

Allgemeines Turnierreglement

1. Jeder Turnierteilnehmer verpflichtet sich zu Fairplay und zur Einhaltung des WWCL Reglements.
2. Die Teilnahme an WWCL Turnieren ist nur möglich, wenn der Spieler bzw. jeder Spieler des Teams im Besitz der Originalversion des Spieles, an dessen Turnier er oder das Team teilnehmen möchte, ist. Jede Zuwiderhandlung oder Betrugsversuch wird mit dem Ligaausschluss des Spielers bzw. Teams geahndet.
3. Die Turnierleitung (der Veranstalter) verpflichtet sich alle Entscheidungen fair, objektiv, unparteiisch und im Sinne des WWCL Reglements selbstständig zu entscheiden. Die Turnierleitung ist von der Teilnahme des Turniers ausgeschlossen.
4. Die Turnierleitung und jeder Teilnehmer hat sich aktiv um einen schnellen und reibungslosen Ablauf des Turniers zu bemühen. Dazu gehört auch, dass Turnierteilnehmer dafür sorgen, dass ihre Computer zu Turnierbeginn funktionieren, damit das Turnierspiel ohne Zeitverzögerung durchgeführt werden kann.
5. Das Mindestalter für die Teilnahme am Ranking in WWCL Turnieren beträgt 16 Jahre, für die Finals beträgt das Mindestalter 18 Jahre.
6. Jeder Teilnehmer identifiziert sich bei der Anmeldung mit seiner WWCL-ID. Anhand dieser ID werden Ergebnisse in das Ranking übergeben. Sollte ein Teilnehmer keine WWCL-ID besitzen oder keine angegeben haben, so wird eine temporäre ID zugewiesen. Diese wird bei der Übermittlung der Ergebnisse in eine offizielle WWCL-ID umgewandelt, damit eine Teilnahme am WWCL-Ranking möglich ist. Die Informationen für die offizielle WWCL-ID werden dem Teilnehmer per E-Mail zugesendet. Ein Zusammenbuch von einer ID auf eine andere ist nur bei Fremdverschulden möglich.
7. Es ist nicht möglich die Punkte einer Spieler WWCL-ID auf einen anderen Spieler zu übertragen. Punkte für das Ranking kann nur der Inhaber der WWCL-ID erspielen. Es ist nur dann möglich für eine Clan WWCL-ID Punkte sammeln, wenn mindestens 51% der Spieler dem Clan angehören, der auch Inhaber der Clan WWCL-ID ist (sollte extremes „Clanhopping“ auftreten, kann dies ebenfalls ein Grund für Punkteabzug oder eine Disqualifikation sein). Eine Clan WWCL-ID kann mit den Spielern, im Falle eines Clanwechsels mitwandern. Dazu müssen mindestens 51% des Clans / Squads wechseln.
8. Sobald das Turnier gestartet wurde, ist es nicht mehr möglich sich nachträglich anzumelden. Bei Teamturnieren ist es ebenfalls nicht mehr möglich einen Spieler auszutauschen. Es dürfen nur bei gesundheitlichen Problemen Spieler zu Beginn jedes Spiels ausgetauscht werden. Sollte dies ausgenutzt werden, kommt es zu einer Disqualifikation des Teams. Sollte im Spielspezifisches Turnierreglement eine andere Regelung zu Ersatzspielern aufgeführt sein, so setzt diese den Punkt 8 des Allgemeines Turnierreglement außer Kraft.
9. Alle Turniere werden entweder im Single Elimination oder im Double Elimination Verfahren abgehalten, wobei Vorrunden mit Gruppensystem eingesetzt werden können. Falls Vorrunden eingesetzt werden, werden die Vorrundenergebnisse nicht in das WWCL Ranking aufgenommen. Die Begegnungen der ersten Runde werden per Zufall entschieden, oder nach Seedings gepaart. Die Reihenfolge der Seedings liegt im Ermessen des Veranstalters und sollte den Leistungen der Teilnehmer entsprechen. Ist die Einzelspieler- bzw. Teamanzahl in der Runde keine 2er-Potenz, wird die Runde per Zufall mit Freilos aufgefüllt.
10. Sollte als Turniervorgang Double Elimination gewählt werden, so gilt für das Finale (Gewinner des Winnerbrackets gegen den Gewinner des Looserbrackets) eine spezielle Regelung. Es wird keine Map von der Turnierleitung festgelegt, sondern das Team aus dem Winnerbracket wählt die erste Map aus. Sollte dieses die Map gewinnen, ist das Team aus dem Winnerbracket der Gewinner des Turniers. Sollte das Team aus dem Looserbracket diese Map gewinnen, wählt das Team aus dem Looserbracket eine weitere Map, welche zusätzlich gespielt wird. Der

- Gewinner dieser zweiten Map ist, dann der Turniersieger.
11. Gespielt wird - sofern es das jeweilige Spiel erlaubt - immer auf Servern, die von den Veranstaltern gestellt werden. Die Turnierleitung ist für die Konfiguration des Servers zuständig. Werden keine Server eingesetzt, so sorgt die Turnierleitung dafür, dass Spieleinstellungen veröffentlicht und ggf. durch sie selbst vorgenommen werden. Die Spieleinstellungen müssen gemäß den WWCL Regeln gewählt werden. Es ist nur in den ersten 5 Minuten erlaubt ein Spiel wegen falscher Spieleinstellungen erneut zu starten.
 12. Kommt ein Team oder ein Einzelspieler nicht oder (bei Teams) unvollständig in der pro Turnier festgelegten Wartezeit in den betreffenden Server, so muss das Team entweder unvollständig spielen, oder das Team bzw. der Einzelspieler wird disqualifiziert. Im Falle der Disqualifizierung kommt das anwesende Team bzw. der anwesende Einzelspieler mittels „Default Win“ im Turnier weiter. Die Entscheidung über Wartezeit, Disqualifizierung, oder ob ggf. unvollständig gespielt werden muss, obliegt der Turnierleitung.
 13. Jegliches Cheaten führt zur sofortigen Disqualifikation des Einzelspielers, oder bei Teamturnieren des ganzen Teams. Unter Cheaten fällt das Einsetzen von Einstellungen / Tools / Skripts / Texturen / Models / Sounds oder sonstiger Hilfsmittel / Anpassungen des Spiels, die einem Teil einer Paarung einen unlauteren Wettbewerbsvorteil gegenüber dem anderen Teil verschafft.
 14. Sollte ein Spieler absichtlich seinen Computer während eines Turniers zum Absturz oder Ausstieg aus dem laufenden Spiel (Disconnect) bringen, wird er disqualifiziert. Im Zweifelsfall entscheidet die Turnierleitung über den Verbleib oder den Ausschluss des betroffenen Spielers. Handelt es sich um ein Team, muss das Team unvollständig im laufenden Spiel und ggf. im restlichen Turnier fortfahren.
 15. Alle Ergebnisse müssen dokumentiert werden, soweit das Spiel dies erlaubt. Diese müssen nach Verlangen dem Veranstalter vorgelegt werden. Sollten beide Parteien im Streitfall keine Ergebnisse vorweisen können, können ggf. beide disqualifiziert werden. Die Spieler erklären sich bereit, dass die Aufzeichnungen auf der WWCL Website und auf der Internetseite des Veranstalters veröffentlicht werden.
 16. Der Veranstalter bzw. die Turnierleitung übergibt die Ergebnisse des jeweiligen WWCL Turniers an die WWCL. Die WWCL kann ausschließlich Ergebnisse akzeptieren, die in dem Formaten der WWCL übergeben werden.
 17. Mit der Teilnahme an der WWCL kann man sich für die WWCL Finals qualifizieren. Bei Teamturnieren dürfen nur Spieler aufgestellt werden, die während der laufenden Saison an WWCL Turnieren teilgenommen haben und Punkte für ihr Team erspielt haben.
 18. Die WWCL behält sich vor dieses Reglement nach Bedarf und eigenem Ermessen anzupassen. Änderungen werden in geeigneter Form bekannt gegeben. Im Falle einer Änderung des Reglements, sind diese Änderungen nicht rückwirkend. Sollte eine Änderung aufgrund eines bestimmten Vorfalles erfolgen, so gilt diese nur für diesen Vorfall und ebenfalls nicht rückwirkend.
 19. Die WWCL behält sich vor sowohl Veranstalter als auch Teilnehmer bei gravierenden Verstößen gegen das Reglement aus der WWCL auszuschließen. Die WWCL ist in so einem Fall bemüht alle Parteien anzuhören und unter Berücksichtigung aller dargelegten Details fair zu entscheiden. Entscheidungen können auch veröffentlicht werden.
 20. Die WWCL ist letzte Entscheidungsinstanz für WWCL Turniere. Der Veranstalter erklärt sich bereit Entscheidungen die im Rahmen der jeweiligen WWCL Turniere anfallen, selbständig zu treffen.
 21. Die WWCL bemüht sich alle vorgetragenen Beschwerden und Wünsche genau zu prüfen. Der Rechtsweg ist jedoch ausgeschlossen.

Spielspezifisches Turnierreglement

1. Gespielt wird Enemy Territory: Quake Wars im Modus Stopwatch, 6on6 in der aktuellen Version.
2. Es ist gestattet mit mehr als 6 Spielern am Turnier teilzunehmen. Im Spielerpool dürfen sich maximale 8 Spieler befinden.
3. Spielerwechsel sind sowohl zwischen den Runden einer Map, wie auch zwischen den Spielen erlaubt. Bei technischen Störungen einzelner Spieler ist als Ausnahmefall auch die Auswechslung im laufenden Spiel erlaubt.
4. Bei Verbindungsabbruch eines einzelnen Spielers wird das Match ganz normal fortgesetzt und dieser Spieler sollte im eigenen Interesse schnellstmöglich den Spielbetrieb wiederherstellen, sollte dieses nicht möglich sein kann ein Ersatzspieler eingesetzt werden.

Bei Verbindungsabbruch eines Großteils der Spieler eines bzw. beider Teams durch z.B. einen Netzwerkabbruch liegt es in der Verantwortung der Admins vor Ort diese Sache gerecht zu klären (z.B. Neustart einer Runde mit angepasster Rundenzeit, kampfloses „Überlassen“ von Objectives, etc)

5. Das Match wird im ABBA-Modus ausgetragen. Auf der ersten Map fängt Team A (das in den Matchdetails links oder oben angezeigte) als Attacker an, während das andere Team verteidigt. Auf der zweiten Map wird das selbe System praktiziert, wobei diesmal zuerst Team B angreift und Team A verteidigt.
6. Es werden 2 Maps mit einem Zeitlimit von 20 Minuten gespielt.

Vor dem Turnierstart kann die Turnierleitung Defaultmaps für jede Runde auslosen. Falls sich die beiden Teams auf keine Maps einigen können, werden die von der Turnierleitung gezogenen Defaultmaps gespielt.
7. Die Runden werden wie folgt bewertet:

Setzt Team A eine Zeit und wird diese gehalten, gewinnt Team A mit 2:0 Punkten.

Setzt Team A eine Zeit und wird diese nicht gehalten, gewinnt Team B mit 0:2 Punkten.

Setzt Team A keine Zeit und Team B auch nicht, wird dieses als Draw mit 1:1 Punkten gewertet.

Sollte es nach zwei gespielten Maps 2:2 nach Punkten stehen, wird eine Decidermap gespielt. Diese Map wird ermittelt indem beide Teams nacheinander Maps aus dem Mappool streichen, das Team das in den Matchdetails links oder oben angezeigt wird beginnt, das Team was in den Matchdetails rechts oder unten angezeigt wird darf entscheiden wer diese Map als Angreifer beginnt.

8. Fahrzeug- Turm- und Waffenbeschränkung:

Es sind keine Flugzeuge erlaubt (ausgenommen Icarus).

MAX 1 Heavy Vehicle pro Team (Cyclops, Desecrator and Titan).

MAX 1 Medium Vehicle pro Team (Hog and Trojan APC).

Sobald das letzte Objective aktiv ist, dürfen keine neuen Heavy Vehicles benutzt werden. Solltet ihr ein Heavy Vehicle benutzen, müsst ihr dies sofort verlassen.

MAX 1 von jedem Engineerturm pro Team (AVT/APT/AIT).

MAX 1 Artillery Deployable pro Team.

Es ist kein Radar erlaubt (dazu zählt auch das Benutzen der 3rd Eye Cam).

MAX 1 Sniper Rifle/Rail Gun pro Team.

9. Im Mappool sind folgende Maps:

Area22

Ark

Island

Refinery

Salvage

Sewer

Volcano

10. Das editieren der Dateien etqwconfig.cfg bzw. autoexec.cfg ist lediglich aus Performancegründen gestattet.

Bindings und Scripte, die teilweise automatisches Moven ermöglichen, sind verboten. (z.B.: 180° Movescripte)

11. Für das Overall Final gilt folgende Methode zur Mapwahl: Jedes Team darf zwei Maps aus dem offiziellen Pool streichen. Danach wird von jedem Team eine Map ausgewählt welche gespielt werden soll. Gestartet wird auf der Map des Teams welches aus dem Loserbracket kommt, dieses Team startet auch als Angreifer auf dieser Map. Gespielt wird wieder ABBA allerdings ohne Decidermap, sollte es danach unentschieden stehen gewinnt das Team das aus dem Winnerbracket.. Sollte das Team aus dem Looserbracket gewinnen, wird eine weitere Runde ABBA ganz normal gespielt um den Gewinner zu ermitteln. Auch in der zweiten ABBA Runde darf jedes Team wieder 2 Maps aus dem Pool streichen, diesmal startet das Match mit der Map des Teams aus dem Winnerbracket. Sollte es weiterhin einen Gleichstand geben entscheidet eine Decidermap, und zwar die verbliebene Map aus dem Mappool die nicht gestrichen wurde, das Team aus dem Winnerbracket entscheidet hier wiederum wer als Angreifer anfängt.

12. Es gelten folgende Serversettings, wobei Einstellungen, die nicht explizit gesetzt werden, als Standardwerte zu verstehen sind, so wie sie der Server vorgibt:

```
seta si_name "#1 WWCL Turnier Server"
seta si_website "http://www.wwcl.net"
seta si_irc "#wwcl"
seta si_adminname ""
seta si_email ""
seta si_needPass "1"
seta si_pure "1"
seta si_minPlayers "2"
seta si_maxPlayers "24"
seta si_timeLimit "20.000000"
seta si_teamForceBalance "0"
seta si_teamDamage "1"
seta si_adminStart "0"
seta si_spectators "1"
seta si_allowLateJoin "1"
```

```
seta si_readyPercent "100.000000"
seta si_disableGlobalChat "0"
seta si_gameReviewReadyWait "0"
seta si_disableVoting "0"
seta si_antilag "1"
seta si_antilagForgiving "0"
seta si_antilagOnly "0"
seta net_serverRemoteConsolePassword "wwcl"
seta net_serverPunkbusterEnabled "1"
seta net_serverAllowServerMod "0"
seta net_serverMaxClientRate "25000"
seta net_allowCheats "0"
seta net_LANServer "1"
seta net_LANForceAuth "0"
seta logfile "1"
seta logFileName "$Y$M$D$h$m_server.log"
seta g_password "wwcl"
seta g_warmup "0.500000"
seta g_warmupDamage "1"
seta g_xpSave "1"
seta g_muteSpecs "1"
seta g_execMapConfigs "0"
seta g_gameReviewPause "0.500000"
seta g_complaintLimit "0"
seta g_complaintGUIDLimit "0"
seta g_maxPlayerWarnings "0"
seta g_allowComplaint_firesupport "0"
seta g_allowComplaint_charge "0"
seta g_allowComplaint_explosives "0"
seta g_allowComplaint_vehicles "0"
seta g_maxVoiceChats "4"
seta g_maxVoiceChatsOver "5"
seta g_stopWatchMode "0"
seta g_noRouteConstraintKick "1"
seta g_noRouteMaskDestruction "1"
seta bot_minClients "-1"
seta bot_uiNumStrogs "-1"
seta bot_uiNumGDF "-1"
seta bot_uiSkill "0"
seta bot_aimSkill "0"
seta bot_skill "0"
seta bot_doObjectives "1"
seta si_rules "sdGameRulesStopWatch"
seta m1 "set g_nextMap $m2; spawnServer island"
seta m2 "set g_nextMap $m3; spawnServer area22"
seta m3 "set g_nextMap $m4; spawnServer refinery"
seta m4 "set g_nextMap $m5; spawnServer salvage"
seta m5 "set g_nextMap $m6; spawnServer sewer"
seta m6 "set g_nextMap $m7; spawnServer volcano"
seta m7 "set g_nextMap $m1; spawnServer ark"
vstr m1
```