

Regelwerk zur Deutschen Red Orchestra Liga 2010 (5.Offensive)

Inhaltsverzeichnis

1. System der Liga
2. Grundsätzliches
3. Teilnahme
 1. Clanstärke
 2. Teamsprache
 3. Teamwechsel
4. Ablauf
 1. Spieltag
 2. Match-Vereinbarung
 3. Serverwahl
 4. Teamstärke
 5. Auswechslungen
 6. Verbindungsprobleme
 7. Gentlemen-Agreement-Regel
5. Match-Durchführung
 1. Map-Pool
 2. Karten-Eliminierung vor dem Match
 3. Gewinnregelung
 4. Screenshots / Demorecs
 5. Meldung und Bestätigung des Gefechts
 6. Fair-Play
 7. Schiedsrichter in einem Gefecht
6. Match-Server
 1. Mutatoren
 2. Servereinstellungen
7. Schlusswort
8. Anhang

1 System der Liga

Die Liga ist ein Wettbewerb für mindestens 8 Teams.

Es wird im Modus „Jeder gegen Jeden“ mit finaler k.o.-Runde gespielt, das heißt:

- in der Gruppenphase spielen alle Teams in zufälliger Reihenfolge ohne Rückspiel gegen einander (es kann zu Freilos bei ungerader Anzahl an Teams kommen)
- es werden Punkte für die bestrittenen Matches vergeben (Sieg = 3, Unentschieden = 1, Niederlage = 0) und die Anzahl der gewonnenen Runden (von 1 bis 4) werden notiert
- die Punkte werden in einer Tabelle addiert, bei Punktegleichstand entscheidet die Anzahl der gewonnen Runden über die Platzierung (ähnlich „Tordifferenz“)
- die besten 4 Teams der Gruppenphase spielen anschließend im k.o.-Modus gegeneinander (1. gegen 3. und 2. gegen 4.)

2 Grundsätzliches

Dies ist eine offizielle Liga, benehmt euch bitte angemessen, wird ein Clan mehrmals auffällig durch unfaires Verhalten (z.B. andauerndes Terminverschieben, rassistische Äußerungen, Beleidigen der gegnerischen Clans, unfaire Spielweise, kein Posten von Screenshots oder Demorecs), so wird dieser disqualifiziert. Wenn ihr noch Probleme und Fehler entdeckt fangt nicht an zu jammern, sondern meldet es dem Liga-Administrator. Wer sich ein bisschen mit dem Aufbau von so einem Projekt auskennt, weiß wie viel Arbeit dahinter steckt. Achtet das stets!

3 Teilnahme

3.1 Clanstärke

Um an der Liga teilnehmen zu können, muss ein Clan mindestens 8 Spieler gemeldet haben. Alle Teammitglieder müssen innerhalb des Ligaportals mit ihrer Windows und Linux ID angemeldet sein. Diese ID's findet ihr indem ihr auf einem entsprechendem RO-Server die Konsole „ö“ öffnet und da „listplayers“ eintippt.

3.2 Teamsprache

Diese Liga ist beschränkt auf Spieler aus dem deutschsprachigen Raum, d.h. für Spieler aus Deutschland und den angrenzenden Staaten. Die Teamsprache muss deutsch sein. Es muss anderen Clanführern möglich sein War-Termine auf Deutsch auszumachen. Ein Clan muss zu 50% aus solchen Spielern bestehen.

3.3 Teamwechsel

Das „springen einzelner Spieler zwischen Clans ist nicht gestattet, möchte ein Spieler dennoch den Clan wechseln, so hat dieser zwei Spieltage Spielsperre. Solche Teamwechsel sind den Administratoren anzumelden.

4 Ablauf

4.1 Spieltag

Haben sich die Teams für die Offensive eingetragen wird der Starttermin offiziell bekannt gegeben (geplant ist der 31.5.2010).

Ein Spieltag geht von Montag 0:00 Uhr bis Sonntag 23:59 Uhr. Bei der Festlegung des Spielbeginns sollte auf einander Rücksicht genommen werden. Bei 8 antretenden Teams wird es insgesamt 7 Spieltage in der Gruppenphase und 2 Spieltage in der k.o.-Phase geben. Der gesamte Wettbewerb wird also in einem Zeitraum von mindestens 9 Wochen ausgetragen.

4.2 Match-Vereinbarung

Da alle erwachsen sind und das nicht zum ersten Mal machen, sollte sich innerhalb einer Wochen ein Termin finden lassen, der den Befindlichkeiten beider Teams gerecht wird. Als Anmerkung für neue Teilnehmer soll noch gesagt sein, dass die Kernspielzeit der meisten

Clans in der Regel zwischen 20:00 und 21:00 Uhr liegt. Die Festsetzung des Wochentags steht den Teams frei.

Da die entsprechenden Begegnungen schon von Beginn an feststehen, können Spiele zukünftiger Spieltage im gegenseitigen Einvernehmen auch vorgezogen werden.

Die Clans müssen vor Beginn eines Spieltages klären wann sie gegeneinander spielen. Dabei müssen Datum und Spielbeginn der Leitung mitgeteilt werden. Die Meldung muss spätestens am Sonntag des vorangegangenen Spieltags erfolgen. Vereinbart die Termine frühzeitig, damit euch genug Vorbereitungszeit zur Verfügung steht.

Das Team welches in der Begegnungs-Übersicht links befindet hat „Heimrecht“, das heißt sie dürfen die erste zu spielende Map wählen und sie dürfen auf dieser Karte zuerst die Seite wählen. (z.B. Runde I - Team A vs. Team C, A steht links und hat damit Heimrecht)

4.3 Serverwahl

In der Regel stellt das Team mit Heimrecht den Server, sollte sich jedoch beide Mannschaften z.B. wegen schlechter Pings, packet-loss, etc. nicht einigen können, tritt die 50:50 Regel in Kraft.

Zum Beispiel hat Team A „Heimrecht“ und mit deren Map wird angefangen (Leningrad), Team A wählt seine Seite (Team Axes) und diese Seite wird dann als erstes auf dem Server von Team A gespielt. Danach wechseln die Teams auf den Server von Team B (Team B nimmt dann Axes) und spielen die 2. Runde. Anschließend wird dann die 3. Runde auf dem gleichen Server mit der Map von Team B mit der Seite von Team B gespielt (Odessa Team B nimmt Allies), um dann für die letzte Runde (Odessa Team A nimmt Allies) wieder auf den Server von Team A zurück zu wechseln.

Um dieses Durcheinander im Vorfeld zu vermeiden, stimmt euch miteinander ab und testet die entsprechenden Server. Es besteht auch die Möglichkeit auf „neutralen“ Servern das Match auszutragen. Sprecht einfach die Admins an.

4.4 Teamstärke

Grundsätzlich sollte in normaler Teamstärke von 8 gegen 8 gespielt werden. Ist es einem Clan nicht möglich vollzählig am festgelegtem Tag anzutreten, sollte nach einem Ausweichtermin gesucht werden (s. 4.7).

Ist das nicht möglich so kann im Vorfeld mit dem Gegner geklärt werden, ob dieser in Unterzahl spielt oder nicht. Das Team welches in voller Stärke erschienen ist, kann seine Mannschaft z.B. auch auf 6 Spieler reduzieren, muss es aber nicht. Das Unterzahl-Team hat die Entscheidung zu tragen, auch wenn der Gegner auf ein Spiel in voller Teamstärke beharrt. Das Absagen des Spiels auf Grund der Unterzahl ist keinen der beiden Teams erlaubt. Weigert sich ein Team das Match auszutragen, verliert es automatisch.

Hierbei ist es möglich ein 8 vs. 7, 8 vs. 6, 7 vs. 7, usw. zu vereinbaren. Das Minimum liegt aber bei 6 vs. 6. Sollte ein Team 15 Minuten nach dem vereinbarten Termin weniger als 6 Spieler aufstellen können, gilt das Match für dieses Team als verloren.

4.5 Auswechslungen

Während der laufenden Runde (eine Seite einer Map) dürfen keine Auswechslungen vorgenommen werden. Ein Team kann lediglich vor Beginn der neuen Runde beliebig viele Spieler austauschen. Alle Auswechslspieler müssen natürlich auf der Ligaseite mit ihrer RO-ID angemeldet sein und dem Team angehören.

4.6 Verbindungsprobleme

Sollte es während des laufenden Matches zu Verbindungsproblemen kommen, kann der/die betreffende/n Spieler jederzeit wieder ins laufende Spiel zurückkommen. Es liegt im Ermessen beider Teams das Spiel während dieser Zeit zu unterbrechen. Sollte es dem Spieler nicht möglich sein, die Verbindung mit dem Server wieder herzustellen, kann das betreffende Team diesen Spieler ersetzen. Dies ist jedoch nur einmal während der Runde gestattet. Der disconnected Spieler darf dann während der laufenden Runde nicht wieder zurückkommen.

4.7 Gentlemen-Agreement-Regel

Gegenseitig Absprachen unter den antretenden Clans über Themen der vorangegangenen Punkte können unter bestimmten Voraussetzungen über dem Regelwerk stehen.

Voraussetzungen:

- Fairness sollte an erster Stelle stehen
- Der reibungslosen Ablauf der Offensive wird dadurch nicht gefährdet.
- Die Absprachen sollen die Ausnahme sein, nicht die Regel.
- Absprachen erfolgen im gegenseitigen Einvernehmen.

z.B.:

- Wenn ein Team zum vereinbarten Termin nicht oder nicht vollständig antreten kann, besteht die Möglichkeit unter der Bedingung gegenseitiger Übereinkunft, das Match innerhalb des Spieltages zu verschieben.
- Kann ein Team die erforderliche Anzahl an Spielern erst 30 Minuten nach offiziellen Spielbeginn aufbringen kann der Gegner der Verschiebung zustimmen.
- Auswechslung mehrerer Spieler mit Verbindungsproblemen während der laufenden Map.
- usw.

5 Match-Durchführung

5.1 Map-Pool

Der Liga-Map-Pool beinhaltet folgende Karten:

RO-Arad	RO-Hedgehog	RO-LyesKrovny
RO-BaksanValley	RO-Kaukasus	RO-Odessa
RO-Barashka	RO-KoitosK1	RO-Ogledow
RO-Basovka	RO-Konigsplatz	RO-Rakowice
RO-BlackDayJuly	RO-KrasnyiOktyabr	RO-StalingradKessel
RO-Bondarevo	RO-KurlandKessel	RO-Tcherkassy
RO-Danzig	RO-Lazur_upd	RO-Zhitomir1941
RO-FallenHeroes	RO-Leningrad	

Es werden jedem Spieltag 4 Karten zufällig zugelost, dabei wird auf Ausgewogenheit hinsichtlich Panzer und Infanterie geachtet.

5.2 Karten-Eliminierung vor dem Match

Jede Mannschaft muss eine Karte eliminieren, dabei fängt das Team mit Heimrecht an. Die beiden übrig gebliebenen Karten werden gespielt, wobei das Team mit Heimrecht die erste zu spielende Karte und die entsprechende Seite wählt. Bei der zweiten Karte hat das Gastteam dieses Recht.

Die zu eliminierende Karte der betreffenden Begegnung muss durch das Heimteam bis spätestens Sonntag 23:59 Uhr des vorangegangenen Spieltages in den Matchkommentaren notiert werden. Das Gastteam hat bis spätestens zum darauf folgenden Montag 23:59 Uhr Zeit dies ebenfalls zu tun. Sollte sich natürlich auf den Montag als Match-Termin geeinigt worden sein, bitte ich dies vorher zu tun.

Hier kann natürlich auch für die zukünftigen Begegnungen vorgearbeitet werden, so lange das Heimteam immer vor dem Gastteam die Karte eliminiert.

5.3 Gewinnregelung

Eine Map gilt als gewonnen, wenn entweder alle Zonen eingenommen wurden oder dies bis zum Ablauf der Rundenzeit verhindert wurde. Auf Begegnungsgefechts-Karten wie z.B. KoitosK1 wo beide Teams angreifen, gewinnt das Team welches nach Ablauf der Rundenzeit die meisten Caps hat. Bei gleicher Anzahl an eingenommenen Zonen gewinnt das Team mit den meisten Reinforcements. Sollten die auch gleich sein wird das Match als Unentschieden gewertet.

5.4 Screenshots / Demorecs

Der Nachweis für Sieg oder Niederlage gegenüber der Liga-Leitung erfolgt über Screenshots. Diese sind von jedem Team separat anzufertigen (z.B. mit [Gadwin-Printscreen](#)). Demorecs müssen von jedem Spieler für jede einzelne Runde angefertigt werden. Indem man vor Beginn einer jeden Runde den Befehl „demorec“ in die Konsole (mit `o` öffnet und schließt sich diese) eingibt, startet die Aufzeichnung des eigenen Spieles.

5.5 Meldung und Bestätigung des Gefechts

Die Mannschaft die gewonnen hat trägt das Ergebnis ein, die andere bestätigt dies danach. Zum Beweis des Ergebnisses dienen die angefertigten Demorecs und Screenshots. Bei Unentschieden wird es das Team mit Heimrecht tun.

Wenn der Gegner das Spiel bestätigt hat, gilt es als akzeptiert. Das heißt nachträgliche Beschwerden z.B. wegen Bugusing, nicht eingetragenen RO-IDs etc. werden nicht mehr berücksichtigt und das bestätigte Ergebnis wird für den weiteren Wettbewerb gewertet.

5.6 Fair-Play

Jegliche Form des Betruges ist untersagt und wird hart bestraft.

Unter Betrug sind das Verwenden von Zusatzprogrammen, bzw. vornehmen von Veränderungen am Spiel gemeint, die spielspezifische Eigenschaften ändern und damit einen Vorteil gegenüber anderen geschaffen wird. (z.B. durch Nebel und Wände schauen, keinen Rückstoß haben, etc.) Weiterhin fällt das Ausnutzen von Bugs (Ladder-Bugliste s. Anhang) in den Karten und dem Spiel um sich dadurch einen Vorteil zu verschaffen auch unter die Kategorie Betrug. Unter Bugusing ist z.B. das Verwenden von Positionen zu verstehen von denen aus man selbst Abschüsse machen kann, jedoch selbst nicht abgeschossen werden kann. Sollte jemand das Verwenden von Bugs (z.B. MG-Bug beim Aufbocken hinter Mauern, Zäunen, etc.) beobachten, ist der betreffende Spieler sofort darauf hinzuweisen. Stellt er das nicht ab, gilt es als Betrug und wird geahndet.

Sollte ein Team den Verdacht haben, dass betrogen wurde, muss die Behauptung durch entsprechende Beweise (Demorecs, Screens) untermauert werden. Die Entlastung kann dann wiederum nur durch die Demorecs des beschuldigten Team erfolgen. Sollte keine Aufnahmen als Entlastung vorgelegt werden können, bekommt der klagende Clan unweigerlich den Zuspruch.

Der Vorwurf muss der Liga-Leitung übermittelt werden und wird dort geprüft und geahndet. Sollte sich der Verdacht erhärten, wird das entsprechende Team vom weiteren Verlauf der Offensive ausgeschlossen.

5.7 Schiedsrichter in einem Gefecht

Sollte ein Clan bei einem Gegner unfaire Spielweise vermuten kann ein Schiedsrichter das Gefecht auf dem Server mitverfolgen.

Bei so einer Vermutung ist der Liga-Admin vor dem Spieldatum zu verständigen. Wenn das der Fall sein sollte muss der Serveradmin einen Zuschauerslot mit freier Sicht aktivieren.

Bevor ihr Bedenken anmeldet solltet ihr gut überlegen denn das ist eine Maßnahme die nur in Ausnahmefällen genehmigt wird!

In dieser Offensive wäre es wünschenswert wenn es niemals zu so einer Maßnahme kommen würde!

6 Match-Server

6.1 Mutatoren

Auf den Match-Servern müssen immer die aktuelle Spielversion installiert sein. Im Falle eines Server-Crash hoffen wir auf die Fairness der Teams eine geeignete Lösung zu finden. Die Gefechte sind mit folgenden Mutatoren zu bestreiten:

- BlackOut, TeamReady, 32 player reinforcement und Exterminator v0.2

Im Gegensatz zur ersten Version wurde der Exterminator v0.2 gefixt und verschiedene Bugs (wie z.b. die falschen Uniformen) wurden behoben. Das vermeintliche Probleme der „Aufsteh-Animation“ ist eigentlich keines, sondern damit wird der sogenannte Pop-up-Bug behoben.

Grundsätzlich muss mit aktivierten Mutatoren gespielt werden.

Den Download gibt es hier:

[Mutatoren-Paket der RO-Ladder](#)

Das Paket enthält folgende Mutatoren:

- Teamready Mutator (version 2.1)
- 32 player reinforcement Mutator (version 1.0)
- ROBlackout Mutator (version 1.0)
- Exterminator (version 0.2)

Eine Readme für die Installation ist jeweils beigelegt!

6.2 Servereinstellungen

Im Webinterface sind folgende Einstellungen vorzunehmen:

unter Defaults - Rules [Einstellung 1](#)

unter Defaults - Server [Einstellung 2](#)

unter Defaults - Game [Einstellung 3](#)

7 Schlusswort

Die Liga-Leitung wünscht allen Spielern und Teams viel Erfolg und einen störungsfreien Ablauf des Wettbewerbs. Bei Fragen Wünschen und Anregungen wendet euch bitte an die Admins.

Mit freundlichen Grüßen

[AgentKing](#)

8 Anhang

Exploit-Liste der RO:Ladder

All maps:

- Any spot to shoot through or get under the terrain is not allowed.
- Any MG spots where the mg gets invincible or hidden are not allowed.

RO-Arad:

- none known atm, Up for discussion

RO-BaksanValley:

- none known atm, Up for discussion

RO-Barashka:

- none known atm, Up for discussion

RO-Basovka:

- Looking through the trenches is Illegal.
- Some boxes are known to make a player un-touchable if deployed well if asked to redploy then do so.

RO-Bondarevo:

- none known atm, Up for discussion

RO-Danzig:

- Getting in the cap zone on the East Wine storage boxes is Illegal.
- Teleporting into a different room is Illegal.

RO-Hedgehog:

- none know atm, Up for discussion

RO-Kaukasus:

- Axis and Allies looking through any part of the map is Illegal.
- Allies being able to throw grenades over the courtyard graveyard into the back route and path to back route - is allowed
- Jumping into the shepard's path over looking the back route from the shepard's hut - is illegal

RO-KoitosK1:

- Laying 1 meter away from the crack of the sniper section near ammo, overlooking the appartments due to players dissapearing is illegal (if you use the crack stay as close to the wall as possible)
- Jumping down from the square at the 1st floor towards the street between appartments and estate is not allowed.

RO-Konigsplatz:

- Hiding in the water (if you go prone in the water, you are submerged in it) is Illegal.
- Going on top of the siegessaule building is Illegal.

RO-KrasnyiOktyabr:

- After the central is capped for the Axis, it is Illegal to go back through spawn to Petrol Yard exits.
- Going on the rafters in the Construction Hall is Illegal.
- Getting on top of the Contruction Hall & Garage is Illegal

RO-LyesKrovny:

- Getting on top of bunkers as axis is Illegal.
- Getting on top of Headquarters & Command cap Illegal
- Getting out of the trenches once in is illegal.

RO-Odessa:

- Getting on the side of the flat roofed building overlooking tower is illegal
- Getting on the side of the axis first sniper building in the square is not allowed
- Shooting as allied sniper from the spawn protection is ????

RO-Ogledow:

- none known atm - Up for discussion

RO-Rakowice:

- Getting on rails is Legal.

RO-StalingradKessel:

- Leaping over the North Rail wall to get in the cap zone before any walls are blown is Illegal.
- Getting on the big pipe to the Admin building (Axis Left) is illegal

RO-Zhitomir:

- Shooting into the first allied spawn from the krasnyapps is allowed.

Artillery:

- If the map allows you to call the arty in a certain spot by putting artillery directly on it then it is deemed Legal.
- Using exploits to avoid arty protection so you can put it anywhere is not allowed.
- Using double arty at 2 different places in the map is allowed only if you just call the second arty when the time restriction has run out.

Tower of Power:

- Stacking players on top of each other is Illegal.