dedicated to customer).

Viele Spiele setzen einen dedizierten Server voraus. Dies bedeutet, dass ein Team über einen solchen Server verfügen muss. Theoretisch kann man so einen Server selbst hosten, doch meistens werden sie bei diversen Anbietern angemietet. Die meisten Clans verfügen über ihren eigenen Server, welcher, wenn man so will, sozusagen das „Stadion“ des Clans darstellt.

### **3.1.2 Lobby-Systeme**

Ein eigenes Chat-System und oft auch ein eigenes, bereits in das Spiel integriertes Ranking-System werden dem Spieler angeboten. Dies ermöglicht es schnell und komfortabel Gegner zu finden.

### **3.1.3 Peer-to-Peer**

**DEFINITION:** Peer-to-Peer (P2P) Connection (engl. peer für „Gleichgestellter“, „Ebenbürtiger“) und Rechner-Rechner-Verbindung sind synonyme Bezeichnungen für eine Kommunikation unter Gleichen, hier bezogen auf ein Netzwerk von Computern.

Bei dieser Verbindungsvariante stellt ein Spieler den Host, auf welchen sein Gegner sich verbindet. Hier entsteht oft das Problem, dass der Host, also der Verbindungsersteller oft pingbedingte Vorteile hat. Dies wird im E-Sport durch das Abwechseln des sogenannten Host-Rechts egalisiert.

## **3.2 LAN**

**DEFINITION:** Ein Local Area Network (engl., lokales Netz), kurz LAN, ist ein Rechnernetz, das die Ausdehnung von Personal Area Networks übertrifft, die Ausdehnung von Metropolitan Area Networks, Wide Area Networks und Global Area Networks aber nicht erreicht. LANs umfassen in der Regel mehrere Räume, aber selten mehr als ein Grundstück.

So genannte LAN-Partys haben einen wichtigen Stellenwert im E-Sport. Praktisch jedes Wochenende finden mehrere derartige Veranstaltungen an verschiedenen Orten statt. Die Teilnehmerzahlen gehen dabei von wenigen Hunderten in die Tausende. Auf LAN-Partys

trifft man sich nicht nur zum Spielen, sondern auch um soziale Kontakte zu pflegen, welche man zuvor online geknüpft hat.

### **3.3 Events**

Grosse Turniere mit den Top-Spielern des E-Sports finden meist im Rahmen von Events statt. Die Protagonisten müssen ihr Können vor Publikum beweisen. Diese Ereignisse werden oft via Live-Stream ins Internet übertragen und stellen somit die Highlights im E-Sport dar.

## **4. Genres**

**DEFINITION:** Wie bei allen Arten von Unterhaltungsmedien können auch bei Computerspielen verschiedene Genres unterschieden werden. Die Genres unterscheiden sich in der Art der Interaktion und Spielmechanismen.

Die Vielfalt an unterschiedlichen Disziplinen lässt sich im E-Sport unter anderem gut durch die verschiedenen Genres ausdrücken. Folgend sind jene für den E-Sport relevanten Genres aufgelistet:

### **4.1 First-Person-Shooter**

**DEFINITION:** Als First-Person-Shooter (FPS) oder Ego-Shooter bezeichnet man eine Kategorie der Computerspiele, bei der die Darstellung einer frei begehbaren, dreidimensionalen Spielwelt durch die Augen eines menschlichen (oder humanoiden) Spielercharakters, also in Egoperspektive erfolgt und der Spielverlauf schwerpunktmäßig geprägt ist durch den Kampf mit verschiedenen Schusswaffen gegen eine Vielzahl von unterschiedlichen Gegnern bzw. Monstern.

Dieses Genre ist sicherlich eines der populärsten Genres im E-Sport. Meistens werden Bewerbe im Team Modus ausgetragen, was diesem Genre einen besonderen Reiz verleiht.

**E-SPORT TITEL:** Counter-Strike, Call of Duty, Quake, Battlefield etc.

## **4.2 (Echtzeit)-Strategie**

**DEFINITION:** Echtzeit-Strategiespiele (engl. real-time strategy, abgekürzt RTS) stellen ein Computerspiel-Genre dar, bei dem alle Spieler oder Computergegner ihre Handlungen gleichzeitig ausführen und in dessen Vordergrund das wirtschaftliche, strategische und taktische Agieren gegen einen Gegner steht.

Das RTS-Genre ist die Königsdisziplin in Bezug auf Einzelspielerbewerbe. Eine Kombination aus ökonomischer Organisation (Makro-Management) und blitzschneller Einheiten- bzw. Armeeführung (Mikro-Management) macht dieses Genre so anspruchsvoll.

**E-SPORT TITEL:** Warcraft, Starcraft, Command and Conquer, Age of Empires, Warhammer 40k: Dawn of War etc.

## **4.3 Sportsimulationen**

**DEFINITION:** Eine Sportsimulation (umgangssprachlich auch Sportspiel) ist ein beliebtes Computerspielgenre, in dem ein oder mehrere Spieler virtuell eine Sportart ausüben können.

In Europa werden vor allem Fußballsimulationen bevorzugt, in den USA Simulationen der US-Sportarten.

**E-SPORT TITEL:** FIFA, Pro Evolution Soccer, Virtua Tennis, NHL, Madden NFL etc.

### **4.3.1 Rennspiele**

**DEFINITION:** Ein Rennspiel ist ein Computerspiel, bei dem es darum geht eine vorgegebene Strecke (oftmals einen Rundkurs) mit einem Fahrzeug oder einem anderen Fortbewegungsmittel zu befahren. Sieger ist dabei meist der Spieler, der das Ziel zuerst erreicht, beziehungsweise die erforderliche Zahl von Runden zuerst zurückgelegt hat.

**E-SPORT TITEL:** Need for Speed, Live for Speed, Project Gotham Racing, Trackmania etc.

#### **4.4 Beat 'em Up**

**DEFINITION:** Beat 'em up (englisch für „Schlag sie zusammen“), oft auch Prügelspiel genannt, ist ein Computerspiel-Genre, das den Einsatz von direkter körperlicher Gewalt in Form von verschiedenen, oft asiatisch inspirierten Kampfkunst-Stilen thematisiert. Die Spielfiguren kämpfen dabei je nach Thematik eventuell mit Blankwaffen. Das Spielgeschehen ist dabei in der Regel nicht realistisch und die Kämpfer verfügen meist über fantastische Fähigkeiten.

Dieses Genre ist vor allem auf den Consolen Plattformen angesiedelt. Das Gamepad bietet optimale Steuerbedingungen, welche von Maus und Tastatur nicht erreicht werden können.

**E-SPORT TITEL:** Dead or Alive, Virtua Fighter

#### **4.5 Highscorespiele**

**DEFINITION:** Eine Highscore-Tabelle bezeichnet in Computerspielen eine Tabelle, in der die besten Spieler nach ihren in einer Spielpartie erreichten Punkten (Highscores) absteigend sortiert dargestellt werden.

In Highscorebewerben treten die Spieler nicht direkt gegeneinander an. Der Sieger wird durch den höheren Punktestand (Highscore) ermittelt.

**E-SPORT TITEL:** Guitar Hero

#### **4.6 MMORPG**

**DEFINITION:** Ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) (wörtlich: Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel) ist ein ausschließlich über das Internet spielbares Computer-Rollenspiel, bei dem gleichzeitig mehrere tausend Spieler eine persistente virtuelle Welt bevölkern können. Die eigentliche Spielwelt und die Avatar genannten Spielfiguren der Spieler werden auf Servern verwaltet. Der Spieler verbindet sich typischerweise über ein Clientprogramm mit dem Server. Der Client enthält üblicherweise nur die Daten zur Darstellung der Spielwelt (Grafik, Objekte, Musik, ...), während die Spielmechanik auf dem Server verwaltet und verarbeitet wird.

Für den E-Sport ist ausschließlich der PvP-Modus (Spieler gegen Spieler) in einer Arenenumgebung relevant.

**E-SPORT TITEL:** World of Warcraft, Guild Wars

## **5. Spiel-Modi**

Unter Spiel-Modus versteht man verschiedene gängige Spielvarianten im E-Sport. Bei den meisten E-Sporttiteln, vorzugsweise im Mehrspieler-Bereich, kann zwischen diversen Spiel-Modi gewählt werden. Durch die einzelnen Modi ergeben sich Start- und Siegbedingungen.

### **5.1 Death Match**

Ziel bei dem Modus Death Match ist es, seinen Gegner zu besiegen (zu töten) und so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Klares Merkmal bei Death Match ist der Faktor, nachdem der Gegner besiegt (getötet) wurde, dass dieser nicht automatisch aus dem Spiel ausscheidet. Da es keine übergeordneten Ziele zu bestreiten gibt, besitzen alle Spielteilnehmer unendlich viele Chancenmöglichkeiten (nachdem der Spieler besiegt/getötet wurde, steigt dieser erneut auf einem anderen Punkt in das laufende Spiel ein) um das Gesamtspiel noch zu gewinnen. Begrenzt wird der Spielverlauf nur durch ein festgelegtes Zeit- und/oder Punktelimit. Dieser Spieltyp kann einzeln (1vs1) oder im Team absolviert werden.

### **5.2 Capture the Flag**

Bei Capture the Flag (kurz CTF) stehen sich traditionell zwei Teams gegenüber. Spielspezifisch wird mit einer Mannschaftsstärke von drei bis zu acht Spielern pro Team gespielt. Jedes Team besitzt einen meist baugleich gestalteten Startpunkt, in dem eine Fahne an einem festen Platz aufgestellt ist. Ziel des Modus ist es, die gegnerische Fahne zum eigenen Startpunkt (meist muss die gegnerische Fahne in Kontakt mit der eigenen gebracht werden) zu bringen.

### **5.3 Capture Point**

Eine abgeänderte Version von CTF ist Capture the Point. Hierbei muss statt der Fahne ein Objekt (zum Beispiel ein Fahrzeug) erkämpft bzw. zerstört werden.

## **6. Ranking-Modelle**

### **6.1 Turniersysteme**

#### **6.1.1 Single Elimination (K.O.-System)**

Das Single Elimination System ist eine Turnierform, bei der in jeder Spielrunde jeweils zwei Teilnehmer aufeinandertreffen. Die Sieger der Erstrundenspiele steigen in die zweite Runde auf, die Verlierer scheiden aus; die Sieger der Zweitrundenspiele steigen in die dritte Runde auf, die Verlierer scheiden wiederum aus, usw., bis zuletzt nur mehr zwei Spieler übrigbleiben, die im Finale um den Turniersieg kämpfen. Das Single Elimination System funktioniert am besten, wenn die Zahl der Teilnehmer eine Zweierpotenz darstellt, also 2, 4, 8, 16, 32, usw. Ansonsten erhalten einige Spieler in der ersten Runde ein Freilos (Bye bzw. Default Win).

#### **6.1.2 Double Elimination**

Dieses System funktioniert ähnlich wie das Single Elimination Turnier. Der Unterschied besteht darin, dass ein Teilnehmer nach der ersten Niederlage noch nicht ausgeschieden ist. Alle Teilnehmer, welche einmal verloren haben kommen in eine Verlierer-Runde (Loserbracket) und können darüber noch das komplette Turnier gewinnen. Die Sieger verbleiben in der Gewinner-Runde (Winnerbracket).

Bei einer zweiten Niederlage scheidet der Teilnehmer aus dem Turnier aus.

### **6.2 Ligensysteme**

### 6.2.1 Ladder (Elo-System)

Eine Ladder ist ein offenes System. Das bedeutet, dass ein Teilnehmer die Ladder jederzeit beitreten und verlassen kann. Es gibt keine fixen Spieltermine und Matches. Die Teilnehmer der Ladder machen sich ihre Matches selbst aus. Das Ranking wird tabellarisch dargestellt und ergibt sich aus dem Elo-System.

**EXKURS:** Das Elo-System ist ein objektives Wertungssystem, das es erlaubt, die Spielstärke von den Teilnehmern durch eine Wertungszahl (kurz: Elo-Zahl) zu beschreiben. Das System wurde von Arpad Elo 1960 für den amerikanischen Schachverband USCF entwickelt und 1970 vom Weltschachverband FIDE (auf dem Kongress in Siegen) übernommen.

$$E_A = \frac{1}{1 + 10^{(R_B - R_A)/C}}$$

$E_A$ : Erwarteter Punktestand für Spieler A.

$R_A$ : bisherige Elo-Zahl von Spieler A.

$R_B$ : bisherige Elo-Zahl von Spieler B.

C: Konstante (derzeit: 400).

### 6.2.2 Liga

Eine Liga ist ein geschlossenes System mit einer fixen Anzahl an Teilnehmern. Jeder Teilnehmer spielt gegen jeden Teilnehmer ein oder mehrere Male. Die Spieltermine sind fix vorgegeben. Das Ranking wird aufgrund eines Punktesystems ermittelt (meistens: Sieg: 3 Punkte; Unentschieden: 1 Punkt; Niederlage: 0 Punkte). Jener Teilnehmer, welcher am Schluss die meisten Punkte hat ist der Sieger des Bewerbs. Eine Liga lässt sich auch sehr gut mit einem Single Elimination System (siehe 6.1.1 Single Elimination) verknüpfen, nämlich anfangs mit einer Gruppenphase, gefolgt von einem K.o.-System.

## 7. Match-Modelle

### **7.1 Best-of-System (First-to-System)**

Ein Teilnehmer muss eine bestimmte Anzahl an Runden (zB Maps) gewinnen, damit er das Match für sich entscheiden kann. Die Anzahl von Runden wird durch das best-of-System vorgegeben.

**BEISPIEL:** Wenn best-of-three gespielt wird, dann werden maximal drei Runden gespielt. Jener Teilnehmer, welcher also als erster zwei Runden für sich entscheiden kann, hat die Partie gewonnen. Ein mögliches Ergebnis ist hier entweder 2:0 oder 2:1.

### **7.2 Heats**

Bei Heats spielen nicht nur zwei Teilnehmer gegeneinander, sondern es spielen drei oder mehr Teilnehmer gleichzeitig. Sieger ist jener Teilnehmer, welcher innerhalb einer vorgegebenen Frist (zB Punkte oder Zeit) die höchste Punktzahl bzw. die beste Zeit erreicht hat. Die besten X Spieler eines Heats qualifizieren sich dann für die nächste Runde, welche wiederum im Heat-System ausgespielt wird.

## **8. Die Spiele**

In den folgenden Punkte 9 und 10 finden sich alle spielspezifischen Regelwerke aller Disziplinen, welche vom esvö unterstützt werden. Diese Liste wird sukzessive erweitert werden und dient als Grundlage für alle regeltechnischen Fragen und Probleme, welche während eines Turniers auftreten können. Das spielspezifische Regelwerk wird nach Spielplattformen (siehe Punkt 2) unterteilt.

### **8.1 Allgemeine Voraussetzungen**

Prinzipiell können für verschiedene Turniere unterschiedliche Teilnahmebedingungen gelten. Folgende Voraussetzungen sind aber als Grundvoraussetzungen für jedes esvö-Turnier zu betrachten.

Jeder Teilnehmer muss:

1. mindestens Level 1 Mitglied des esvö sein (Informationen: <http://esvoe.at/index.php?lang=de&modid=11>).
2. die Originalversion des jeweiligen Spiels besitzen.
3. die angegebenen Altersvoraussetzungen erfüllen.
4. einen GameAccount in seinem esvö-Profil angegeben haben.
5. darf nicht teilnehmen, wenn er vom esvö gesperrt ist.
6. das Regelwerk akzeptieren.
7. sonstige turnierspezifische Voraussetzungen erfüllen, welche immer bei der Anmeldung für das Turnier selbst angeführt sind.

## **9. Spielspezifische Regeln PC**

## **10. Spielspezifische Regeln X-Box 360**

### ***10.1 Allgemein***

#### **10.1.1 X-Box Live Account**

Für alle esvö-Bewerbe, welche online ausgetragen werden, muss der Teilnehmer über einen aktiven X-Box Live Gold-Account verfügen. Bei Offline-Bewerben ist dies nicht notwendig.

#### **10.1.2 X-Box Live Gamertag**

Jeder Teilnehmer muss über einen X-Box Live Gamertag verfügen, diesen in seinem esvö-Profil eingetragen haben und er muss diesen Gamertag auch bei den Matches verwenden.

#### **10.1.3 Mindestalter**

Der esvö schreibt für dieses Spiel ein Mindestalter von 18 Jahren laut PEGI (Pan European Game Information) vor.

#### **10.1.4 Spielvorbereitung**

Wenn das Turnier online ausgetragen wird werden alle teilnehmenden Spieler ca. 30 Minuten vor Turnierbeginn in eine Party eingeladen und bekommen dort weitere Instruktionen vom Adminteam.

#### **10.1.5 Host**

Wenn nicht anders angegeben ist immer ein zuständiger Admin der Host des Spiels.

#### **10.1.6 Match Report**

Jedes Match muss im Turniersystem des esvö reportet werden. Zusätzlich müssen alle vorhandenen Runden-Screenshots hochgeladen werden, damit das Ergebnis verifiziert werden kann.

#### **10.1.7 Drops / Unterbrechungen**

Sollte ein Spieler aufgrund von technischen oder sonstigen Problemen aus einem laufenden Spiel dropen, so wird das Spiel ohne diesen Spieler zu Ende gespielt. Sonstige Spielunterbrechungen, wie zum Beispiel ein Spielabbruch durch Host-Disconnect führen zu einer Matchwiederholung, sofern noch nicht 75 % des Matches absolviert sind. Sind bereits 75 % des Matches absolviert, wird das Match nach dem aktuellen Ergebnis gewertet.

### ***10.2 Gears of War 2 (X-Box 360)***

#### **10.2.1 Spielmodi**

1on1: Wingman

2on2: Wingman

3on3+: Warzone

FFA: Wingman

#### **10.2.2 Game Settings**

1on1 (Wingman)

Wingman-Tore: 10

Rundenlimit: 3

Verblutungszeit: 15

Freundliches Feuer: Ein

Waffen-Spawn: Wechseln

Mappool: Blutfahrt, Fluss, Pavillon, Sicherheit

### 2on2 (Wingman)

Wingman-Tore: 15

Rundenlimit: 3

Verblutungszeit: 15

Freundliches Feuer: Ein

Waffen-Spawn: Wechseln

Mappool: Blutfahrt, Erdstoß, Fluss, Hagel, Jacinto, Pavillon, Ruinen, Sicherheit, Stasis, Tag eins

### 3on3+ (Warzone)

Runden gesamt: 5

Rundenlimit: 3

Verblutungszeit: 15

Freundliches Feuer: Ein

Waffen-Spawn: Wechseln

Mappool: Blutfahrt, Erdstoß, Fluss, Hagel, Jacinto, Pavillon, Ruinen, Sicherheit, Stasis, Tag eins

## ***10.3 Call of Duty: World at War***

### **10.3.1 Spielmodi**

1on1: Free For All

2on2+: Team-Deathmatch / Capture the Flag

FFA: Free For All

### **10.3.2 Game Settings**

#### 1on1 (Free for All)

Zeitlimit: 10 Minuten

Punktlimit: 150 Punkte

Lebenszahl: Unbegrenzt

Einstiegsverzögerung: Ohne

Max. Gesundheit: Normal

Gesundheitsregeneration: Normal

Abschusskamera Aktiviert

Sprint zulassen: Aktiviert

Nur Volltreffer: Deaktiviert

Extras zulassen: Aktiviert

Abschussserien zulassen: Aktiviert

Hardcore-Modus: Deaktiviert

#### 2on2 (Team-Death-Match / Capture the Flag)

Zeitlimit: 10 Minuten

Punktlimit: 500 Punkte

Lebenszahl: Unbegrenzt

Einstiegsverzögerung: Ohne

Max. Gesundheit: Normal

Gesundheitsregeneration: Normal

Abschusskamera Aktiviert

Sprint zulassen: Aktiviert

Nur Volltreffer: Deaktiviert

Extras zulassen: Aktiviert

Abschussserien zulassen: Aktiviert

Hardcore-Modus: Deaktiviert

#### 3on3+ (Team-Deathmatch)

Zeitlimit: 20 Minuten  
Punktlimit: 750 Punkte  
Lebenszahl: Unbegrenzt  
Einstiegsverzögerung: Ohne  
Max. Gesundheit: Normal  
Gesundheitsregeneration: Normal  
Abschusskamera Aktiviert  
Sprint zulassen: Aktiviert  
Nur Volltreffer: Deaktiviert  
Extras zulassen: Aktiviert  
Abschussserien zulassen: Aktiviert  
Hardcore-Modus: Deaktiviert

### 3on3+ (Capture the Flag)

Zeitlimit: 20 Minuten  
Capture-Limit: 5 Flaggen  
Rückkehrzeit für Flagge: 30 Sekunden  
Träger auf Radar sichtbar: Aktiviert  
Rundenlimit: 2 Runden  
Rundenwechsel: Jede Runde  
Lebenszahl: Unbegrenzt  
Einstiegsverzögerung: Ohne  
Max. Gesundheit: Normal  
Gesundheitsregeneration: Normal  
Abschusskamera Aktiviert  
Sprint zulassen: Aktiviert  
Nur Volltreffer: Deaktiviert  
Extras zulassen: Aktiviert  
Abschussserien zulassen: Aktiviert  
Hardcore-Modus: Deaktiviert

### FFA (Free for All)

Zeitlimit: 10 Minuten  
Punktlimit: Unbegrenzt  
Lebenszahl: Unbegrenzt  
Einstiegsverzögerung: Ohne  
Max. Gesundheit: Normal  
Gesundheitsregeneration: Normal  
Abschusskamera Deaktiviert  
Sprint zulassen: Aktiviert  
Nur Volltreffer: Deaktiviert  
Extras zulassen: Deaktiviert  
Abschusserien zulassen: Aktiviert  
Hardcore-Modus: Deaktiviert  
Zuschauer: Frei  
Welleneinstiegsverzögerung: Ohne  
Einstieg erzwingen: Aktiviert  
Radar immer ein: Nein

## **10.4 Bomberman**

### **10.4.1 Spielmodi**

1on1: Free For All

### **10.4.2 Game Settings**

#### 1on1 (Free for All)

Map: Classic

Modus: Normal

Anzahl der Mitspieler: 2

Spieldauer: 4 Min

Anzahl Match Siege: 5

Positionen: Festgelegt

Recycling: an

Revanche : aus

Plötzlicher Tod: an

Fire Up : an

Speed Up: an

Bomb Up: an

Bombenschlag: an

Bombenkick: an

Items: nicht brennbar

Power downs: aus

Totenköpfe: aus

Alle anderen Power Ups müssen ausgeschalten werden !

## **10.5 FIFA 09**

### **10.5.1 Spielmodi**

1on1: Free For All

### **10.5.2 Game Settings**

1on1 (Free for All)

Spieltyp: Mit Rangliste

Max. Abbr. %: alle

Fähigkeitenlevel: alle

Private Sitzung: Es gibt verschiedene Möglichkeiten sich zum Spiel zu treffen, nach dem ein Termin vereinbart wurde. Ihr könnt entweder ein Privates Spiel anlegen und den Gegner einladen, ein öffentliches Spiel anlegen und der Gegner joined über Benutzerdefiniertes Spiel oder ihr trefft euch in der Lobby und fordert dann eueren Gegner.

Teamwahl: Freie Teamwahl

Ball: Standard

Stadion: frei wählbar vom Host

Verletzungen: ein

Abseits: ein

Karten: ein

Spielgeschwindigkeit: Normal

Halbzeitlänge: 5

### **10.5.3 Nicht erlaubt / Bugs**

Der Anstossbug ist nicht erlaubt.

Das Editieren der Mannschaften ist nicht erlaubt.

Die Adidas Live Season muss deaktiviert sein.

## ***10.6 Guitar Hero: World Tour***

### **10.6.1 Spielmodi**

1on1: Free For All

### **10.6.2 Game Settings**

Modus: Pro-Duell

Schwierigkeitsgrad: Profi

Charakter: Freie Wahl

Controller: Der offizielle Guitar Hero: World Tour Controller (Kabellos) muß benutzt werden.

### **10.6.3 Mappool / Songs**

Jimi Hendrix Purple Haze

Van Halen – Hot For Teacher

Bullet For My Valentine - Scream, Aim, Fire

Metallica - Trapped Under Ice

Motorhead - Overkill

System of a Down - BYOB

Dream Theatre - Pull Me Under

The Living End - Prisoner of Society

Ozzy Osbourne - Mr Crowley

Sting - Demolition Man

## **10.7 Halo Wars**

### **10.7.1 Spielmodi**

2on2

### **10.7.2 Game Settings**

Modus: Standard

Schwierigkeit: Normal

Helden: Frei wählbar

Skulls: Nicht erlaubt

### **10.7.3 Mappool**

Es sind alle Standardmaps des Spiels erlaubt

## **10.8. Halo 3**

### **10.8.1 Spielmodi**

2on2

### **10.8.2 Game Settings**

Punktzahl zum Sieg: 50

Showdown (Team): Aktiviert

Team-Bewertung: Team Gesamt

Volltreffer-Punkte: 1

Selbstmordpunkte: -1

Verrat-Punkte: -1

REST: 0

Anführer-Eigenschaften: ALLES unverändert

Grundeinstellungen

Anzahl Runden: 1

Zeitlimit: 15 Minuten

Teamwechsel: nicht zulässig  
Verbündetes Feuer: aktiviert  
Rauswurf für Verrat: deaktiviert

Spieler-Eigenschaften  
Schilder und Gesundheit:  
Schaden Widerstand 100% (normal)  
Schild-Multiplikator: normale Schilder  
Schild-Aufladerate: 90% (langsamer)  
REST: deaktiviert

Waffen und Schaden  
Schaden-Modifikator: 110%  
Primärwaffe: Kampfgewehr  
Zweitwaffe: keine  
Granatenanzahl: unverändert  
Granaten-Regeneration: deaktiviert  
Unbegrenzte Munition: deaktiviert  
Waffen-Aufnahme: aktiviert

Bewegung  
Spielergeschwindigkeit: 110%  
Spielergravitation: 100%  
Fahrzeugbenutzung: volle Nutzung

Sensoren  
Verfolgungssystem-Modus: AUS  
Verfolgungssystem-Reichweite: 25m

Generierungseinstellung  
Generierungszeit: 5 sek.  
Strafe für Selbstmord: keine  
Strafe für Verrat: keine  
Leben pro Runde: unbegrenzt

## ***10.9. Race Driver Grid***

### **10.9.1 Spielmodi**

1on1: Free For All

### **10.9.2 Game Settings**

Region: Siehe Mappool

Wettkampf: Siehe Mappool  
Ort: Siehe Mappool  
Strecke: Siehe Mappool  
Schaden: Aus  
Aufholen: Aus  
Rennlänge: 5 Runden; VME Classic: 10 Minuten  
Fahrhilfen: An

### **10.9.3 Mappool / Strecken**

Donington - Grand Prix-Rennstrecke (5 Runden)  
Istanbul Park - Grand Prix-Rennstrecke (4 Runden)  
Nürburgring - Grand Prix-Rennstrecke (4 Runden)  
Jarama - Grand Prix-Rennstrecke (5 Runden)  
Mailand - Circuito di Milano (4 Runden)  
Spa Francorchamps - Grand Prix-Rennstrecke (3 Runden)  
Yokohama - Dockstrecke A1 (5 Runden)  
Shibuya - Straßenring (5 Runden)  
Okutama - Großer Ring (3 Runden)  
Detroit - Grand Prix-Rennstrecke (4 Runden)  
Washington - Grand Prix-Rennstrecke (4 Runden)  
Long Beach - Klassischer Ring (5 Runden)  
San Francisco - Grand Prix-Rennstrecke (3 Runden)

### **10.9.4 Bugs**

Zusammenstöße

An / Wenn beide Parteien einverstanden sind und dies ausdrücklich miteinander vereinbaren, kann auch ohne Zusammenstöße gefahren werden. Sollte eine Partei dagegen sein, muß MIT Zusammenstößen gefahren werden.

## **11. Verhaltenskodex**

### **11.1 Disziplin**

Jeder Spieler hat sich jederzeit und während der ganzen Veranstaltung ordnungsgemäß zu verhalten. Das beinhaltet den respektvollen Umgang mit seinen Mitmenschen und jeglichem Equipment, welches ihm zur Verfügung gestellt wird. Darüber hinaus wird darunter verstanden, dass sich der Teilnehmer an die vorgegebenen Turnierzeiten hält und somit dazu beiträgt, dass das Turnier in der geplanten Zeit durchgeführt werden kann.

### **11.2 Alkohol / Drogen**

Es ist verboten unmittelbar vor bzw. während des Turniers Alkohol oder sonstige legale bzw. illegale Drogen zu konsumieren. Ein Zuwiderhandeln kann zum Ausschluss aus dem Turnier führen.

### **11.3 Vandalismus**

Das mutwillige Zerstören oder Beschädigen von esvö-Eigentum ist verboten und führt zum Ausschluss aus dem Turnier. Dazu zählt sowohl jegliches Mobiliar, welches in der Location zur Verfügung gestellt wird, als auch das gesamte Hardware- und Software-Equipment.

### **11.4 Haftung**

Der Teilnehmer haftet für jeden von ihm verursachten Schaden persönlich. Dies betrifft zur Verfügung gestelltes Equipment sowie Mobiliar und Einrichtung. Es kann nicht ausgeschlossen werden, dass mutwillige Zerstörung zur Anzeige geführt wird.

### **11.5 Weisungsgebundenheit**

Den Anweisungen der esvö-Turnierleitung ist ausnahmslos Folge zu leisten. Ein Zuwiderhandeln kann zum Ausschluss aus dem Turnier führen.

## **12. Strafen / Sperren**

### **12.1 Verstöße gegen den Verhaltenskodex**

Verstöße gegen den Verhaltenskodex werden je nach Ausmaß mit einer Verwarnung bis hin zum Ausschluss aus dem laufenden Turnier geahndet. Darüber hinaus behält sich der esvö auch das Recht vor den Teilnehmer auch für zukünftige Bewerbe zu sperren.

### **12.2 Abwesenheit**

Ist ein Teilnehmer zum angegebenen Spieltermin plus einer Toleranzspanne von 15 Minuten nicht anwesend, so wird das Spiel für ihn als verloren gewertet. Sollte er noch weitere Matches in dem selben Bewerb haben, so ist er für diese jedoch noch spielberechtigt.

### **12.3 Ringern / Faken**

Das Vortäuschen einer falschen Identität führt zum sofortigen Ausschluss aus dem Turnier. Darüber hinaus behält sich der esvö auch das Recht vor den Teilnehmer auch für zukünftige Bewerbe zu sperren.

### **12.4 Cheating**

Das Cheaten wird, egal in welchem Spiel, mit dem sofortigen Ausschluss aus dem Turnier bestraft sowie einer zweijährigen Sperre für alle esvö-Bewerbe.

## **13. Impressum**

### **esvö - eSport Verband Österreich**

Franklinstrasse20/9/R1

A-1210 Wien

Austria

Telefon: +43 (1) 264 00 53

Fax: +43 (1) 264 00 53

E-Mail: [info@esvoe.at](mailto:info@esvoe.at)

Web: <http://www.esvoe.at>

### **Rechtsform**

eSport Verband Österreich

Präsident: Stefan Baloh

Registriert BDP W Vereinsbüro

ZVR-Zahl: 469487342

### **Für den Inhalt verantwortlich**

Stefan Seidl

Speaker esvö Competition Board

Telefon: +43 (0) 660 123 64 30

E-Mail: [sts@esvoe.at](mailto:sts@esvoe.at)

### **Datum der letzten Aktualisierung**

Dienstag, 14. Juli 2009