

Allgemeine Regelungen

1. Jeder Turnierteilnehmer verpflichtet sich zu Fairplay und zur Einhaltung der von Synergy festgelegten Regeln.
2. Die Turnierleitung wird entsprechend alle Entscheidungen möglichst fair, objektiv und unparteiisch zu handhaben.
3. Die Turnierleitung ist von der Teilnahme des Turniers ausgeschlossen.
4. Jeder Teilnehmer hat sich aktiv um einen schnellen und reibungslosen Ablauf des Turniers zu bemühen. Dazu gehört unter anderem, dass der Computer zu Turnierbeginn funktionsfähig ist und die entsprechenden Patches für das Turnierspiel installiert sind.
5. Sobald das Turnier gestartet wurde, ist es nicht mehr möglich sich nachträglich anzumelden. Bei Teamturnieren ist es nur bei Angabe eines wichtigen Grundes möglich einen Spieler auszutauschen. Was ein „wichtiger Grund“ ist, entscheidet die Turnierleitung.
6. Alle Turniere werden entweder im Single Elimination oder im Double Elimination Verfahren ausgetragen. Die Begegnungen der ersten Runde werden per Zufall entschieden. Ist die Einzelspieler- bzw. Teamanzahl in der Runde keine 2er-Potenz, wird die Runde per Zufall mit Freilos aufgefüllt.
7. 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.
8. Gespielt wird (sofern durch das jeweilige Spiel möglich) immer auf Servern, die von Synergy gestellt werden. Die Turnierleitung ist für die Konfiguration des Servers zuständig.
9. 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 einer 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, liegt bei der Turnierleitung.
10. Jegliches Cheaten führt zur sofortigen Disqualifikation des Einzelspielers/Teams. Unter Cheaten fällt das Einsetzen von Einstellungen, Tools, Skripts, Texturen, Models, Sounds oder sonstiger Hilfsmittel / Anpassungen des Spiels, die einem Einzelspieler/Team einen Vorteil verschafft der nicht im Sinne des Spiels ist.
11. 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.
12. Alle Ergebnisse müssen dokumentiert werden, soweit das Spiel dies erlaubt. (z.B. per Screenshot oder Demo) Diese müssen nach Verlangen dem Veranstalter vorgelegt werden. Sollten beide Parteien im Streitfall keine Ergebnisse vorweisen können, können beide disqualifiziert werden.
13. Sollten im Spilspezifischen Turnierreglement andere Regelungen aufgeführt sein, so setzen diese den betreffenden Teil des allgemeinen Turnierreglement außer Kraft.