

Willkommen zum Enterprise Turnier



Dieses Turnier ist das erste seiner Art

Daten des Turniers:

**Beginn: 09.11.23
Ende: 11.11.23(12.11)**

Dieses Turnier wurde 2021 von [GGWWS] Stardalf gegründet und findet nun das sechste Mal statt.

Alle Links auf einen Blick

English Rulebook: [☰ Enterprise E ENG Ruleset](#)

Discord: <https://discord.gg/wqFDTpnBJK>

Tournify: <https://www.tournify.de/live/enterprise-f>

Anmeldung: <https://forms.gle/TcBdEZqwNcsQkTRu7>

Anmeldungs Übersicht: [🏠 Team and Player registartion \(Antworten\)](#)

Warteliste: [🏠 Waiting List](#)

Schiffsliste: [🏠 Ship List Enterprise F](#)

Mappool: [🏠 Mappool Enterprise](#)

Ablaufplan: [🏠 Enterprise F Match Shedule](#)

Streamer Regeln: [☰ Streamer Regeln Enterprise Tournament](#)

Dauerhafte Tabelle: [🏠 Enterprise Tournament Overviews](#)

Was ist das Enterprise Turnier?

Die Idee hinter dem Enterprise Turnier ist, den Austausch zwischen den Clans und Communities zu fördern und Spaß sowohl für Casual-Spieler als auch Tryhard-Spieler zu bieten.

Dazu haben wir uns eine besondere und in WoWs einzigartige Turnierstruktur einfallen lassen:

Zunächst startet ihr in 3er Teams, die sich im Laufe der Aufbauphase zu 6er und zuletzt 9er Teams zusammenschließen.

Wir wollen damit ausgeglichene Teams aus den verschiedensten Spielern schaffen und euch spannende Matches ermöglichen.

Gespielt wird auf Tier 7,8, 9,10 und 11(abhängig von der Turnierphase).

Wir freuen uns auf eure Teilnahme!

Freundlichst die EP Orga :D

1. Anmeldung

Die Anmeldung der Spieler erfolgt in diesem Google-Formular:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfFNOK6skxz7NzZM0rRr2M-pas18ITzS2UjF6MHyHtQeHTZFW/viewform?usp=sf_link.

Sobald du im Formular eingetragen bist, wirst du automatisch auf der Tournify Seite durch uns angemeldet.

Anmeldefrist ist der 04.11.2023 um 15 Uhr.

Die Anmeldung könnt ihr später auf Tournify und in einer Google Tabelle einsehen. Falls du schon Teams melden willst und dich erst später im Formular einzutragen möchtest, meldet euch einfach bei **Stardalf_der_getrekkte** oder einer Person aus der Orga auf dem EP Discord <https://discord.gg/wqFDTpnBJK>

Zu beachten für die Spielieranmeldung:

- Spielberechtigt sind nur angemeldete Spieler.
- Tritt ein Team ohne Absprache mit nicht gemeldeten Spielern an, bedeutet dies für das ganze Team den Ausschluss aus dem Turnier.
- Sollte in der Zeit zwischen der Anmeldefrist und dem Turnierbeginn eine größere Anzahl an Spielern ausfallen, können in Absprache mit der Orga Spieler nachnominiert werden.
- Das Nachmelden von Spielern nach Beginn des Turniers ist nur in Ausnahmefällen möglich und wird nach Ermessen der Orga zugelassen oder abgelehnt.

1.1 Zusammensetzung der Teams bei der Anmeldung

- A. Jedes Team besteht aus drei Spielern und höchstens 4 Ersatzspielern.
- B. Jeder Spieler darf nur für ein Team gemeldet sein.
- C. Jedes Team muss einen Repräsentanten auf dem EP Discord haben, dieser Repräsentant gilt als Ansprechpartner für die Orga und Schiedsrichter.

2. Allgemeine Regeln

Die EP Organisation ist eine weltoffene und tolerante Gemeinschaft, welche es sich zum Ziel gesetzt hat, für alle Spielerinnen und Spieler von World of Warships abwechslungsreiche und spannende Turniere auf die Beine zu stellen. Aus diesem Grund sind jegliche rassistischen, sexistischen, homophoben und trans feindlichen Aussagen untersagt und werden entsprechend sanktioniert. Während der Turniere geht es um Spielspaß und freundschaftlichen Wettkampf, der für alle im Vordergrund stehen sollte. Wir sehen unsere Turniere als einen Ort um mit Spielern aus anderen Communities zu connecten und sich auszutauschen, daher findet ihr anbei die allgemeinen Regeln, an die sich jeder bei uns zu halten hat.

Geltungsbereich des Regelwerkes: Das Regelwerk gilt von der Eröffnung der Anmeldung bis zur Ausschüttung der Preise. Sollte es in einem Turnier keine Preise geben, gilt das Regelwerk bis zur Veröffentlichung des Feedbacks zum Turnier, welches in einem abschließenden Stream und in Schriftform auf dem EP Discord veröffentlicht wird.

2.1 Allgemeine Turnier Regeln

- A. Einzelne Regeln, Formulierungen oder der Turnierbaum können aufgrund der Anmeldezahlen oder zur Qualitätsverbesserung des Regelwerkes bis zum Turnierstart angepasst werden.
Wichtige Änderungen werden auf dem EP Discord rechtzeitig bekanntgegeben und im [Änderungsverlauf](#) festgehalten.
- B. Jeder Teamleader ist verpflichtet, den EP Discord zu benutzen. Ab der Aufbauphase müssen alle Spieler die Voice-Kanäle des EP Discords benutzen.
- C. Die Teams müssen sich bei auf dem Discord bekanntgegebenen Änderungen der Regeln oder des Turnierbaums vor dem Turnierstart selbständig darüber

informieren.

- D. Rein formale Änderungen ohne Einfluss auf den Inhalt der Regeln werden nicht gesondert bekanntgegeben.

2.2 Grundsätzliche Verhaltensregeln

- A. Behandelt euren Gegner mit Respekt. Von allen Mannschaften wird erwartet, dass sie ernsthaft spielen und sich nicht im Vorfeld schon ergeben. Absichtliches Verlieren wird mit Ausschluss sanktioniert.
- B. Jede Form der Beleidigungen ist verboten, ein Verstoß wird im schlimmsten Fall mit einem Ausschluss eines Spielers oder eines ganzen Teams bestraft. Dies gilt überall, ob im Discord, im Ingame Chat oder im Stream Chat.
- C. Die Teams können für das Verhalten ihrer Mitglieder haftbar gemacht werden.
- D. Spieler, Teams oder Clans, die wiederholt stark negativ durch ihr Verhalten oder Regelbruch auffallen, können disqualifiziert oder dauerhaft von allen Turnieren des Organisations-Verbundes ausgeschlossen werden.

2.3 Regelverstöße melden

- A. Die Ahndung von Regelverstößen in den Gefechten erfolgt bei zeitnaher Meldung mit Nachweis mittels Screenshot oder Replay an den Schiedsrichter. Das Nicht-Melden bedeutet das Akzeptieren des Regelverstoßes.
- B. Schiedsrichter können die Strafen für einen Regelverstoß mildern oder aufheben, falls dies von beiden betroffenen Teams in einem Konsens gewünscht wird. Andernfalls gelten die im Regelwerk definierten Sanktionen.
- C. Die Zustimmung zu einer gemilderten Strafe kann nicht rückwirkend widerrufen werden, nachdem diese umgesetzt wurde.

2.4 Regeln für den Spielverlauf

- A. Grobe Fehler bei den Spezifikationen des Übungsraums können durch den Schiedsrichter als Niederlage gewertet werden.

Das Nicht-Ankündigen eines Übungsraumes wird als Niederlage gewertet.

- B.** Das Antreten mit einer nicht zugelassenen Schiffsaufstellung wird als Niederlage gewertet.

Ausnahme bei Erstverstoß:

Wenn ein Team selbständig bis 1 Minute nach Spielstart einen Verstoß der eigenen Schiffsauswahl meldet, wird ein Neustart durchgeführt. Das betroffene Team darf die Schiffsauswahl nur so weit anpassen wie nötig, um regelkonform zu sein (im Zweifel entscheidet der Schiedsrichter).

Das gegnerische Team darf alle Schiffe neu wählen.

2.5 Auswechseln der Spieler

- A.** Angemeldete Spieler können beliebig oft vor jedem Gefecht ausgewechselt werden.

- B.** Jeder Spieler darf nur für ein Team gemeldet sein und spielen. Ein Verstoß führt zum Ausschluss.

- C.** Fällt in einem der 6er- oder 9er-Teams ein Spieler aus, muss dieser aus dem Spielerpool seines ursprünglichen 3er-Teams ersetzt werden. Das Ersetzen des Spielers aus dem Spielerpool eines der anderen 3er-Teams wird als Niederlage gewertet.

Ausnahme:

Abweichungen von dieser Regelung sind mit ausdrücklicher und nachweislicher Zustimmung der Orga zulässig, der Gegner muss davon in Kenntnis gesetzt werden.

- D.** Nicht angemeldete Spieler sind generell unzulässig und dürfen nicht am Turnier teilnehmen.

Das Antreten mit unangemeldeten Spielern führt zum sofortigen Ausschluss aus dem Turnier für das ganze Team.

Ausnahme:

Kurzfristige Abweichungen von dieser Regelung sind in Ausnahmefällen mit ausdrücklicher und nachweislicher Zustimmung der Orga zulässig, der Gegner muss davon in Kenntnis gesetzt werden.

2.6 Verhalten bei Disconnects

- A.** Bei einem Disconnect innerhalb der ersten drei Minuten eines Gefechts wird das Spiel neu gestartet. Die Teamaufstellung von Spielern und Schiffen muss hierbei beibehalten werden. Dies gilt jedoch nur, wenn innerhalb dieser Zeit

kein Schaden seitens des Teams mit dem Disconnect gemacht wurde.

- B.** Bei einem Disconnect außerhalb der ersten drei Minuten oder nachdem ein Schiff beschädigt wurde, wird das Spiel gewertet. Der Spieler kann wieder reconnecten.
- C.** Spieler, die durch wiederholte Disconnects auffallen, können vom Turnier ausgeschlossen werden.
- D.** Sollte ein Team beim Neustart wegen eines Disconnects die Schiffsauswahl ändern, gilt dies als automatische Niederlage, bei Wiederholung droht der Ausschluss vom Turnier.
- E.** Sollte ein Übungsraum verbuggt sein, also eine reguläre Auswahl von der Map oder den Schiffen nicht möglich sein, wird der Übungsraum neu eröffnet. Etwaige Verzögerungen müssen hierbei in Kauf genommen werden.
- F.** Sollte der Server abstürzen, wird das Spiel neu gestartet, sobald der Server wieder online ist.
- G.** Sollte ein Team bis zum Ende des ersten Matches der ersten Aufbaurunde (3 vs 3, BO3) nicht erscheinen, gilt das Aufeinandertreffen als verloren. Das fehlende Team scheidet aus dem Turnier aus. Das Gewinnerteam darf die unbesetzten Plätze mit Ersatzspielern auffüllen und ggf. bis zu 3 nicht gemeldete Spieler nachnominieren, um ein vollständiges 6er-Team stellen zu können. Sollte dieses 6er-Team die zweite Runde der Aufbauphase gewinnen, werden alle 6 Spieler statt der üblichen 3 des Verliererteams übernommen und die nachnominierten Spieler gelten fortan als Ersatzspieler.

2.7 Regeln für die Schiedsrichter und Orga

- A.** Die Schiedsrichter müssen unparteiisch und gemäß dem Regelwerk entscheiden.
- B.** Kein Spieler oder Team wird ohne Grund von einem Schiedsrichter ausgeschlossen. Sollte es zu Differenzen kommen, ist die Organisation umgehend zu informieren.
- C.** Eigenmächtige Entscheidungen eines Schiedsrichters entgegen dem Regelwerk sind nicht zulässig. Falls in solch einem Fall keine Lösung gefunden werden kann, ist die

Turnierorga direkt zu informieren.

Das Material eines Streamers (VOD, Clips und Live Stream) oder Replays können als Beweise herangezogen werden.

- D. Sollte eine falsche Entscheidung durch einen Schiedsrichter vorsätzlich erfolgen, wird er vom weiteren Turnierverlauf ausgeschlossen.

2.8 Fair Play

§1: Ein respektvoller Umgang untereinander während des Turnierverlaufes ist sowohl während des Turniers als auch im Ingame-Chat zwischen den Spielen verpflichtend.

§2: Herabsetzungen und Beleidigungen gegenüber einzelnen Spielern, Teams, Streamern, Schiedsrichtern, Adjudikatoren, Turnierorganisatoren oder jeglichen anderen für das Turnier erforderlichen Personals ist verboten.

- 1) Diese Regelungen gelten sowohl ingame als auch auf allen Kommunikationsplattformen während des in den Allgemeinen Bestimmungen §1 Abs. 2 genannten Zeitraums.
- 2) Bei Verstößen hält sich die Turnierleitung Sanktionen gegen die entsprechende Partei vor.

§3: Jegliche Diskriminierung oder Beleidigung aufgrund der Herkunft, Rasse, Religion oder sexuellen Orientierung ist strikt untersagt. Ein Verstoß führt automatisch zum Ausschluss vom Turnier, wie auch allen zukünftigen Turnieren.

§4: Mord oder Gewaltandrohung gegenüber Spielern, Streamern, Schiedsrichtern, Adjudikatoren, Organisatoren, Turniermitarbeitern oder gegenüber Angehörigen der zuvor genannten Personen oder Personengruppen führt zum sofortigen Ausschluss vom Turnier. Außerdem behält sich die Turnierleitung in solchen Fällen vor, strafrechtliche Schritte einzuleiten oder bei der Einleitung solcher Schritte mitzuwirken.

§5: Strafrechtlich relevante Äußerungen eines jeden am Turnier Beteiligten unabhängig von dessen Funktion führen zum sofortigen Ausschluss vom Turnier. Außerdem behält sich die Turnierleitung in solchen Fällen vor, strafrechtliche Schritte einzuleiten oder bei der Einleitung solcher Schritte mitzuwirken.

§6: Die Teilnehmer müssen sich außerhalb der Spiele fair und respektvoll gegenüber allen anderen am Turnier beteiligten Parteien verhalten.

- 1) Die Teilnehmer dürfen keine unangemessenen Kommentare oder Handlungen auf Social-Media-Plattformen oder anderen öffentlichen Plattformen vornehmen, die als beleidigend oder diskriminierend empfunden werden können.
- 2) Die Teilnehmer müssen sicherstellen, dass ihre Teamkollegen und Zuschauer sich ebenfalls an die Regeln des Fairplays halten und angemessen handeln.

§7: Die Teilnehmer haben das Recht, bei Verstößen gegen die Verhaltensregeln des EPs eine Beschwerde bei der Turnierleitung einzureichen.

§8: Die Turnierleitung sowie die Turniermitarbeiter als auch das Schiedsgericht behalten sich bei Verstoß gegen die oben genannten Paragraphen, entsprechende Maßnahmen gegen die verursachende Partei vor.

§9: Den Aufforderungen und Anweisungen aller Turniermitarbeiter muss unverzüglich Folge geleistet werden.

2.9 Cheating, Bugusing, Glitching, Betrug und Modifikationen

Wir als Organisation setzen auf Fair Play, deshalb sind selbstverständlich alle illegalen Vorteile wie Aimbots, Cheats und Glitching verboten. Ebenso Bestechung von Turniermitarbeitern, Absprachen zum Ausgang der Gefechte und andere Formen von Betrügereien.

§1: Alle Modifikationen, die seitens Wargaming freigegeben sind, sind auch bei dem EP Turnier zulässig. Dies betrifft vor allem die Modstation und das Aslains Modpack. Jeder Spieler darf diese während der Turniere bedenkenlos verwenden.

§2: Jegliche Cheat Programme wie zum Beispiel Aimbots und andere Scripts, Hacks und Erweiterungen sind strengstens verboten und führen automatisch zur Disqualifikation des Spielers.

§3: Jegliche Absprachen unter den Teams, welche das Ergebnis beeinflussen könnten, sind verboten. Ein Verstoß führt automatisch zum Ausschluss beider Teams.

§4: Bestechung von Turnier-Mitarbeitern ist strengstens verboten. Allein der Versuch der Bestechung führt zum Ausschluss vom Turnier. Schiedsrichter, die einen solchen Versuch nicht melden, werden ebenfalls von der Mitarbeit am Turnier ausgeschlossen.
Eine Untersuchung solcher Vorfälle obliegt dem Schiedsgericht.

§5: Absichtliches Bugusing und Glitching sind strengstens untersagt. Jeder Verstoß wird genau untersucht und kann zum Ausschluss führen.

2.10 Abschließende Regeln:

§1: Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, die Regeln jederzeit in einzelnen Bereichen zu ändern oder zu spezifizieren in der Ausdrucks- bzw. Interpretationsweise.

§2: Sollte ein Streitpunkt nicht explizit im Regelwerk geklärt werden können, so ist das Regelwerk nicht ungültig sondern die Turnierleitung behält sich vor, eine aus dem betreffenden Regelwerk entsprechende Entscheidung gemäß der Situation zu treffen.

§3: Jedes Team hat das Recht, Beschwerde bei der Turnierleitung einzulegen, sollte es zu Missverständnissen oder Verdacht auf Fehlentscheidungen seitens eines Turniers Mitarbeiters oder einer Lücke im Regelwerk kommen. Eine solche Beschwerde wird durch das Schiedsgericht geklärt.

§4: Das Schiedsgericht besteht aus einem Commissioner, einem Schiedsrichter, einem Adjudikator und zwei neutralen Team Vertretern. Seine Entscheidungen sind bindend und endgültig. Eine Entscheidung des Schiedsgerichts muss nicht einstimmig sein, eine einfache Mehrheit ist ebenfalls ausreichend. Bei Stimmengleichheit gilt die Entscheidung des Vorsitzenden.

§5: Der Vorsitzende des Schiedsgerichts wird per Los bestimmt.

§6: Es gilt eine Schweigepflicht für alle am Schiedsgericht beteiligten Parteien. Dies umfasst alle Inhalte und Abstimmungen, die zur Entscheidungsfindung notwendig sind.

3. Turnierbaum

3.1 Phase 1: Gruppenphase

Zugelassene Schiffe:  Ship List Enterprise F

Mappool:  Mappool Enterprise

In der Gruppenphase treten je vier Teams in verschiedenen Gruppen an, die Anzahl, Größe und Art der Gefechte der Gruppen entscheidet sich je nach Anzahl der gemeldeten Teams.

Ein Team tritt direkt zweimal 10 min gegen einen Gegner, das heißt 2x10 min.

Das Format der Gruppengefechte:

- 3 vs 3
- Schiff der Stufen 7
- Pro Team jeweils: 2 Zerstörer, 2 Kreuzer und 1 Schlachtschiff
- Übungsraum

Die Räume werden vom jeweiligen Team Leader, des an erster Stelle stehenden Teams, eröffnet.

Die Ergebnisse des Gefechts werden vom Team Leader, des an zweiter Stelle stehenden Teams, gemeldet

Die Räume werden im Discord Kanal, #ep-room-announcement auf dem EP Discord gepostet, achtet bitte darauf!

Punktevergabe:

Sieg = 2 Punkte

Unentschieden = 1 Punkt

Niederlage = 0 Punkte

Sollte es zu einem Gleichstand innerhalb einer Gruppe kommen, gibt es ein Entscheidungsspiel.

Aus der Gruppenphase ergeben sich die Paarungen für die Aufbauphase.

Vor Beginn werden die Teams den Gruppen zugelost. Es wird so gut es möglich ist darauf geachtet, dass die Gruppen insgesamt gleich stark sind. Eine hundertprozentige Ausgewogenheit kann jedoch nicht garantiert werden.


3.2 Phase 2: Aufbauphase

DIESE PHASE WIRD IM ENTERPRISE F NICHT AUSGETRAGEN UND DURCH DAS "GROUP SORTING" TEAM PICK SYSTEM ERSETZT.

(Erläuterung im Discord #Info-Kanal)

<https://discord.com/channels/734527147649269851/983854797943873606/1171198517096751205>

Zugelassene Schiffe:  Ship List Enterprise F

Mappool:  Mappool Enterprise

Die Teams werden anhand ihrer Platzierung in der Gruppenphase in die Aufbauphase eingeordnet:

Der Erstplatzierte einer Gruppe tritt gegen den Drittplatzierten einer anderen Gruppe an.

Der Zweit- und Viertplatzierte ergeben die jeweils andere Paarung.

Ab hier können die Teams ein Schiff ihrer Wahl bannen.

Spezifikationen des Übungsraums:

- Zuschauer erlauben
- kein Passwort
- Schiffe versteckt

Erste Runde der Aufbauphase:

- Best of 3
- 3 vs 3
- Dauer 10 min
- Stufen 7
- maximal 2 Schiffe pro Klasse, Schlachtschiff nur eins.

Der Sieger übernimmt das gesamte Verliererteam.

Zweite Runde der Aufbauphase:

- Best of 3
- 6 vs 6
- Dauer 15 min
- Stufen 7 und 8
- 4 Schiffe der Stufe 7 und 2 Schiffe der Stufe 8, dabei ist nur ein T8 Schlachtschiff erlaubt.

Der Sieger übernimmt eines der beiden 3er Teams aus dem 6er-Verliererteam. (Es können keine Einzelnen Spieler aus einem 3er Team gepickt werden)

Die Gewinner der 2. Runde ziehen in die K.o. Phase ein.

Anmerkung zu Ersatzspielern:

Ausgefallene Spieler können auch weiterhin nur aus dem Spielerpool des 3er-Teams ersetzt werden, für das sie ursprünglich angetreten sind. (Abschnitt 1.1)

3.3 Phase 3: K.O. Phase

Zugelassene Schiffe: [🇩🇪 Ship List Enterprise F](#)

Mappool: [🇩🇪 Mappool Enterprise](#)

Die K.O. Phase wird im Single Elimination Mode ausgetragen, auf den Stufen 9,10 und 11. Hierbei gibt es zwei Möglichkeiten, entweder ihr tretet in einem T10 Set- up an oder mit 6 T10 Schiffen, einem T11 Schiff und als Ausgleich und kleinen Schwächung zwei T9 Schiffe.

Die erste Runde besteht aus dem Viertelfinale. Die Gewinner ziehen in das Halbfinale, während die Verlierer um die Plätze 7 und 8 kämpfen und weitere, dies kann sich je nach Teilnehmer Zahl ändern:

Die zweite Runde besteht aus dem Halbfinale und dem Kampf um die Plätze 7 und 8. Die Gewinner des Halbfinals treten im Finale des Enterprise Cups an, während die Verlierer in das Spiel um Platz 3 eintreten. Ebenso betreten die Gewinner der Kämpfe um Platz 7 und 8 den Kampf um Platz 5

Runde drei der K.O. Phase beinhaltet den Kampf um Platz 3 und 5.

Die letzte Runde ist das Finale, der Enterprise Cup. Dieser wird als einziges im BO5 ausgetragen.

Die Karten für die erste Playoff Phase findet ihr hier: [🇩🇪 Mappool Enterprise](#)

Spezifikationen des Übungsraums:

- Zuschauer erlauben
- kein Passwort
- Schiffe versteckt

Die Karten für die zweite Runde der Playoffs findet ihr hier: [🇩🇪 Mappool Enterprise](#)

Nach der zweiten Play-Off-Runde darf sich das Sieger-Team drei Spieler aus dem Verlierer-Team aussuchen. Diese werden übernommen und rücken mit dem Siegerteam in das Viertelfinale vor. Die übernommenen Spieler müssen im Discord-Channel #player-pick angemeldet werden.

Der Aufbau der Gefechte in der Knockout Phase:

Format der Gefechte vom Viertelfinale bis zum Spiel um Platz 3, das beinhaltet auch die Kämpfe um die Plätze 5 - 8 und weitere, dies kann sich je nach Teilnehmer Zahl ändern:

- Format: 9 gegen 9
- Dauer: 20 min

- Tierstufe: 9,10,11
- Best of 3
- maximal 2 Schlachtschiffe
- maximal 4 Zerstörer
- Entweder 9x T10 oder 6x T10, 2x T9 und 1x T11

Spezifikationen des Übungsraums:

- Zuschauer erlauben
- kein Passwort
- Schiffe versteckt

Die Karten für die Knockout Phase findet ihr hier: [🇩🇪 Mappool Enterprise](#)

3.4 Das Finale:

Format des Finales:

- Format: 9 gegen 9
- Dauer: 20 min
- Tierstufe: 9,10
- Best of 5
- maximal 2 Schlachtschiffe
- maximal 4 Zerstörer
- Entweder 9x T10 oder 6x T10, 2x T9 und 1x T11

Jedes Team darf zwei Maps aus dem Mappool der Playoff- und K.O.Phase wählen.

Die Map Picks/Bans finden statt wie folgt:

Beide Teams dürfen jeweils eine Map aus dem Pool bannen.

Map 1 - Team 1

Map 2 - Team 2

Map 3 - Team 2

Map 4 - Team 1

Das jeweils andere Team pickt den Spawn, nachdem die Map gepickt wurde.

Bei einem Gleichstand wählt die Orga die Map für das 5. Gefecht, der Spawn wird zufällig per Generator zugelost.

4. Limitationen für Schiffe

Schiffsliste: [🇩🇪 Ship List Enterprise F](#)

4.1 Grundlegend verbotene Klassen:

Folgende Klassen sind grundlegend verboten:

- U-Boote
- Flugzeugträger
- Hybrid Schiffe

Sollte ein Team trotzdem mit einer dieser Schiffsklassen antreten, gilt die Runde automatisch als verloren.

Identische Schiffe:

Yamato und ARP Yamato werden als dasselbe Schiff betrachtet, daher sind beide Versionen erlaubt.

Alle "Black"-Schiffe (z.B. Tirpitz B) werden als dasselbe behandelt wie ihre nicht-Black Version.

Friesland und Groningen werden als identische Schiffe betrachtet.


4.2 Limitationen für die Gruppenphase:

Während der Gruppenphase sind alle frei verfügbaren Stufe 7 Schiffe erlaubt.

Es sind maximal erlaubt:

- 1 BB
- 2CA/CL
- 2 DDs

Weiterhin sind alle Premiumschiffe erlaubt, die bis Patch **[12.10]** im Premium Shop, der Waffenkammer und dem Forschungsbüro zu erwerben sind.

(siehe  Ship List Enterprise F)

4.3 Limitationen für die Aufbau Phase: (WIRD BEIM ENTERPRISE F NICHT AUSGETRAGEN, NOV. 2023)

Während der Aufbauphase sind alle frei verfügbaren Stufe 7,8 Schiffe erlaubt, welche nicht durch die Limitationen der Schiffsklassen ohnehin schon verboten sind. Weiterhin sind alle Premiumschiffe erlaubt, die bis Patch **[12.10]** im Premium Shop, der Waffenkammer und dem Forschungsbüro zu erwerben sind.

4.4 Limitationen für die K.O. Phase und das Finale:

Generell sind alle frei verfügbaren T9, T10, T11 Schiffe erlaubt.

Das heißt, alle Premium-Schiffe, Tech-Tree-Schiffe, Forschungsbüro-Schiffe, Kohle- und Stahlschiffe, die bis Patch **[12.10]** verfügbar sind, sind erlaubt (gemäß **+** Ship List Enterprise F).

Weitere Schiffsbeschränkungen für die KO-Phase und das Finale:

- Schiffstypen:
 - Entweder 9x T10
 - oder 6x T10, 2x T9 und 1x T11
- Klassenbeschränkungen:
 - Max. 2 BBs insgesamt
 - max. 4 DDs insgesamt
- Jedes Team darf ein Schiff für eine Begegnung verbieten (siehe 4.5 für Details).
- Beschränkungen für die Auswahl desselben Schiffes:
 - Nicht mehr als **1** des gleichen BB
 - Nicht mehr als **2** Schiffe desselben Kreuzers
 - Nicht mehr als **3** Schiffe desselben DD
- Beschränkung für bestimmte Schiffe:
 - Novosibirsk + Petropavlovsk + Riga + Alexander Nevsky + Dimitri Donskoi + Brisbane + Moskva + Stalingrad **≤ 2**
 - Marseille + Brest + Napoli **≤ 2**
 - Black + Gdansk + Lambros Katsonis + Ragnar + Harugumo **≤ 2**
 - Black + Gdansk + Lambros Katsonis + Ragnar + Marceau + Kleber + Mogador **≤ 3**

(Die Summe der Schiffe in jeder Zeile muss kleiner oder gleich der Zahl auf der rechten Seite sein).

Die Orga behält sich vor, bei Notwendigkeit und während des laufenden Turnierbetriebs weitere Limitationen einzuführen, diese werden allen Teams über den Discord mitgeteilt.

4.5. Der Schiffs-Bann durch die Teams

In den KO Spielen darf jedes Team pro Begegnung jeweils 1 Schiff bannen. Dazu teilt ihr dem für das Match zuständigen Schiedsrichter euer gewähltes Schiff

mit.

(zuständigen Schiedsrichter herausfinden:  Enterprise F Match Shedule)

Sobald beide Teams ihr Schiff gewählt haben, wird es in **#ship-bans** vom Schiedsrichter bekannt gegeben.

Der Bann muss bis spätestens 15 min (Finale: 30 min !) vor Gefechtsbeginn eingereicht werden, andernfalls muss er vom Schiedsrichter nicht berücksichtigt werden.

5. Unvollständigkeit, Ersatzspieler

Grundsätzlich ist bei Unvollständigkeit des Teams **umgehend der Schiedsrichter zu informieren!**

Der Beginn des Gefechtes verschiebt sich um **maximal 10 Minuten**.

Ist das Team nach Ablauf der Frist weiterhin unvollständig, sind folgende Optionen möglich:

5.1 Gruppenphase

- A. Das Team tritt in Unterzahl an, das Gefecht wird regulär gespielt und gewertet.
- B. Das Team tritt nicht an und das Gefecht wird als Niederlage gewertet, das andere Team gewinnt automatisch.

Bei Nichterscheinen des Teams gilt automatisch Option B.

5.2 Aufbauphase

- A. Das Team tritt in Unterzahl an, das Gefecht wird regulär gespielt und gewertet.
- B. Das Team tritt nicht an und scheidet aus dem Turnier aus.
Das verbliebene Team darf die unbesetzten Plätze mit Ersatzspielern auffüllen und ggf. bis zu 3 zuvor nicht gemeldete Spieler nachnominieren, um ein vollständiges 6er-Team stellen zu können.
Sollte dieses 6er-Team die zweite Runde der Aufbauphase gewinnen, werden alle 6 Spieler statt der üblichen 3 des Verliererteams übernommen und die nachnominierten Spieler gelten fortan als Ersatzspieler.

Bei Nichterscheinen des Teams gilt automatisch Option B.

5.3 KO-Phase und Finale

Fehlende Spieler werden mit Bots folgender Spezifikation aufgefüllt:

- beweglich
- bewaffnet
- schwer

Bei Nichterscheinen des Teams gilt das Aufeinandertreffen als verloren.

6. Allgemeine Regeln seitens Wargaming

Sollte ein Spieler oder Clan gegen die allgemeinen Regeln von Wargaming verstoßen, werden entsprechende Meldungen an Wargaming vorgenommen. Außerdem werden die betreffenden Spieler, Teams oder Clans dauerhaft von einer Turnierteilnahme ausgeschlossen. Dies gilt auch für kommende Turniere und wird in Absprache auch mit allen Partnerorganisationen für andere Turniere durchgesetzt.

Anbei findet Ihr das offizielle Regelwerk von Wargaming:

<https://legal.eu.wargaming.net/de/game-rules-wows>

7. Rechte

Alle Rechte an Logos, Regeln und weiterführenden Dokumenten liegen bei Stardalf [GGWWS] und dem EP Tournaments Discord.

Die Rechte der Trailer liegen bei Graf_d und Stardalf.

Vielen Dank an Graf_d für die Erstellung.

**Dieses Regelwerk wurde von Stardalf_der_Getrekte und Niceynator verfasst .
Erstveröffentlichung des Regelwerkes ist der 26.02.23 12 Uhr.**

Verstöße gegen das Eigentumsrecht werden entsprechend an die Plattformen und Wargaming gemeldet.

Rechtliche Schritte werden sich vorbehalten!