



**AoE2Germany 1v1-Liga**

# Handbuch

Version 1.2.

# INHALT

Übersicht .....	2
Zeitplan .....	2
Kontakt .....	2
Format .....	3
Schweizer System .....	3
Tiebreaker .....	3
Playoffs .....	3
Ablauf Spieltag .....	4
Terminfindung .....	4
Nicht Antreten .....	4
Voice Lobby .....	4
Maps & Civs .....	5
Maps .....	5
Map-Draft .....	5
Civ-Draft .....	5
Meldung auf Toornament .....	6
Replays .....	6
Streaming .....	6
Lobby .....	7
Lobby Erstellung .....	7
Lobby Einstellungen .....	7
Generelle Regeln .....	8
Spiel und Patch .....	8
Respekt und Sportlichkeit .....	8
Smurfing .....	8
Zusammenarbeit und Kommunikation .....	8
Cheating .....	8
Spiel Neustarts .....	8
Voraussetzungen für einen Neustart .....	8
Laming/Straggler Trees .....	9
Falsche Zivilisation .....	9
Sonstiges/Drops .....	9
Changelog .....	9

## Übersicht

Die AoE2Germany Liga ist ein Ligasystem für alle deutschsprachigen Age of Empires 2 DE Spieler\*innen, die sich gerne mit anderen in ihrem Elo Bereich messen. Die Spiele finden im Modus „Random Map“ statt und wird im 1v1 bestritten.

## Zeitplan

- Anmeldung: bis 23.4.2024
- Mapvoting: bis 24.4.2024
- Liga Start: 26.4.2024

## Kontakt

Hast du Fragen oder kommt es während dem Ligaverlauf zu Problemen, kontaktiere einen der Mods direkt auf Discord per Privatnachricht, sie werden sich dann so schnell wie möglich bei dir melden.

- fanalhb / fanalhbfranzi
- canuck / canuck\_aoe
- Dayjay / dayjay\_ll

Die Liga ist für alle Elo Bereiche offen und wird entsprechend eingeteilt. Um deinen Elo-Bereich möglichst gut einschätzen zu können, sollte dein Hauptaccount min. 20 1v1 ranked Games (RM) im Jahr 2024 vorweisen.

Jeder Account wird von uns geprüft und wir behalten uns vor eine\*n Spieler\*in nicht zur Liga zuzulassen.

**tournament**



**AoE2Germany S6 - 1v1 Liga**

[Age of Empires 2](#) PC

26. April 2024  
Von AoE2Germany  
Online  
<https://AoE2Germany.de>

## Format

Alle Teilnehmer\*innen werden entsprechend ihrer Elo in Ligen aufgeteilt, innerhalb dieser Ligen wird im Schweizer System gespielt. -> ca. 8 Spieltage pro Spieler\*in.

Pro Spieltag (Woche) werden 2 Spiele gegen den jeweilige\*n Gegner\*in gespielt, damit ist auch ein Unentschieden möglich.

Die Top 6 der dunklen Liga qualifizieren sich für die abschließenden Playoffs.

Die Top 8 der beiden anderen Ligen qualifizieren sich für die abschließenden Playoffs.

## Schweizer System

Innerhalb der Ligen wird das Schweizer System gespielt.

Dabei werden die Teilnehmer\*innen nach Punktestand gruppiert, wobei innerhalb einer Gruppe(S/U/N) der/die stärkste Teilnehmer\*in aus der ersten Hälfte mit dem/der Stärksten aus der zweiten Hälfte gepaart wird. In der ersten Runde wird die Startordnung anhand der von uns zu einem Stichtag festgestellten Elo gesetzt. Es ist ausgeschlossen, dass zwei Spieler\*innen zweimal aufeinandertreffen.

Punktevergabe erfolgt folgendermaßen: Sieg 2 Punkte, Unentschieden 1 Punkt, Niederlage 0 Punkte

Sollte es zu einer Bye Week kommen, erhält der/die Spieler\*in ebenfalls 2 Punkte.

Sind alle Spiele einer Runde innerhalb einer Liga gespielt, wird die Runde der nächsten Woche erstellt.

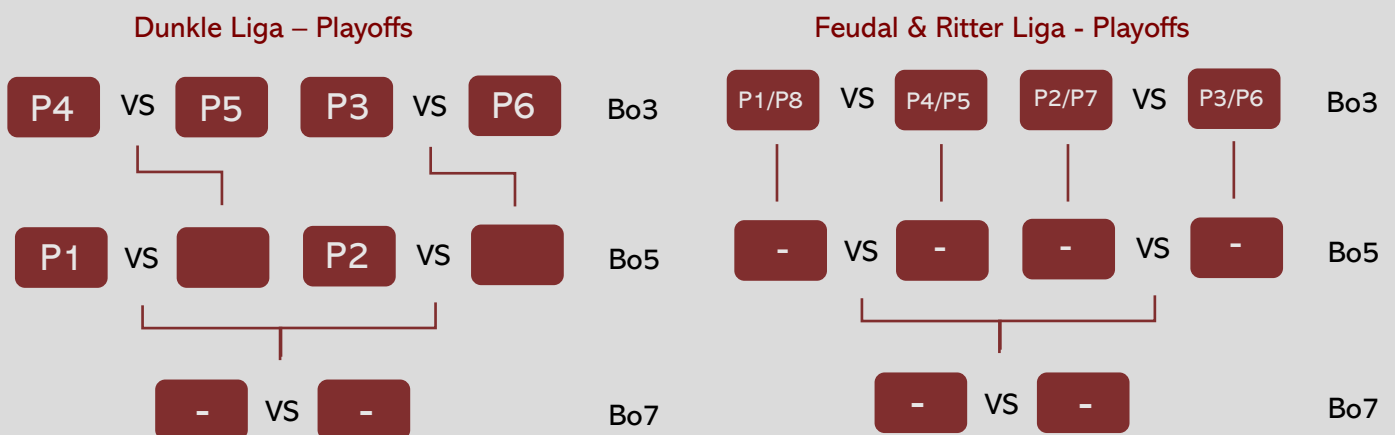
## Tiebreaker

Bei Punktgleichstand zwischen zwei oder mehreren Spieler\*innen, erfolgt die Platzierungsermittlung wie folgt (in dieser Reihenfolge):

1. Buchholz  
*Die höchste Punktezahl, die von den Gegnern des Teilnehmers erzielt wurde. Alle Punkte der Gegner des Spielers werden hier zusammengezählt.*
2. Match-Siege/Unentschieden/Niederlagen (gesamt)  
*Die meisten Siege, dann Unentschieden und dann Niederlagen, die in allen Matches erzielt wurden.*
3. Punkte (Kopf-an-Kopf)  
*Die meisten Punkte, die nur in Matches zwischen den Teilnehmern mit Gleichstand erzielt wurden.*
4. Match-Punktestanddifferenz (gesamt)  
*Höchste Punktestanddifferenz aus allen Matches.*

## Playoffs

Zum Abschluss jeder Liga spielen die Top 6 Spieler\*innen in den Playoffs um den Liga-Sieg.



# Ablauf Spieltag

## Terminfindung

In der 1v1-Liga muss jeder Spieltag innerhalb einer Woche gespielt werden, spätestens jedoch bis Sonntag 23:59.

Aufgrund des Schweizer Systems ist hier **keine Verschiebung** in die nächste Woche möglich und die Spiele müssen in der dafür vorgesehenen Woche stattfinden.

*(Aufgrund des Sommers, werden diese Saison die Spieltage ggf. verlängert werden)*

Der/Die in der Paarung auf Toornament **obenstehende Spieler\*in (Spieler\*in 1)** kontaktiert zeitnah, nach feststehen der Paarung, seine\*n Gegner\*in.

Bei Termenschwierigkeiten sind die zuständigen Liga-Mods zu informieren, kann ohne Verschulden beider Spieler\*innen, kein Termin gefunden werden, entscheidet das Los über den Sieg.

Wurde ein Termin gefunden, diesen bitte mit folgendem Format, im Kanal [#liga-spielplan](#) eintragen:

*Liganamen*

*Spieler\*in 1 vs. Spieler\*in 2*

*Datum, Uhrzeit*

## Nicht Antreten

Sollte ein\*e Spieler\*in zu dem vereinbarten Termin, ohne Ankündigung, nicht erscheinen, erhält diese\*r nach einer Wartezeit von 15 Minuten, einen Admin Loss.

## Voice Lobby

Zum ausgewählten Termin treffen sich beide Spieler\*innen in einer Lobby auf unserem Discord-Server. Klickt dazu einfach auf "Raum erstellen" (im Liga-Bereich) und es wird für euch ein temporärer Voice Channel erstellt, ihr werdet in diesen automatisch verschoben und der Channel auch automatisch wieder gelöscht, wenn kein\*e Spieler\*in mehr im Channel ist. Ihr bleibt bis zum Ende der Partie in diesem Voice-Channel und könnt euch muten.

Während der Spiele befinden sich NUR die Spieler\*innen in den Räumen die tatsächlich auch spielen.

## Maps & Civs

Zuerst wird der Map-Draft danach der Civ-Draft durchgeführt.

Der/Die in der Paarung auf Toornament **obenstehende Spieler\*in ist Spieler\*in 1** und Host in beiden Drafts.

## Maps

Download 1v1 Map Mod

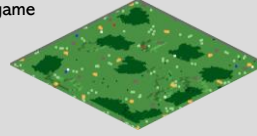
ARABIA  
Hidden Cup 5



ARENA  
NAC 5 – 3 VII Start



LANDNOMAD  
Ingame



ISLANDS  
Hidden Cup 5



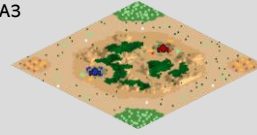
HIDDEN FORTS  
Hidden Cup 5



DESERT VOID  
NAC 5 – 3 VII Start



BEACHFIGHT  
BoA3



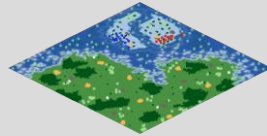
EVACUATION  
Hidden Cup 5



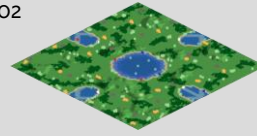
NEW ENGLAND  
SD4



PILGRIMS  
SoS



WILDERNESS  
TCO2



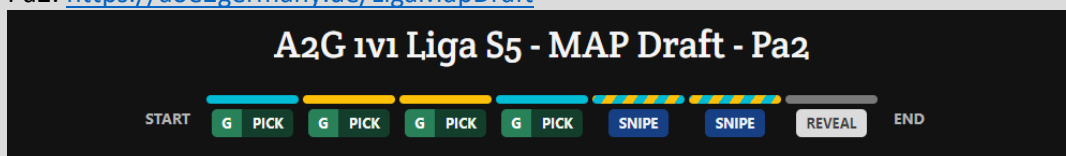
QUARRY  
Hidden Cup 5



## Map-Draft

Host ist Spieler\*in 1, Spieler\*in 2 ist Guest.

Pa2: <https://aoe2germany.de/LigaMapDraft>



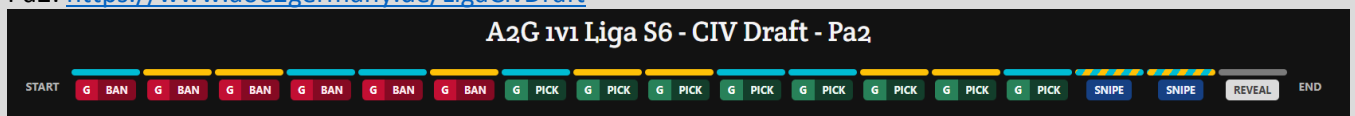
Beide Spieler\*innen wählen zwei Maps, von denen der/die Gegner\*in ein Map sniped.

Die übrig gebliebene Map des Host wird zuerst gespielt, danach jene des Guests.

## Civ-Draft

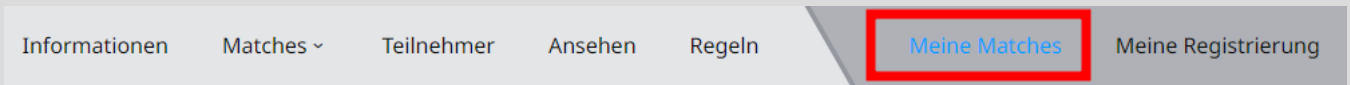
Host ist Spieler\*in 1, Spieler\*in 2 ist Guest.

Pa2: <https://www.aoe2germany.de/LigaCivDraft>

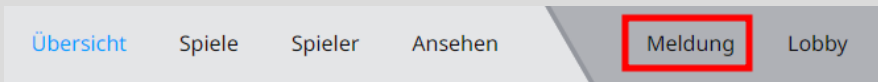


## Meldung auf Toornament

Nach jeder Begegnung, wenn unter euch nicht anders vereinbart, wird das Ergebnis vom/von der Sieger\*in der Begegnung oder bei einem Unentschieden von Spieler\*in 1, eingetragen.



Um Ergebnisse zu melden, klickt auf der Toornament Seite auf „Meine Matches“, wählt das Spiel aus, für welches ihr das Ergebnis melden wollt und klickt auf Meldung!



Wichtig: nicht nur S/U/N, sondern auch 2:0/1:1/0:2 eintragen.

## Replays

Im Kanal [#liga-replays](#), könnt ihr die Recs eurer Begegnung posten, nach Möglichkeit werden diese dann auf Twitch von uns gecastet.

*Der Post sollte diese Form haben:*

1v1 – Liga XYZ – Spieler\*in 1 vs Spieler\*in 2 – Runde X  
 HM Spieler\*in 1: Arena  
 HM Spieler\*in 2: Arabien  
 Map-Draft: <https://aoe2cm.net/draft/xyxyxyx>  
 Civ-Draft: <https://aoe2cm.net/draft/xyxyxyx>  
***Spieler\*in 1 vs Spieler\*in 2 Game 1.aoe2record***  
***Spieler\*in 1 vs Spieler\*in 2 Game 2.aoe2record***

## Streaming

Jedes Spiel darf von den Spieler\*innen selbst gestreamt oder von jedem\*r anderen gecastet werden.

Solltet ihr eure eigenen Spiele streamen, sagt bitte eurem Gegner vorher Bescheid und setzt ein Lobby-/Streamdelay von mindestens 3 Minuten und/oder stellt euren Chat auf „emote only“ um Backseatgaming und Streamsniiping zu verhindern.

Bei Liga-Cast & POV-Streams, bitte das Liga-Logo (in [stream-ankündigungen](#) angepinnt) einblenden und uns im Streamtitel (z.B. "hosted by AoE2Germany") erwähnen.



# Lobby

Beide Spieler\*innen sind dafür verantwortlich, dass die Lobby-Einstellungen korrekt sind. Falsche Einstellungen können zu einem Neustart durch die Liga-Mods führen.

## Lobby Erstellung

Folgende Einstellungen sind bei der Lobby Erstellung vorzunehmen:



Lobby-Name:	A2G   X vs Y   GX
Lobby-Typ:	Ohne Rangliste
Sichtbarkeit:	Öffentlich
Spieler:	8
Zuschauer erlauben:	AN
Völker ausblenden:	AN
Verzögerung:	2 Minuten
Server:	Standard
Datensatz-Mod:	Definitive Edition

## Lobby Einstellungen

Folgende Lobby Einstellungen sind vorzunehmen:



Beide Spieler\*innen müssen vor Spielbeginn sichergehen, dass diese Einstellungen richtig vorgenommen wurden.



# Generelle Regeln

## Spiel und Patch

1. Alle Spiele werden mit Age of Empires 2: Definitive Edition und aktuellen Patch gespielt.

## Respekt und Sportlichkeit

1. Alle Teilnehmer\*innen, Streamer\*innen und Liga-Mods werden respektiert. Schlechtes Verhalten, Beschimpfungen oder Rassismus werden nicht toleriert.
2. Aktuelle Ergebnisse werden nicht innerhalb des Discords besprochen, um Spoiler zu verhindern.
3. Von allen Spieler\*innen wird Fairness und Sportlichkeit erwartet.

## Smurfing

1. Spieler\*innen müssen ihren Hauptaccount verwenden – Smurfing und Account sharing ist verboten und kann zum Ausschluss führen.
2. Spieler\*innen müssen den Nicknamen verwenden, mit dem sie sich angemeldet haben.

## Zusammenarbeit und Kommunikation

1. Es wird von allen Spieler\*innen erwartet mit der richtigen Einstellung teilzunehmen und in angemessener Weise dazu beizutragen, dass der Ligaverlauf so angenehm wie möglich für alle verläuft.
2. Während der Liga und der Anmeldephase wird von den Spieler\*innen erwartet ihre privaten Nachrichten und die ligarelevanten Kanäle auf Discord regelmäßig zu besuchen, um die Kontaktaufnahme durch Liga-Mods und anderer\*n Spieler\*innen, falls notwendig, zu ermöglichen.

## Cheating

1. Cheating oder Hacking ist unter allen Umständen verboten und kann bereits bei Verdacht zum Ausschluss und zur Sperre für zukünftigen Veranstaltungen führen.
2. Kommunikation mit anderen Leuten während eines Spiels, mit Ausnahme eures Gegners, aktuellen Mitspieler\*innen und den Liga-Mods ist verboten und führt zur Disqualifikation.

## Spiel Neustarts

1. Spieler\*innen haben **keine** uneingeschränkten Neustarts zur Verfügung.
2. Spieler\*innen können einen Neustart fordern, sollte die Map fehlerhaft oder nicht wie vorgesehen erzeugt worden sein.
3. Der Neustart muss innerhalb der ersten sechs Minuten (in-game time) ausgerufen werden.
4. Nach einem Neustart müssen Zivilisationen und Farben gleich gewählt werden.
5. Die Liga-Mods haben das Recht zu jeder Zeit einen Neustart auszurufen.

## Voraussetzungen für einen Neustart

- Mehr als 50% der Seiten eines einem\*r Spieler\*in zugehörigen Gold-/Stein-/Buschvorkommen sind nicht erreichbar.
- Ein Herdentier oder ein wildes Tier welches einem\*r Spieler\*in zugehörig ist, ist nicht erreichbar.
- Eine von einem\*r Spieler\*in gesteuerte Einheit ist gefangen und kann nicht bewegt werden.
- Dorfbewohner die zwar gefangen aber trotzdem Ressourcen sammeln und abliefern können sind ausgeschlossen
- Ein einem\*r Spieler\*in zugehöriges Objekt (Gebäude, Tiere, Dorfbewohner, ...) wurde nicht in der richtigen Anzahl erzeugt
- Es wurde nicht die vorgesehene Anzahl an Reliquien erzeugt.
- Es sind zum Spielstart keine Startschafe in Sichtweite. (gilt u.U. nicht für alle Maps, zB. Nomade)

Neustarts müssen von einem Liga-Mod bestätigt werden, dazu bitte einen entsprechenden Screenshot an einen Liga-Mod senden.

## Laming/Straggler Trees

Hier gibt keine speziellen Regeln

## Falsche Zivilisation

Für den Fall, dass ein\*e Spieler\*in eine Zivilisation wählt, die nicht erlaubt ist, muss das Spiel neu gestartet werden. Der oder die Gegner\*in wählt eine Zivilisation seiner oder ihrer Wahl aus dem gesamten Civ-Pool, um die falsch gewählte Zivilisation zu ersetzen.

## Sonstiges/Drops

1. Regeln können unter bestimmten Umständen zu jederzeit während der Liga geändert oder erweitert werden.
2. Im Falle eines Verbindungsabbruchs
  - a. Die Spielenden sollen versuchen das Spiel wiederherzustellen.
  - b. Sollte das nicht möglich sein, kann ein/e Spieler\*in aufgeben, wenn das Spiel bereits verloren scheint
  - c. Wenn kein Spieler\*in aufgibt, entscheidet ein Liga-Mod wie weiter vorgegangen wird
3. Für Spiele die in privaten Lobbys, ohne Recs gespielt werden, müssen unbedingt Screenshots der Ergebnisse übermittelt werden. Andersfalls sind diese ungültig und werden nicht gewertet!

## Changelog

Alle relevanten Änderungen des Handbuchs werden hier vermerkt.

- ✓ Version – 1.0
- ✓ Version – 1.1.: Ingame Arena wurde mit NAC5 Arena getauscht (3 Villager Start-Variante)
- ✓ Version – 1.2.: Playoffs angepasst; Maps hinzugefügt; Map-Draft-Link hinzugefügt

