

Worms 2on2 PREIS TURNIER - Spielregeln

An der Lanparty findet ab 10:00 Uhr Freitag, 18. Oktober 2024 das Worms 2on2 Turnier im Progycenter Rebstein bei der Jintan Lan-Party statt.

Teilnehmen dürfen alle anwesenden LAN-Party Teilnehmer.

Eine gültige Teilnahme ist die Angabe der beiden Spieler mit Nickname, Sitzplatznummer und eines Team-Namen. Die Anwesenheit zum Turnierbeginn ist obligatorisch. Der Veranstalter ermöglicht allen den Zugang zum Turnierbaum bei Turnierbeginn.

Eine Teilnahme nach Ablauf der Anmeldefrist bis 10:00 Uhr, 18. Oktober 2024 kann durch den Eventmanager verweigert werden. Dies bleibt jedoch in seiner Entscheidung. Dem Veranstalter steht es frei das Turnier zeitlich zu verschieben, bzw. bei zu niedrigen Anmeldungen abzusagen.

Die Anmeldung muss vor Ort vorgenommen werden und ist an der Lan-Party gekennzeichnet.

Das Turnier beginnt also gleich anschliessend nach Ablauf der Anmeldefrist.

Jeder Teilnehmer darf nur einmal im Turnier in einem Team teilnehmen. Vor Ort findet jeweils ein Turnier Briefing nach Anmeldeschluss statt, worin die Turnierabwicklung zusammengefasst vom Eventmanager erklärt werden.

Die Teilnahme ist für alle kostenlos, bzw. im Eintrittspreis inbegriffen. Jedes Team ist selbst dafür verantwortlich, ihre Spiele gemäss vom Veranstalter vorgegebenen Zeitplan, durchzuführen.

Um das Worms Turnier bestreiten zu können ist der Erwerb des Spieles „Worms Revolution“ zwingend erforderlich. Dies muss vor der Lan-Party kostengünstig z.Bsp. unter folgendem Link erworben werden:

<https://www.instant-gaming.com/de/367-kaufen-steam-worms-revolution-pc-spiel-steam/>

Die Teilnehmer wenden sich bei Problemen oder Anliegen umgehend an den Eventmanager.

Gespielt wird 2 gegen 2. Gewonnen hat das Team, welches am Ende des Spiels überlebt. Bei einem Unentschieden (Würmer sterben am Schluss gleichzeitig) benötigt es ein Rematch mit Rundenzeit 10 Minuten. Vorsicht man kann auch seinem eigenen Teampartner oder sich selbst Schaden zufügen. Es empfiehlt sich dringend vor dem Turnier ein Testspiel vorzunehmen um die Steuerung und Möglichkeiten beherrschen zu können.

Wichtig:

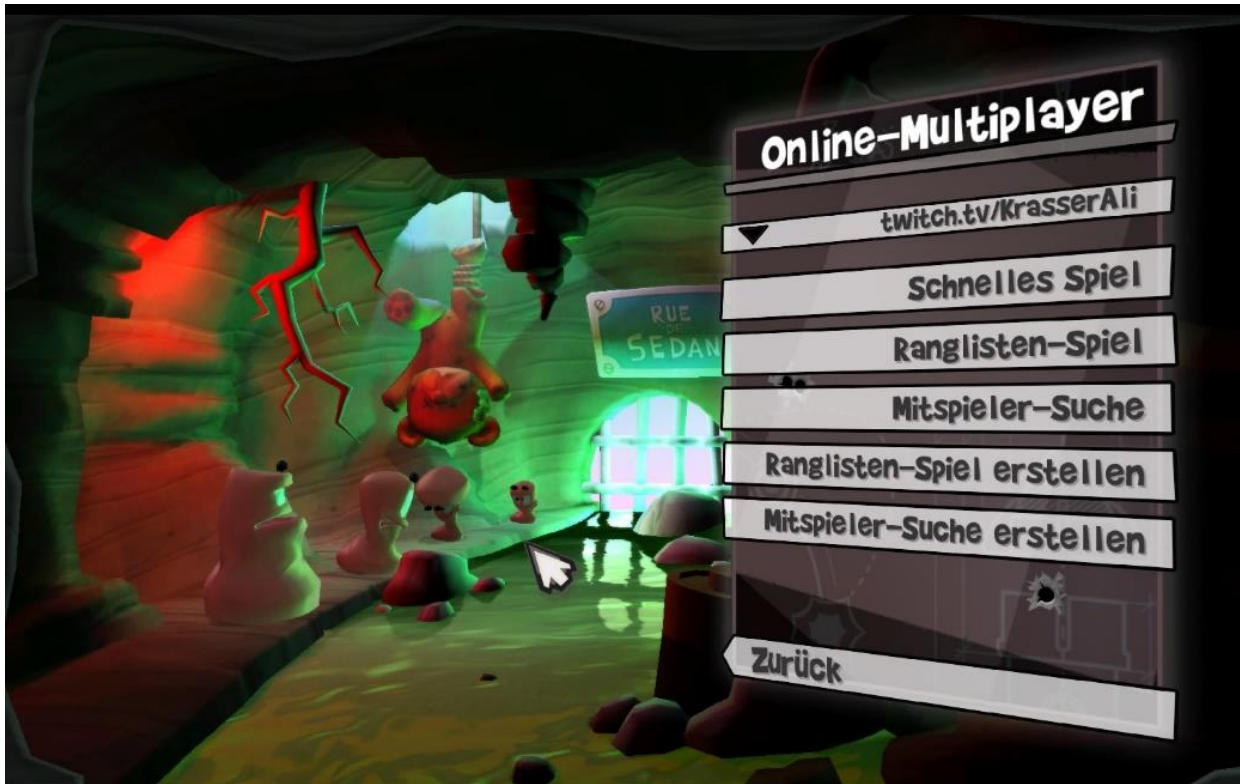
- 1) Erleidet der zu spielende Wurm während des Spielzuges einen Schaden (Runterfallen oder auf Mine treten usw.) dann ist der Spielzug automatisch beendet und der nächster Spieler ist dran.
- 2) Granaten können mittels Tabulator die Explosionszündungszeit gesteuert werden. Standardmässig sind 3 Sekunden voreingestellt. Mit der Tabulator-Taste kann die Explosionszündung zwischen 1 – 5 Sekunden eingestellt werden.
- 3) Landet ein Wurm im Wasser ist er nicht mehr im Spiel, sprich ist auf der Stelle tot (unabhängig von der Lebensanzahl).



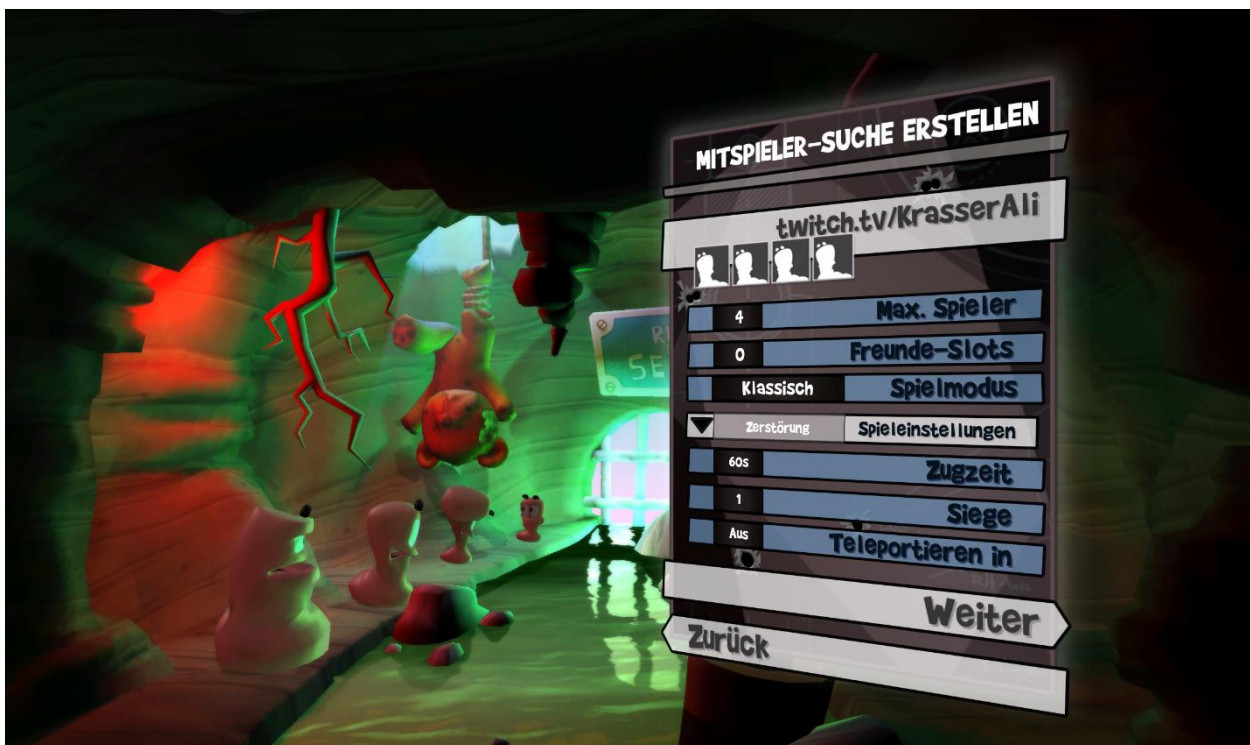
Spieleinstellungen

Die Spiel-Lobby und Spieleinstellungen nimmt das obere/erstgenannte Team im Turnierbaum vor.

Dazu muss eine Lobby wie folgt erstellt werden unter „**Online Multiplayer**“ dann „**Mitspieler-Suche erstellen**“

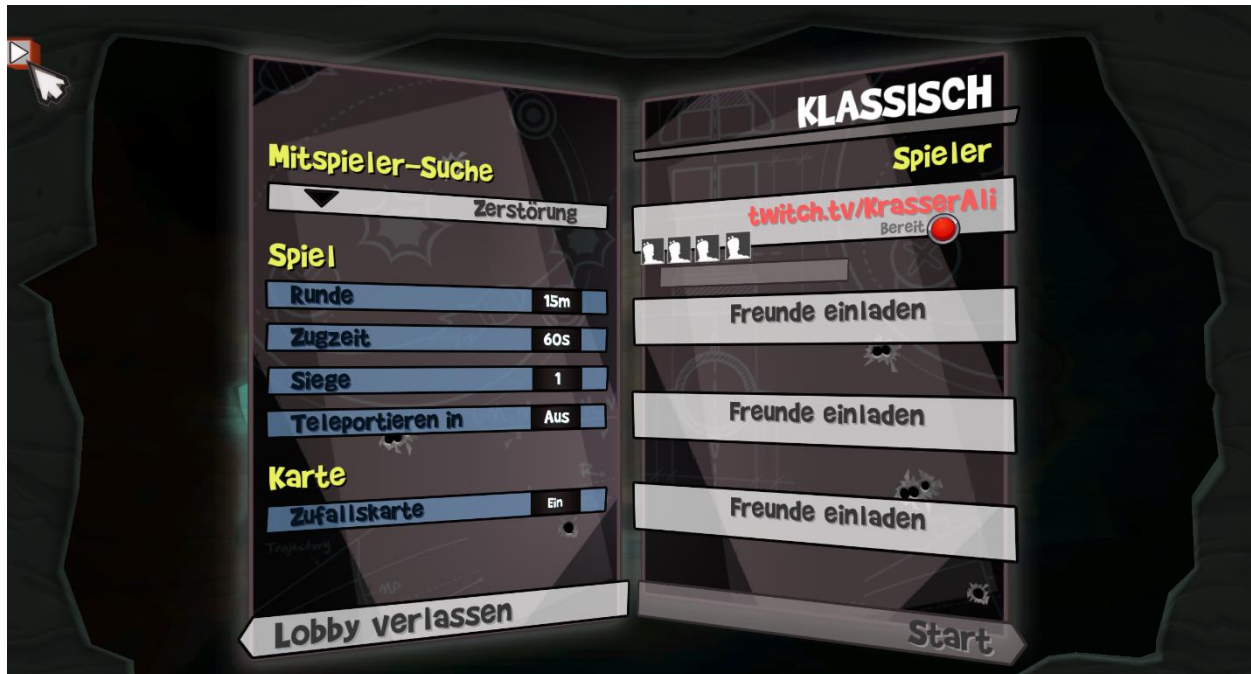


Danach muss für **4 Spieler** eingestellt werden, Spielmodus „**klassisch**“, Spieleinstellung „**Zerstörung**“ und eine Zugzeit von 60 Sekunden mit 1 Sieg. (Siehe nachfolgenden Screenshot)



Danach kann man die Spieler per Steam-Einladung zur Lobby einladen. (Dazu empfiehlt es sich im Steam mit den Spielern per Freundschaftsanfrage zu vernetzen)

Per Klick auf den eigenen Namen kann die Wurmanzahl und die Teamfarbe gewählt werden. Die beiden Spieler im gleichen Team müssen dieselbe Farbe wählen. Eingestellt werden **4 Würmer**, „Zerstörung“, **15 Minuten** Rundenzeit, **60 Sekunden** Zugzeit, **1 Sieg**, Teleportieren Aus, Zufallskarte EIN. (Das „nervige“ grosse Chatfenster kann per Mausklick links oben ausgeblendet werden – Siehe Pfeil im Bild)



Sobald alle Spieler per Klick auf den roten Kreis (Kreis wird dann grün) ihre Bereitschaft bestätigen, kann der Lobby-Ersteller das Spiel starten. Bei Fragen wendet euch an den Eventmanager.

Durch das Setzen der Bereitschaft, bestätigt jeder Spieler in der Lobby die Spieleinstellungen gemäss den hier aufgeführten Spielregeln kontrolliert zu haben. Sobald das Spiel gestartet hat, gelten die Einstellungen als akzeptiert. Nachträgliche Proteste bzgl. falschen Spieleinstellungen werden somit nicht geltend gemacht. Startet der Lobby-Ersteller eigenmächtig ohne Bereitschaft aller, kann dies zum Spielbeginn angefochten werden. Sobald jeder Spieler aber seinen ersten Zug getätigt hat, bestätigt er die Richtigkeit und es gilt kein Protest mehr.

Sollte ein laufendes Spiel aus technischen Gründen unterbrochen werden, so muss das Spiel erneut gestartet werden (Rundenzeit **10 Minuten!**). Bei mutwilligen Unterbrüchen gewinnt automatisch das gegnerische Team.

Bei mehreren Abbrüchen entscheidet der Eventmanager den Gewinner.

Das Spielergebnis muss umgehend an den Eventmanager mitgeteilt werden, bzw. selbst dafür Sorge tragen, dass es richtig eingetragen wird.

Bei Fragen oder Problemen wende dich an den Veranstalter / Eventmanager.

Bei Regelverstössen oder bei mehreren Verwarnungen des Eventmanger's, kann das Team für das Spiel durch gesetzter Forfait verlieren oder ggf. ganz aus dem Turnier disqualifiziert werden. Das Team wird dann im Turnierbaum als Freilos gewertet.

Um eine gute Turnierabwicklung ohne grosse Leerzeiten abwickeln zu können ist es wichtig, dass die Spielzeiten gemäss Turnierangaben eingehalten werden. Der Turnierteilnehmer kümmert sich eigenständig um deren Einhaltung. Bei zeitlichen Verzügen kann der Eventmanager ein Gewinner per Zufall oder Auswahl definieren. Er kann aber auch beide als Verlierer werten wobei der Gewinner der Partie als Freilos gewertet wird.

Der Veranstalter appelliert auf ein schönes Miteinander. Deshalb können gegenseitige Böswilligkeiten während der Veranstaltung ebenfalls durch den Eventmanager verwarnt werden.

Stand: 08.04.2024



Die Siegerehrung findet direkt anschliessend nach Turnierende statt. Die Gewinner müssen zur Entgegennahme der Preise beim Veranstalter vollständig vor Ort sein, ansonsten entfällt der Preisverleih und kann ggf. durch den Veranstalter an nächstplatzierten Anwesenden ausstellen. Eine Stellvertretung der Preisentgegennahme ist nicht erlaubt.

Für die ersten 3 Platzierten werden die vom Veranstalter definierten Preise verliehen.

Der Teilnehmer bestätigt mit seiner Anmeldung automatisch, dass er die Spielregeln gelesen, verstanden und akzeptiert hat.

Wir wünschen allen Teilnehmenden einen spannenden und spielreudigen Event.

Good Luck & Have Fun