

LAN4ME – Unreal Tournament 99

InstaGib 2vs2

M-M-M-MONSTER KILL! 

Beim UT99-Turnier geht es zurück zu den Wurzeln: schnelle Reflexe, direkte Treffer und keine Ausreden.

Gespielt wird **2 gegen 2 im InstaGib-Modus** auf dem Klassiker **DM-Deck16**.

Ein Treffer. Ein Frag. So einfach kann Gaming sein. 

1. Teams

Gespielt wird **2 gegen 2**.

Jedes Team besteht aus **2 Spielern**. Beide Spieler müssen für das Turnier angemeldet sein.

Ein Spieler darf während des Turniers nur für **ein Team** antreten.

Ein ordentlicher Teamname gehört natürlich dazu. 

2. Turniermodus

Das Turnier wird im **Single-Elimination-Modus** gespielt.

Ganz einfach:

Gewonnen → **nächste Runde**

Verloren → **ausgeschieden**

Jede Begegnung besteht aus **einem Match**.

Das Team, das zuerst das Fraglimit erreicht, gewinnt das Match und zieht in die nächste Runde ein.

3. Spielmodus

Gespielt wird:

Unreal Tournament 99 – Team Deathmatch 2vs2 mit InstaGib

Alle Spieler treten mit der **InstaGib Shock Rifle** gegeneinander an.

Es gibt keine normalen Waffen und kein langes Herumballern:

Ein Treffer = ein Frag. 

4. Map

Für das gesamte Turnier wird eine feste Map verwendet:

DM-Deck16

Es gibt **kein Map-Voting und keinen Map-Wechsel**.

Alle Teams spielen unter denselben Bedingungen.

Deck16. InstaGib. 2vs2. Fertig. 🔥

5. Fraglimit

Das Fraglimit liegt bei:

30 Frags

Das Team, das zuerst **30 Frags** erreicht, gewinnt das Match.

Entscheidend ist der **Team-Score**.

Beispiel:

Team A: 30 Frags

Team B: 24 Frags

→ **Team A gewinnt und zieht in die nächste Runde ein.**

6. Server

Gespielt wird auf den von der **LAN4ME-Turnierleitung bereitgestellten UT99-Servern**.

Die Serverdaten werden vor dem jeweiligen Match bekannt gegeben.

Eigene Server dürfen nur nach vorheriger Absprache mit der Turnierleitung verwendet werden.

7. Spieleinstellungen

Für alle Matches gelten grundsätzlich folgende Einstellungen:

Spiel: Unreal Tournament 99

Modus: Team Deathmatch

Teams: 2vs2

Mutator: InstaGib

Map: DM-Deck16

Fraglimit: 30

Friendly Fire: Aus

Alle weiteren Servereinstellungen werden von der Turnierleitung vorgegeben.

Damit gelten für alle Teams dieselben Bedingungen.

8. 🕒 Matchstart

Bitte seid rechtzeitig zum angekündigten Match an euren PCs.

Nach Aufruf des Matches habt ihr **15 Minuten Zeit**, vollständig und spielbereit auf dem Server zu erscheinen.

Sollte ein Team nach Ablauf der **15 Minuten** weiterhin nicht spielbereit sein, entscheidet die Turnierleitung über das weitere Vorgehen bzw. einen möglichen **Default-Win** für das anwesende Team.

Technisches Problem?

Dann meldet euch direkt bei der Turnierleitung.

UT99 ist zwar fast unzerstörbar – die Rechner davor leider nicht immer. 😊

9. 🛠️ Disconnects & technische Probleme

Bei einem Disconnect, Spielabsturz oder anderen technischen Problemen informiert bitte möglichst schnell die Turnierleitung.

Die Turnierleitung entscheidet abhängig von der Situation, ob:

- das Match mit dem aktuellen Spielstand fortgesetzt wird,
- das Match neu gestartet wird oder
- eine andere faire Lösung gefunden wird.

Ein Match wird nicht automatisch wegen jedes einzelnen technischen Problems komplett neu gestartet.

10. 🚫 Cheats, Bots & unerlaubte Hilfsmittel

Eigentlich selbstverständlich:

Cheaten ist verboten.

Nicht erlaubt sind insbesondere:

- Aimbots
- Triggerbots
- Wallhacks
- unerlaubte Scripts
- manipulierte Clients
- sonstige Hilfsmittel, die einen unfairen Vorteil verschaffen

Normale UT99-Einstellungen, Keybinds, Maus-Sensitivität, FOV und persönliche Config-Anpassungen sind erlaubt, solange dadurch kein unfairer spielerischer Vorteil entsteht.

Bei einem begründeten Verdacht kann die Turnierleitung den betreffenden Spieler bzw. dessen System überprüfen.

Cheaten kann zur **sofortigen Disqualifikation des gesamten Teams** führen.

11. 👁️ Zuschauer & Coaching

Zuschauen und Anfeuern ist grundsätzlich erlaubt, sofern dadurch keine spielrelevanten Informationen weitergegeben werden.

Ghosting und Coaching während eines laufenden Matches sind nicht erlaubt.

Wer dem eigenen Team verrät, wo der Gegner gerade steht, hilft also ein bisschen zu viel. 😏

12. 📷 Ergebnisse

Nach dem Match meldet das **Gewinnerteam** das Ergebnis bei der Turnierleitung.

Beispiel:

Team A 30 : 24 Team B

Bitte macht zusätzlich einen **Screenshot vom Endstand**.

Anschließend aktualisiert die Turnierleitung den Turnierbaum und gibt euch die Informationen zum nächsten Match.

13. 🤝 Fair Play

UT99 darf schnell, laut und gnadenlos sein.

Ein bisschen Jubeln und Trashtalk gehört zu einer LAN natürlich dazu. Persönliche Beleidigungen, Diskriminierung oder absichtliches Stören anderer Spieler allerdings nicht.

Kurz gesagt:

Fragen, feiern und fair bleiben.

Und wenn der Gegner fünfmal hintereinander trifft:

Vielleicht war er einfach schneller. 🤔

14. 🧑🏻 Entscheidungen der Turnierleitung

Nicht jede mögliche Situation lässt sich vorher in einem Regelwerk abbilden.

Bei Problemen oder Situationen, die durch dieses Regelwerk nicht eindeutig geregelt sind, entscheidet die **LAN4ME-Turnierleitung**.

Wir versuchen dabei immer, eine möglichst faire Lösung für beide Teams zu finden.

Die Entscheidung der Turnierleitung ist für das laufende Turnier verbindlich.