



24h ROAD wird vom **DDE Team** organisiert.

Der Organisator ist nicht verantwortlich für eventuelle körperliche und/oder geistige Schäden, die aufgrund intensiven Spielens auftreten können. Die Adresse für alle DDE Veranstaltungen: [www.dde24hroad.com](http://www.dde24hroad.com)

*English rules:* <http://www.dde24hroad.com/24h/24hroad.html>

*Règles françaises:* <http://www.dde24hroad.com/24h/24hroadfr.html>

## I) Zeitplan

.Bis **13. September 23:59 (CEST)**: Registrierung / Änderung des LUs

.Bis **13. September 23:59**: Server Tests

.**Samstag 14. September**:

- o **14:35** (CEST): Veröffentlichung der Map
- o **14:55** (CEST): Aufwärmphase + Beginn des Rennens
- o **19:00** (CEST): Wechsel auf Abendumgebung
- o **21:00** (CEST): Wechsel auf Nachtumgebung

.**Sonntag 15. September**:

- o **07:00** (CEST): Wechsel auf Morgenumgebung
- o **09:00** (CEST): Wechsel auf Tagesumgebung
- o **15:00** (CEST): Ende des Rennens

## II) Registrierung

- Jedes Team besteht aus **2 bis 5 Spielern**
- Der Teamkapitän muss **sein Team hier** anmelden: <http://huntmania.net/events/24hroad/2019>

- Ende der Registrierung oder Änderungen des LUs, bis Samstag **13. September** at **23:59 (CEST)**

### III) Server und Login Tests

- Die Teams sind für die korrekte Anmeldung ihrer Mitglieder verantwortlich.
- Der Testserver wird bis **13. September** geöffnet sein: <http://dde24hroad.com/24h/server.html>

### IV) Start des Turniers

- Offizieller Start: **Samstag 14. September** at **15:00 (CEST)**
- Die Map wird **30 Minuten vor** dem offiziellen Start veröffentlicht:
  - o auf dem Rennserver (**Password auf unserer Webseite um 14:00**), bitte nicht den Server mit dem gesamten Team beitreten: <http://dde24hroad.com/24h/server.html>

Falls du nicht der startende Fahrer für dein Team sein solltest, trete bitte dem Trainingsserver bei, der um 14:35 geöffnet wird:

  - o Trainingsserver: <http://dde24hroad.com/24h/server.html>
  - o Download der Map von unserer Webseite: <http://dde24hroad.com/24h/server.html>
- Map wird um **14:55 (CEST)** neugestartet, gefolgt von einem **WU** vor dem **offiziellen Start** des Rennens

### V) Während des Rennens

- Wie unser Plugin funktioniert: <http://www.dde24hroad.com/24h/images/banner4.png>
- Ein Team wird nach dem Rennen disqualifiziert, wenn ein einzelner Fahrer **mehr als 90% der vom Team gesammelten CPs erfahren hat**.
- Die Spieler sind frei in der Organisation ihrer Spielerwechsel, solange sie die oben genannten Regeln beachten.
- Im Falle von Problemen, die das Rennen betreffen, kontaktiere bitte das Administrator Team auf dem offiziellen Trackmania Discord im DDE Channel, oder auf Facebook: <http://www.facebook.com/DDE24HROAD>

### VI) Platzierung

Die Platzierung eines Teams wird anhand der **Anzahl and durchfahrenen Checkpoints** aller Fahrer des Teams vorgenommen.

Zusätzlich zu den **Live Platzierungen**, verfügbar für die aktuellen Fahrer, gibt es **detaillierte Tabellen** online, zu finden unterdem **RANKINGS Tab** auf unserer Webseite.

## VII) Map

Um den Stil von 24h Rennen zu testen, kannst du die Maps der **5 vorigen Editionen** ausprobieren:

- 1. Edition : <http://tm.mania-exchange.com/tracks/69721/24h-road-dde-edition-1>
- 2. Edition : <http://tm.mania-exchange.com/tracks/70545/24h-dde-2-jour-train>
- 3. Edition : <http://tm.mania-exchange.com/tracks/82755/24h-road-dde-3>
- 4. Edition: <http://tm.mania-exchange.com/tracks/92566/24h-dde-4-wheres-wally-day>
- 5. Edition : <http://tm.mania-exchange.com/tracks/110091/24h-dde-5-heres-wormi>

## VIII) Übertragungen

Ein multilingualer Streamwird zwischen verschiedenen Streamteams organisiert, dies das 24h Rennen übertragen: <http://dde24hroad.com/24h/stream.html>

## IX) Strafen

- Falls ein Spieler **mehr als 90% der gesammelten CP's** eines Teams erfahren hat:  
Disqualification des Teams
- Solange keine Probleme während des Rennens auftreten, soll der Chat lediglich für kurze unterstützende Nachrichten verwendet werden. Jeder Missbrauch wird frei bestraft.
- Nur das **klassische Automodell** wird akzeptiert. Dir steht es frei eine Lackierung zu wählen auf diesem Modell, falls es nicht durch **eine Locator datei** gehostet ist!
- Sollten Spieler cheaten oder Andere belästigen, werden die Admins Strafen aussprechen, die bishin zur Disqualifikation eines Spielers/des Teams gehen kann.

## X) Fragen

- Offizieller Trackmania Discord, DDE channel
- Facebook: <http://www.facebook.com/DDE24HROAD>