

# Regeln des Goultarminator III

## Qualifizierung:

---

### I. Anmeldung

Die Bewerber müssen bei der Anmeldung einen kurzen Text (bis zu 1000 Zeichen) erstellen, in dem sie der Gemeinschaft der Spieler ihres Servers erklären, warum sie als Vertreter ihrer Klasse ausgewählt werden sollten. Dieser Text wird dem Popularitätswettbewerb sichtbar sein und den Spielern dabei helfen, eine Rangfolge der 5 Spieler von jeder Klasse zu erstellen.

Die Bewerber können bis zum Ende der Anmeldefrist ihre Bewerbung ändern oder zurückziehen.

Die Anmeldefrist fällt mit dem Ende des Schnelligkeitstestes zusammen.

Es wird nur eine Anmeldung pro Account und Person akzeptiert.

### II. Schnelligkeitstest

Die Bewerber zur Teilnahme an den Kämpfen des Turniers müssen sich einem Schnelligkeitstest unterziehen.

Dieses Mal wird Goultard selbst die Serverwelten aufsuchen und die Kampfkraft der Bewerber prüfen. Es versteht sich, dass der Organisator des Turniers nicht mit vollen Kräften kämpft, damit überhaupt noch Teilnehmer übrigbleiben.

Die Prüfung ist einfach: Goultard so schnell wie möglich besiegen.

Die Kämpfe gegen Goultard finden an einem besonderen Ort statt, der speziell von Goultard geschaffen worden ist, und den man mit dem Zaap im Astaknydenwald [-6,-12] erreichen kann.

Die Bewerber müssen alleine gegen Goultard antreten.

Auf der Karte des Kampfes ist das PvP untersagt.

Die 5 besten Zeiten für jede Klasse und jeden Server ermöglichen die Teilnahme an dem zweiten Test.

Das Ergebnis des Schnelligkeitstests wird direkt im Spiel ermittelt. Wir berücksichtigen nur die beste Zeit der Bewerber.

Falls es für eine Klasse nicht ausreichend Teilnehmer beim Schnelligkeitstest gibt, werden die verbleibenden Plätze mit den angemeldeten Charakteren mit den meisten Erfahrungspunkten besetzt.



### III. Beliebtheitstest

Die 5 Bewerber jeder Klasse mit den besten Zeiten werden auf jedem Server einem Beliebtheitstest unterzogen.

Nach der Veröffentlichung der Ergebnisse des Schnelligkeitstests wird ein Formular für jeden Server eingerichtet, um die Turnierteilnehmer jeder Klasse auszuwählen.

Die Spieler von jedem Server können die Bewerber ihres Servers entsprechend ihrer vermuteten Eignung als Turnierkämpfer und Vertreter des Servers sortieren.

Auf allen Servern werden die Bewerber jeder Klasse, die am meisten Punkte erhalten, als Teilnehmer des Goultarminator ausgewählt.

Bei allen Klassen (außer Halsabschneidern und Maskeradoren) wird der Bewerber mit der zweithöchsten Stimmzahl eines Servers der Ersatzkämpfer der jeweiligen Klassen. Falls der Teilnehmer bei einem Kampf abwesend sein sollte, muss der Ersatzkämpfer antreten, damit es nicht zum Aufgeben wegen Nichtantreten kommt.

Bei den Halsabschneidern und Maskeradoren werden die beiden Bewerber mit den meisten Punkten eines Servers als Teilnehmer ausgewählt. Die Bewerber, der auf den dritten Platz kommt, wird der Ersatzkämpfer des ersten Teilnehmers, der Bewerber auf dem vierten Platz wird der Ersatzkämpfer des zweiten Teilnehmers. Es ist notwendig, über einen Charakter der Stufe 41 oder höher zu verfügen, um an der Sortierung der Teilnehmer bei dem Beliebtheitstest teilnehmen zu können.

Ein einziger Account kann nur an einer einzigen Abstimmung für einen Server teilnehmen. Es wird nur eine Teilnahme pro IP akzeptiert. Im Fall von Manipulationsversuchen kann es zu Sanktionen kommen.



# Das Turnier:

---

## I. Allgemeine Regeln

- Das gesamte Turnier findet auf einem speziell dafür eingerichteten Server statt.
- Alle Beleidigungen führen zur sofortigen Disqualifizierung.
- Die Vertreter von jedem Server werden in 4 Teams mit je 4 Charakteren aufgeteilt.
- Zu dem Server wird nur Zuschauern mit einer Sondergenehmigung Zugang gewährt.
- Ein Server schickt jeweils 16 Kämpfer auf den Turnierserver: 2 Halsabschneider, 2 Maskeratoren und je einen Vertreter der anderen 12 Klassen.
- Jedes der 4 Teams von allen Servern muss einen Halsabschneider ODER einen Maskerator enthalten.
- Die Klassen Osamodas, Eniripsa, Sacrieur und Pandawa müssen sich in verschiedenen Teams befinden.
- Ein unvollständiges Team kann nicht an Kämpfen teilnehmen. Das Nichterscheinen von mindestens einem Vertreter einer Klasse wird als Aufgeben aufgefasst.
- Die zeitweiligen Boni (Bonbons und andere Boni) werden automatisch bei Betreten der Turnierarena von den Charakteren entfernt. Ein NPC wird den Teilnehmern Boni anbieten, die denen der Pandaladörter entsprechen (Eigenschaften und Resistenzen).
- Alle Teilnehmer können auf einen Stall auf dem Turnierserver zugreifen, in dem sich Dracotruter der Stufe 100 von allen Sorten befinden werden.
- Bei dem Turnier sind allein Schilde erlaubt, deren Grad geringer als 7 ist.
- Aufgrund der Besonderheiten des Heroic Servers werden den Teilnehmern von Oto Mustam alle Schilde mit einem geringeren Grad als 7 geschenkt.
- Es dürfen alle Zauber verwendet werden.
- Die Stufe von allen Teilnehmern wird bei Betreten des Turnierservers automatisch auf 200 gesetzt, selbst wenn die Charaktere auf ihren Herkunftsservern ein geringeres Niveau haben.
- Der PvP-Grad wird auf dem Turnierserver automatisch auf 6 gesetzt und die neutralen Charaktere erhalten die Söldner-Gesinnung.
- Es handelt sich um ein internationales Turnier. Alle Teilnehmer haben das Recht, sich in ihrer eigenen Sprache auszudrücken. Die wesentlichen Informationen (Kampfbeginn, Kampfende) werden auf dem Turnierserver auf Französisch und Englisch mitgeteilt.
- Das Multi-Accountspiel ist untersagt. Alle Charaktere eines Kampfes müssen von gesonderten Spielern gesteuert werden. Falls einige Spieler über einen gemeinsamen Wohnort und eine gemeinsame IP-Adresse verfügen, müssen sie dies gleich nach dem Ende des Beliebtheitstests dem Community Manager ihrer Community mitteilen.

## II. Die Schiedsrichter

Während des gesamten Turniers werden die Kämpfe von Schiedsrichtern überwacht.

Im Fall von Meinungsverschiedenheiten zwischen Teams hat der Schiedsrichter eine Entscheidung zu treffen. Die Teams haben die Entscheidung des Schiedsrichters zu akzeptieren.

Die Schiedsrichter sind leicht zu erkennen: sie haben das Aussehen von Eulen.



### III. Bildung der Teams

Nach der Veröffentlichung der offiziellen Liste der 16 Turnierteilnehmer von allen Servern verfügen diese über 2 Tage, um sich in 4 Gruppen mit je 4 Charakteren aufzuteilen.

Im Fall von Unstimmigkeiten und der Unmöglichkeit einen Kompromiss für die Zusammenstellung der Teams zu finden, wird die Zusammensetzung der Teams von Ankama vorgenommen (in diesem Fall wird die Zusammenstellung der Teams ausgelost).

### IV. Die Serverwettbewerbe

Während der gesamten Dauer des Turniers finden Serverwettbewerbe statt, bei denen die Spieler der verschiedenen Server gegeneinander antreten.

Die Server, die an den Serverwettbewerben teilnehmen und einen guten Platz in der Gesamtwertung erreichen, erhalten Punkte, die ihnen möglicherweise erlauben, eine der Serverbelohnungen zu bekommen.

Die Zahl der erhaltenen Punkte und die Methode der Aufteilung derselben wird bei der Ankündigung von jedem Serverwettbewerb mitgeteilt.

### V. Die Vorauswahl

Während der Vorauswahl sind die Teams in zwei Gruppen aufgeteilt. Auf der einen Seite die 128 französischsprachigen Teams und auf der anderen Seite die 72 nicht französischsprachigen Teams.

Während der Vorauswahl muss jedes Team an vier Kämpfen der anderen Teams seiner Gruppe teilnehmen.

Die Kämpfe ermöglichen es den Teams Punkte zu erhalten und sich in der Gesamtwertung ihrer Gruppe zu platzieren.

Die 41 Teams der französischsprachigen Gruppe und die 23 Teams der nicht französischsprachigen Gruppe, die die meisten Punkte erhalten haben, nehmen zusammen am 32zigstel-Finale teil.

Die bei den Serverwettbewerben gewonnenen Punkte spielen keine Rolle bei der Vorauswahl der Teams.

Der Terminkalender der Kämpfe (Datum, Uhrzeit und Karte) wird im voraus definiert und veröffentlicht. Die Teams müssen sich auf der ihnen zugewiesenen Karte einfinden.

Am Ende eines jedes Kampfes muss irgend ein Mitglied von beiden Teams das Formular zum Ende des Kampfes ausfüllen. Es ist ebenfalls ein Screenshot mit der Benutzeroberfläche zum Ende des Kampfes einzureichen.

Falls die Informationen nicht übereinstimmen, wird eine Untersuchung durchgeführt. Das Team, das falsche Angaben gemacht hat, wird disqualifiziert und die Spieler, die zu diesem Team gehören, werden streng bestraft.

Falls nur ein Team das Formular zum Ende des Kampfes ausfüllt, wird davon ausgegangen, dass das andere Team mit den Informationen des anderen Teams einverstanden ist.



## VI. Die Finalkämpfe

Die verbleibenden 64 Teams werden an 7 Tagen von 32stel-Finale bis zum Finale gegeneinander kämpfen. Jede Niederlage führt zum Ausschluss von den weiteren Kämpfen.

Der Terminkalender wird im voraus bekanntgegeben.

Die Abwesenheit und die Verspätung von Teilnehmern führt zur Elimination des betreffenden Teams.

## VII. Punktesystem

Die Punkte werden den Teams und Servern angerechnet.

### Zahl der Punkte je nach Art des Sieges:

Die Teams erhalten auf jeden Fall Punkte, wenn sie zum Kampf antreten, selbst wenn sie verlieren. Die Zahl der Punkte hängt vom Ausgang des Kampfes ab.

Art des Sieges	Gewinner	Verlierer
Perfekter Sieg (kein besiegter Charakter beim Gewinner)	60 Punkte	5 Punkte
Sieg zu dritt (1 besiegter Charakter beim Gewinner)	50 Punkte	15 Punkte
Sieg zu zweit (2 besiegte Charaktere beim Gewinner)	45 Punkte	20 Punkte
Knapper Sieg (3 besiegte Charaktere beim Gewinner)	40 Punkte	25 Punkte
Sieg wegen Aufgeben des Gegners	60 Punkte	-10 Punkte
Unentschiedener Kampf	8 Punkte / überlebender Charakter	

### Schneller Sieg:

Ein Sieg in weniger als 6 vollen Runden (d.h. bevor der Rundenzähler die 7. Runde anzeigt) ist ein schneller Sieg. Bei einem schnellen Sieg erhält der Gewinner 20 zusätzliche Punkte.

### Unentschieden:

Während der Vorauswahl wird der Kampf nach 15 Runden als unentschieden erklärt (sobald der Rundenzähler die 16. Runde anzeigt).

**Während der Finalkämpfe gibt es kein unentschieden mehr, weil es keine zeitliche Begrenzung mehr gibt.**

### Das Aufgeben:

Falls alle Mitglieder eines Teams nicht pünktlich erscheinen, wird dies als Aufgeben dieses Teams gewertet. Das nicht vollständig erschienene Team wird als Verlierer des Kampfes angesehen, das andere Team gewinnt wegen Aufgeben des Gegners. Falls beide Teams nicht pünktlich erschienen, verlieren alle beide.

Falls ein Turnierteilnehmer abwesend ist, muss der Ersatzkämpfer einspringen. Falls ein Turnierteilnehmer und sein Ersatzkämpfer abwesend sind, wird das Aufgeben wegen Nichterscheinen gewertet.

Bei Teams, die 10 Minuten nach dem angekündigten Kampfbeginn nicht eingetroffen sind, wird das Nichterscheinen als Aufgeben gewertet.



## VIII. Die Belohnungen

### A. Die Belohnungen der Teams

#### Das gewinnende Team des Finales:

Die Gewinner des Finales werden mit Kama überhäuft, jeder von ihnen erhält 15 Millionen Kamas ! Sie erhalten ebenfalls ein Champion-Set, das zugehörige Emote, wie auch ein Schild zu Anzeige des Titels: « Goulterminator-Champion ».

#### Das verlierende Team des Finales:

Sie haben den allerletzten Kampf verloren, aber sie haben sich wacker geschlagen und Goultard dankt ihnen dafür! Die vier Mitglieder dieses Teams erhalten je 7 Millionen Kamas!

#### Die Gewinner des Kampfes um den dritten Platz:

Sie haben das Finale verpasst, aber dennoch den dritten Platz erreicht. Die 4 Mitglieder dieses Teams erhalten je 2 Millionen Kamas.

#### Die Gesamtwertung der Teams

16 Spieler eines Servers haben es geschafft haben, 4 ausgeglichene Teams zusammenzustellen, zahlreiche Kämpfe zu gewinnen und so die größte Punktezah der Gesamtwertung der Teams der Server zu erreichen.

Die 16 Charaktere dieser Spieler erhalten jeweils ein Champion-Set, das zugehörige Emote des Champions und je 2 Millionen Kamas.

### B. Die Serverbelohnungen

Der Server erhalten Punkte aufgrund der Kämpfe ihrer Teams wie auch aufgrund der Serverwettbewerbe. Es wird eine Punktetabelle der Server erstellt. Die besten Server dieser Punktetabelle erhalten eine Belohnung.

#### Erster Platz:

Dieser Server erhält während einem Wochenende:

- doppelte Erfahrungspunkte,
- doppelte Drops,
- beliebig wieder aufladbare Schlüsselbunde für die Dungeons.

#### Zweiter bis fünfter Platz:

Diese Server erhalten während einem Wochenende:

- anderthalbfache Erfahrungspunkte,
- anderthalbfache Drops,
- beliebig wieder aufladbare Schlüsselbunde für die Dungeons.

#### Sechster bis zehnter Platz:

Diese Server erhalten während einem Wochenende beliebig wieder aufladbare Schlüsselbunde für die Dungeons.

