



## Teilnahmebedingungen der Schulmeisterschaften

### 1. Allgemeines

Die eSports Schulmeisterschaft ist ein Turnier an dem jeder offizielle Schüler teilnehmen darf. Der Teilnehmer muss mindestens 12 bis maximal 25 Jahre alt sein. Sollte ein Spieler während der Saison 12 Jahre alt werden, so darf dieser mit Abschluss des zwölften Lebensjahres in das Team eintreten.

### 2. Anzahl der Teams pro Schule

Pro Schule dürfen maximal 5 Teams angemeldet werden, welche je aus mindestens 5 bis maximal 20 Spielern bestehen dürfen.

Jeder Spieler darf in maximal zwei Disziplinen pro ausgetragener Partie antreten. Ein Spieler der Warcraft 3 im 1on1 spielt, darf unter anderem auch die 2on2 Matches in DotA für seine Schule bestreiten.

### 3. Schulbescheinigung

Jeder eingetragene Spieler muss einen Identifikationsnachweis über eine Schulbescheinigung erbringen. Spieler die keine Schulbescheinigung vorgelegt haben sind nicht spielberechtigt Diese kann entweder via Post, Fax oder als eingescanntes Dokument via Mail eingeschickt werden.

Email:

[anmeldung@schulmeisterschaft.de](mailto:anmeldung@schulmeisterschaft.de)

Fax:

+49 221 880449-419

Anschrift:

Turtle Entertainment GmbH  
z.Hd. Julian Peters  
Siegburger Str. 189  
50679 Köln  
Germany



#### 4. Kontaktdaten

Der Team Kapitän muss seine Kontaktdaten in seinem Profil hinterlassen. Dies kann entweder eine ICQ oder MSN Adresse sein.

Darüber hinaus sollte jeder Teamcaptain einen IRC Client auf seinen PC installiert haben. Solltet ihr noch keinen Client haben, so findet ihr auf <http://www.mirc.de> einen deutschsprachigen und leicht zu bedienenden IRC Client.

Der offizielle IRC Channel für Turniere der Schulmeisterschaft ist #schulmeisterschaft

#### 5. Die Disziplinen

Warcraft 3 1on1

Trackmania Nations Forever 1on1

Fifa 09 1on1

Carom3D 1on1

DotA 2on2

#### 6. Spielsystem

Nach Ende der Anmeldephase werden alle Teams in verschiedene Gruppen gelost und spielen dann wöchentlich gegen die Teams der eigenen Gruppe. Jede Disziplin wird im Best of 3 Modus gespielt. Eine Ausnahme stellt hier DotA. Hier wird Best of one gespielt. D.h. mögliche Ergebnisse sind 1:0 oder 0:1. Ein Unentschieden oder ein höherer Sieg, als oben angegeben ist nicht möglich. In den anderen Spielen ist der Gewinner der Disziplin derjenige, der zu erst 2 Siege erringen konnte.

Für jedes gewonnene BO3 erhält das Siegerteam einen Punkt in der Tabelle.

Bei Fifa 09 wird jeweils einmal Host und Client gewechselt. Ähnlich wie zum Beispiel im UEFA Cup, unterscheidet man diese Spiele als Heim- und Auswärtsspiel. Nach dem zweiten Spiel werden die Tore beider Spiele addiert und der Spieler mit der besseren Differenz gewinnt. Sollte es unentschieden stehen, gewinnt der Spieler mit den meisten Auswärtstoren. Steht es auch hier unentschieden, kommt es zu einem dritten Entscheidungsspiel. Wer Host des Spiels ist entscheidet ein Admin mit Hilfe eines Losverfahrens.

#### 7. Ablauf

Vor Spielbeginn muss sich der Teamcaptain des Teams im IRC Channel #schulmeisterschaft des Quakenet-Netzwerks melden und Kontakt zum gegnerischen Teamcaptain herstellen um die Spiele zu koordinieren.

Die Teamcaptains werden hierzu die Kontakt- bzw. Zugangsdaten zu den einzelnen Spielen an ihre Teamspieler weitergeben.



## 8. Allgemeine Regeln

Soweit nicht anders aufgeführt gilt das Regelwerk der Electronic Sports League. Um den problemlosen Turnierablauf zu gewährleisten, kann dies in Sonderfällen durch die Ligaleitung geändert werden.

Die Verwendung von Cheats, Hacks und anderen illegalen Zusatzprogrammen ist generell untersagt und führt bei Überführung zum sofortigen Ausschluss aus dem Turnier.

Desweiteren behält sich die Ligaleitung vor, einzelne Spieler die in der Vergangenheit oder während des Turniers wegen bestimmter Vergehen auffällig geworden sind, ebenfalls vom Turnier auszuschließen.

## 9. Spieltermine

Die Gruppenphase ist in einzelne Spieltagswochen unterteilt. Während dieser Wochen müssen sich die Captains der gegeneinander antretenden Teams auf einen Spieltermin einigen. Es besteht die Möglichkeit für jedes Spiel einen einzelnen Termin in der Spielwoche festzusetzen – falls möglich sollten jedoch alle Spiele an einem Tag gespielt werden.

Der Anfang der Spielwoche ist immer Montag, 19.00 Uhr.

## 10. Spielspezifische Regel

### 10.1 Fifa 2009

#### 10.1.1. Das Spiel

Du musst eine Original Version von FIFA 09 von EA Sports besitzen. Diese ist auch für das spielen über den integrierten Online Matchmaker Service zwingend notwendig.

##### 10.1.1.1. Teilnahme und Motivation

Bitte überprüft bei der Anmeldung euer wirkliches Interesse. Viele "Statistikleichen" verderben den Ruf einer Ladder/Liga. Sollte dennoch jemand die Lust an einer Teilnahme verlieren, so sollte er sich aus Anstand wenigstens wieder abmelden, um die Zahl der inaktiven auf einem möglichst kleinen Level zu halten.

##### 10.1.1.2. Matchmaker Account

Für die Teilnahme an FIFA 09 - Wettbewerben der ESL ist ein Matchmakeraccount Voraussetzung. Dieser muss in eurem Profil eingetragen werden und darf nicht geändert werden. Der Eintrag muss zwingend über euer Command Center unter Gameaccounts eingetragen sein. Ohne diesen angegebenen Account ist keine aktive Teilnahme am Spielgeschehen möglich.



## 10.1.2. Spielablauf

### 10.1.2.1. Treffpunkt vor dem Spiel

Kommt es zu einer Forderung und einem darauffolgenden "Offenen Match" bzw. einem Matchtermin, haben sich beide Spieler in dem IRC-Channel #esl.fifa im Quakenet pünktlich zum vereinbarten Zeitpunkt zu treffen.

Sollte ein Spieler zur vereinbarten Zeit nicht erscheinen, sollte auch über ICQ versucht werden, den Gegner zu erreichen. Erst dann kann nach 20 Minuten ein "Gegner ist nicht erschienen" über das Ergebnisformular für das betroffene Match eingetragen werden.

### 10.1.2.2. Teamwahl

In der FIFA 09 Ladder besteht freie Teamwahl. Ausnahmen werden in den jeweiligen Ladderregeln (z.B. Bundesliga Ladder) gesondert behandelt.

### 10.1.2.3. Verbindungsaufbau Ladder

Eine Verbindung ist vorzugsweise über den Matchmaker zu erstellen. Bei Einigung kann auch über Direct IP gespielt werden.

### 10.1.2.4. Verbindungsabbruch

Bricht eine Verbindung zusammen, so wird die verbleibende Zeit nachgespielt. Tore bleiben erhalten.

Direkt nach einem Verbindungsabbruch müssen sich beide Spieler im schon vor dem Spiel ausgemachten Treffpunkt, entweder direkt im Matchup oder im IRC treffen, um das Spiel fortzusetzen.

Wenn einer der Spieler nach dem Abbruch nicht mehr erreicht werden kann, kann das Spiel als "Verlassen des Spieles vor dem Ende" gewertet werden, bzw. ein absichtliches beenden der Verbindung angenommen werden.

### 10.1.2.5. Endergebnis

Es zählt immer das Ergebnis, welches nach 90 Minuten (+ Nachspielzeit) erreicht wurde. Bei einem Unentschieden ist auch dieses einzutragen. Eine gespielte Verlängerung bzw. das Elfmeterschiessen zählt in der 1on1 Ladder nicht zum offiziellen ESL Spiel.

Es zählen nur die Tore, die in FIFA auch als solches anerkannt wurden.

Andersrum genauso, sollte ein Tor im FIFA gezählt werden, das eurer Meinung nach keines war, so wird dieses trotzdem gezählt. Ausschlaggebend ist das, was am Ende auf der Ergebnisanzeige in FIFA 09 zu sehen ist.



#### 10.1.2.6. Entscheidungsspiele

Sogenannte Entscheidungsspiele sind nicht zulässig.

Beispiel: Wenn 2 Spieler Unentschieden spielen, wird es auch als Unentschieden gewertet. Ein zweites Spiel (als sogenanntes Entscheidungsspiel) um den Sieger zu ermitteln, ist nicht zulässig. Eine Missachtung dieser Regel führt zu einem Strafpunkt. Bei der zweiten Missachtung 2 Strafpunkte, usw.

#### 10.1.2.7. Screenshotpflicht

Nach dem Spiel ist ein Screenshot vom Endergebnis anzufertigen. Auf diesem muss das genaue Ergebnis und die beiden Namen der Spieler aus dem Matchmaker sichtbar sein. Der Screenshot muss von einem der beiden Spieler in den Matchdetails hochgeladen werden.

Sollte das Spiel per Direct IP ausgetragen sein, ist dies gesondert bei den Matchdetails zu vermerken. Das gleiche gilt bei Spielabbrüchen.

Sollten beide Spieler keinen Screenshot hochgeladen haben, erhalten beide Spieler dafür einen (1) Strafpunkt.

#### 10.1.3. Spieleinstellungen

##### 10.1.3.1. Einstellungen Ladder

Spielablauf

Halbzeitlänge: 6 Minuten

allgemeine Spielstufe: Weltklasse

Spieltempo: normal

Verletzungen: Aus

Abseits: Ein

Karten: Ein

Anzahl der Einwechselspieler: 5

Visuell:

Hier sind alle Einstellungen frei wählbar.

Audio:

Hier sind alle Einstellungen frei wählbar.

Szenario:

Auf Spiel anwenden: Nein

Überall online:

Hier sind alle Einstellungen frei wählbar.



**System:**

Auflösung: max. 1024x768x32

Detailstufe: frei wählbar

Schiedsrichter: frei wählbar

Schiedsrichterassistenten: frei wählbar

**Controllereinstellungen:**

Manuelle Pässe: frei wählbar

Manuelle Flanken: frei wählbar

Automatischer Spielerwechsel: frei wählbar

Hinweis: Bei Einigung kann auch nach EAS Regeln gespielt werden. Hierzu müssen beide Seiten ihr Einverständnis als Matchkommentar abgeben, danach bestätigt der Erstoposter das ganze nochmal. Diese Einigung ist dann verbindlich und kann nicht widerrufen werden.

#### 10.1.4. Verbotene Spielzüge

Trotz Verbots dieser Spielzüge, ist es nicht gestattet, das Spiel vorzeitig zu verlassen, wenn der Gegner einen dieser Spielzüge anwendet. Der Protest dazu muss hinterher durch Vorlage eines Ingamescreenshots oder einer Demo eingereicht werden.

Wird einem Spieler ein unerlaubter Spielzug nachgewiesen, erhält dieser zwei (2) Strafpunkte. Sollte das Tor spielentscheidend gewesen sein, wird das Match im Ermessen der Admins gelöscht oder das Tor kann wieder abgezogen werden.

Hinweis: Sollte es zu einem Protest kommen, ist der Protestersteller verpflichtet, die genauen Spielzeiten aufzulisten in denen diese Spielzüge vorgefallen sind. Kommt der Protestersteller diesem nicht nach, so wird der Protest abgewiesen.

##### 10.1.4.1. Eckenregelung

Ecken dürfen nicht auf die Latte oder den Pfosten gezielt werden. Der Nachweis eines Verstosses muss über einen Screenshot oder das Demotool erbracht werden. Sollte kein Screenshot oder eine Demo vorliegen, kann diesbezüglich kein Protest eingelegt werden.



## 10.2. Warcraft 3 – Frozen Throne

### 10.2.1. Mappool

1on1:

- (2) Echo-Inseln/ Echo Isles
- (2) Verstecktes Tal/ Secret Valley
- (2) Terenas Stellung/ Terenas Stands
- (4) Verschollener Tempel/ Lost Temple (Reign of Chaos Version)
- (4) Schildkrötenfels/ Turtle Rock
- (4) Wiesenwogen/ Twisted Meadows
- (6) Gnoll Wald/ Gnoll Wood

Das schlechter platzierte Team fängt an eine Map heraus zu wählen, danach folgt das besser platzierte Team. Wenn nur noch drei Maps übrig sind, werden im gleichen Modus die erste und zweite Map gewählt. Die übrig gebliebene Map wird als Entscheidungsmap genutzt.

Keine Map darf in einem Best-Of-3 zweimal gewählt werden.

### 10.2.2. Gameaccount ID

Bitte tragt euren Battle.net/ GG-Client Namen ein (Command Center >> Neue Gameaccount ID), damit ihr euren Gegner im Battle.net/ GG-Client auch nicht verfehlt. Einfach der Name unter dem man auf Battle.net Europe spielt, keinesfalls den CD-Key oder ähnliches.

### 10.2.3. Spielversion

Alle Spiele müssen in der aktuellen Version von Warcraft III: Frozen Throne gespielt werden. Bei den Gamesettings muss die Spielgeschwindigkeit auf „schnell“ gestellt werden. Außerdem müssen Handicap, Zufallshelden und Zufallsrasse deaktiviert sein.

### 10.2.4. Replaypflicht

Beide Spieler sind verpflichtet, die Replays der gespielten Spiele abzuspeichern und diese nach dem Match den Matchdetails hinzuzufügen.



### 10.3. TrackMania Nations Forever

#### 10.3.1 Streckenwahl

Jeder Spieler kann eine der folgenden Strecken wählen:

Pro A1

Pro A3

ESL-CupTrack B

ESL-CupTrack F

NC2-MrA-B

Pro 38~74~75~89~93

The Construct

tech-massacre

ESWC-04-04

STC3-Fanfares

CarbonEra2

Angel

Die Maps können unter dem folgenden Link runtergeladen werden:

[ftp://ftp.turtled.com/esl/schulmeisterschaft/mappack\\_tmn\\_schulmeisterschaft.zip](ftp://ftp.turtled.com/esl/schulmeisterschaft/mappack_tmn_schulmeisterschaft.zip)

Für jeden Clanwar wird die erste Strecke vorgegeben. Danach darf der Verlierer der vorangegangenen Strecke die Folgende vorgeben. Keine der genannten Strecken darf im Verlauf des Spiels zweimal gewählt werden.

#### 10.3.2. Serverwahl

Jedes Spiel muss passwortgeschützt von einem der beiden Spieler geöffnet werden. In der Regel übernimmt das der Spieler mit der besseren Internetverbindung. Sollten sich die Spieler nicht einigen können, eröffnet jeder Spiel das Match mit der jeweils gewählten Map des Gegners.

Sollte es zu einer Entscheidungsmap kommen, hostet der Spieler der die schnellste Gesamtzeit auf beiden Maps gefahren ist.

FAQ: Wie erstelle ich ein Multiplayer-Match

[http://www.schulmeisterschaft.de/tmn\\_multiplayer/](http://www.schulmeisterschaft.de/tmn_multiplayer/)

#### 10.3.2 Servereinstellung

Game name: benutzerdefiniert (wir schlagen folgenden Servernamen vor:

"Schulmeisterschaft player1 vs. player2"

Max players: 2

Game mode: Rounds

Pointlimit: 7

Comment: benutzerdefiniert

password: benutzerdefiniert

chat time: 00:10.00



Allow track download: enabled  
Use alternative rules: enabled  
Max spectators: 0 (There is a bug for dedicated servers, which didn't allow to use 0 spectators. Just make 1 spectator slot, but protect it with a password so no players can join)  
Callvote threshold (%): 51  
Callvote timeout: 2:00  
Opponent cars details: low  
Synchronised start period: 0:00.00

Jede Strecke wird solange gefahren, bis ein Spieler 7 Rundengewinne verbuchen kann. Das heißt es wird nach dem Best-of-13 Verfahren gespielt.

#### 10.3.4. Screenshotpflicht

Beide Spieler müssen Screenshots vom Endergebnis anfertigen. Diese müssen nach dem Spiel den Matchdetails hinzugefügt werden.

### **10.4 Defense of the Ancients**

#### 10.4.1 Mode & Version

Die zu nutzende Version ist immer die aktuellste „Stable Map“ und muss sich stets im Ordner ...Warcraft III/Maps/Download befinden.

Jeder muss sich stets auf [www.getdota.com](http://www.getdota.com) mit der aktuellen Ladderversion selbst versorgen um Mißbrauch zu verhindern.

Es wird im Modus „Zwei gegen Zwei“ Best of one gespielt, d.h. mögliche Ergebnisse sind 1:0 oder 0:1. Ein Unentschieden oder ein höherer Sieg, als oben angegeben ist nicht möglich.

Beim Start des Spieles muss der Spieler mit der blauen Spielfarbe das Wort "-rdom" eingeben, um den Spielmodus auf „Random Draft, Middle only“ festzulegen.

Leere Slots sind wie folgt zu behandeln:

Nur 2 Slots pro Team mit Computern auffüllen (also 2x pro Team oder 4x insgesamt)

#### 10.4.2 Ausnutzen von Bugs "Exploits"

Das Ausnutzen von Fehlern wird nicht toleriert. Falls ein Spieler beim Ausnutzen eines Bugs überführt wird, hat er mit Strafpunkten gemäß dem Regelwerk zu rechnen. Als Bugs/Fehler gelten im Regelwerk gesondert aufgeführte Schwachstellen der benutzten Kartenversion.



#### 10.4.3 erlaubte Programme

Im Spiel selber sind folgende Programme erlaubt:

Banlist in der aktuellsten Version, Health Viewer, Hotkey Programme, wie DotA Keys, Blamestars oder Keycraft, DotA Client, Listchecker, .Arank, Garena

#### 10.4.4 Account Daten

Um am Spielbetrieb teilnehmen zu können, muss jeder Spieler seinen B-Net Gameaccount in seinem Profil eintragen. Spieler dürfen ihre Account Daten nicht an andere Spieler weitergeben.

#### 10.4.5 Hosting

Spiele werden im Battle.net gespielt.

Hosten über Listchecker / Dota Client oder andere Delayreduzierende Programme ist erwünscht.

Wenn sich beide Parteien einigen, darf über den GG-Client gespielt werden.

Treffpunkt über Garena ist im Channel ESL.match, oder einem anderen der in den Kommentaren besprochen sein muss.

Listchecker und andere Delayreduzierende Programme haben beim hosten immer Vorrang, sollte das Team ohne hostrecht also das einzige mit dieser Möglichkeit sein, erhält es hostrecht.

Nach dem first blood muss zu Ende gespielt werden.

#### 10.4.6 Spielpausen

Jedes Team hat in einem Match das Recht auf 2 Spielpausen, die maximal 3 Minuten lang sein dürfen.

#### 10.4.7 Spielende

Das Spiel endet wenn:

-Eines der Teams das Hauptgebäude der Gegenseite zerstört hat, also den gefrorenen Thron oder den Welt Baum

-das gegnerische Team aufgibt ("gg" oder "ff" - "good game" oder "forfeit").

Aufgegeben werden darf wenn:

-Das Gegnersteam mit sechs Kills führt

-Das Gegnersteam drei Tower mehr zerstört hat als das eigene Team

-30 Minuten des Spiels vorbei sind



#### 10.4.8 Matchmedia

Ein Screenshot ist am Ende des Matches anzufertigen und muss die aufgeklappte Scorebox beinhalten und sofern möglich das "gg" des Gegners. Der Screenshot muss zusammen mit dem Replay binnen 24 Stunden nach dem Spiel hochgeladen werden; beide Teile sind also verpflichtend. Obgleich es Sitte ist, dass sich der Sieger des Spiels um das Matchmedia kümmert, sind beide Spieler für das Sicherstellen verantwortlich. Fehlendes oder unvollständige Matchmedia ziehen Strafpunkte für alle beteiligten Spieler und Teams nach sich.

#### 10.4.9 Observers (Zuschauer)

Grundsätzlich ist es euch überlassen, ob Ihr Observer bei eurem Spiel erlaubt.

#### 10.4.10 Creepskipping/ -blocking

Das Ab- und Umlenken befreundeter Creepwaves zu neutralen Creeps ist gestattet. Das Aufhalten jeglicher Creeps durch Bodyblock, also Bewegungskommandos oder durch Spiegelbilder ist erlaubt. Die Nutzung von Fähigkeiten wie bspw. Fissure oder Sprout ist untersagt. Gegnerische Creeps dürfen zu jeder Zeit und an jedem Ort angegriffen werden. Wissentliches Ablenken der gegnerischen Creepwaves um einen strategischen Vorteil zu erhalten ist untersagt.

#### 10.4.11 Leaver

Falls ein Spieler das Game während des Spiels verlässt, oder rauslagget etc, darf sein Hero benutzt oder seine Items verkauft werden. Es dürfen jedoch keine weiteren Items für den Leaverhero gekauft oder seine Items auf andere Heros verteilt werden.

#### 10.4.12 Rehost/Remake

Sollte ein Spieler vor dem "First Blood" das Spiel verlassen und eine Spielzeit von 10 Minuten noch nicht überschritten sein, wird die Runde wiederholt. Des Weiteren steht es den Teams frei von Zeit zu Zeit den Spielstand zu speichern. Sollte ein Speicherstand vorhanden sein muss es bei einem Herausfliegen eines Spielers geladen werden. Wenn nach dem Speichern ein Spieler stirbt, ein Tower fällt oder ein Gebäude eingerissen wird, kann nur nach Absprache der Spielstand gespielt werden.



#### 10.4.13 Hero dismissal

Helden rauswählen

Wenn der Mode eingegeben wurde (-rd) wird das Spiel pausiert. Der Teamcaptain (idR Blauer und rosaner Slot) hat nun die Möglichkeit Helden auszuwählen, die nicht mehr gepickt werden dürfen.

Die Helden werden von den Teamcaptains in folgender Form gepostet: 1-2-2-1. Sentinel beginnt. Das bedeutet, zuerst wählt Team A (Sentinel) einen Hero, dann Team B 2 Heros, dann Team A 2 Heros und zum Schluss noch einmal Team B einen Hero raus.

#### 10.4.14 Speichern

Gespeichert werden darf wenn:

-ein Held gestorben ist

-ein Turm/Gebäude gefallen ist

-Roshan besiegt wurde

- oder nach Absprache (Eine Absprache ist, wenn ein Team sagt (oder fragt) „save“ und das andere Team dem zustimmt.)

Vor dem Speichern muss "save" im Allchat geschrieben und das Spiel unmittelbar vor dem Speichern pausiert werden. Sollte dies nicht geschehen sein, so ist der Save ungültig. Vor der Wiederaufnahme des Spiel muss ein "go" vom gegnerischen Team gegeben worden sein.

### 10.5 Carom 3D

#### 10.5.1 Software, Download und Spielanleitung

Auf der offiziellen Webseite ( <http://carom3d.gameis.com/> ) findet ihr den **Download** zum Spiel. Das Spiel ist Freeware und somit kostenlos. Lediglich eine Registration ist notwendig, um sich einloggen zu können.

#### 10.5.2 Spiel- und Servereinstellung

Alle Matches werden auf dem Training - all type 1 Server gespielt. Mit Create Room wird nach folgenden Vorgaben ein Raum erstellt:

*Room Title: egal*

*Room Type: nach Absprache mit dem Gegner*

*Game Type: 8 Ball*

*Match Type: Normal mode*

*Difficulty: Arcade*

*Password: Pflicht*

Es wird "Best of 3" gespielt. Der Spieler, der durch den Zufallsgenerator den Anstoß erhält, hat diesen auch durchzuführen.



### 10.5.3 Matchmedia

Es müssen von jedem Spiel Replays angefertigt und im Anschluss an das Match direkt hochgeladen werden. Es reicht, wenn eine Seite das Replay hochlädt.

Das Replay muss am Ende jeder Runde aufgenommen werden und befindet sich dann als .SH2-Datei im SHT Ordner eurer Carom3D Installation.