

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 und der Finals beträgt 16 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 zu 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 allgemeinen 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 Turnierverfahren Double Elimination gewählt werden, so gilt für das Finale (Gewinner des Winnerbrackets gegen den Gewinner des Loserbrackets) 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 Loserbracket diese Map gewinnen, wählt das Team aus dem Loserbracket 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 immer die aktuelle Steamversion von Counter-Strike 1.6 im Modi 2on2 oder 5on5. Außerdem ist das AntiCheatTool „sXe Injected“ im Modus optional anzuwenden (weitere Informationen unter Punkt 21). Ein Download ist unter [http://www.sxe-injected.com.ar/sxeinjected\(en\)](http://www.sxe-injected.com.ar/sxeinjected(en)) möglich.
2. Für jede Runde wird eine „Defaultmap“ aus dem Mappool gezogen. Eine Map kann nicht 2 Runden hintereinander „Defaultmap“ sein.
3. Jedes Team muss in jeder gespielten Map einmal T und einmal CT spielen. Dies wird durch eine Knife Round entschieden.
4. Gespielt wird auf 15 Runden ohne Zeitlimit.
5. Bei einem Unentschieden wird die Map ein weiteres Mal gespielt, allerdings nur noch auf 3 Runden ohne Zeitlimit. Hierbei ist der Wert mp_startmoney auf 10.000 einzustellen. Sollte es erneut zu einem Unentschieden kommen, wird eine weitere Entscheidungsmap, die von der Turnierleitung gezogen wird, mit den oben genannten Einstellungen gespielt bis eine Entscheidung zustande kommt.
6. Im Finale eines Double Elimination Turniers (Winnerbracket Gewinner gegen Loserbracket Gewinner) sucht sich jedes der beiden Teams eine Map aus. Es ist egal ob diese Map in der vorherigen Runde als Defaultmap gezogen wurde oder nicht. Als erstes wird die Wahlmap des Winnerbracket Gewinners gespielt, danach ggf. die des Loserbracket Gewinners. Sollte der Winnerbracket Sieger die erste Map gewinnen, so hat dieser das Turnier gewonnen. Der Loserbracket Sieger muss beide Maps gewinnen um das Turnier zu gewinnen.
7. Im Mappool sind folgende Maps:

de_aztec*	de_inferno
de_cbble	de_nuke
de_train	de_dust2
de_dust*	de_prodigy*
	de_tuscan
8. Es gelten folgende Serversettings, wobei Werte, die nicht explizit gesetzt werden, als Standardwerte zu verstehen sind, so wie sie der Server vorgibt:

mp_roundtime	2.0
mp_startmoney	800
mp_maxrounds	15
mp_timelimit	0
mp_winlimit	0
mp_autokick	0
mp_autocrosshair	0
mp_autoteambalance	0
mp_buytime	0.25
mp_forcecamera	2
mp_forcechasecam	2
mp_friendlyfire	1
mp_tkpunish	0
mp_freezetime	10
mp_footsteps	1
mp_consistency	1
mp_chattime	5
mp_c4timer	35
mp_fadetoblack	0
mp_flashlight	1
mp_fraglimit	0
mp_hostagepenalty	0
mp_limitteams	0
mp_logfile	1
mp_logmessages	1
mp_logdetail	3
log on	
sv_accelerate	5
sv_aim	0
sv_airaccelerate	10
sv_aimove	1
sv_allowdownload	1
sv_allowupload	1
sv_alltalk	0
sv_voiceenable	0
sv_cheats	0
sv_clienttrace	1
sv_friction	4
sv_gravity	800
sv_maxrate	25000
sv_minrate	20000
sv_maxupdaterate	101
sv_minupdaterate	80
sv_maxspeed	320
sv_proxies	1
sv_send_ressources	1
sv_timeout	65
sv_lan	1

In dieser Auflistung fehlen einige Einstellung wie das Serverpasswort oder der Servername. Diese sollten natürlich auch von den Standardwerten abweichen.

Zur Einhaltung der vorgeschriebenen Client-Settings wird den Veranstaltern empfohlen, dass WWCL Serverplugin auf den Turnierservern zu installieren. Download WWCL CS Serverplugin v2.58:

http://media.planetlan.com/rules/wwcl/counterstrike/wwcl_cs-serverplugin_v258.zip

Um Problemen bzgl. des Ausnutzens von Flashbugs vorzubeugen, sind die originalen Maps, durch die gefixten zu ersetzen. Download Flashbug Mappack by drax: http://media.planetlan.com/rules/wwcl/counterstrike/flashbug_mappack_by_drax.zip

9. Das betreten/boosten auf die rotmarkierten Bereiche, der folgenden Maps ist verboten: *Screenshots der Mapbugs, sind auf der Internetseite der WWCL einzusehen: <http://www.wwcl.net/article570.htm>*

10. Die Clientsettings sind generell auf Standard-Werte zu setzen, oder dürfen sich in dem über das Menü einstellbaren Bereich* befinden. Des Weiteren ist in den Video Optionen im Spiel die höchste Qualitätsstufe (32 Bit) einzustellen. Von dieser Regel ausgenommen sind folgende Einstellungen:

Konsole:	console con_color scr_conspeed	
Netzwerk:	rate 25000) cl_cmdrate 101 cl_updaterate 101 ex_interp	0.01
Maus:	zoom_sensitivity_ratio m_pitch m_yaw	
Grafik:	ati_npatch fps_max cl_dynamiccrosshair cl_minmodels gl_max_size (min 256) cl_shadows cl_weather	
Status:	cl_showfps	
GamePlay:	hud_fastswitch	
Say:	say_team Say	

*) Ausgenommen von dieser Regel, sind die hier angeführten Befehle:

Grafik:	max_smokepuffs (min 19)
Sound:	Die Benutzung von A3D ist untersagt
Status:	net_graph 0

Diesen Variablen, dürfen nur Werte zugewiesen werden, die in der Klammer nach der Variablen aufgeführt sind.

Der Befehl *net_graph* muss in allen ausführbaren Config-Dateien innerhalb des cstrike-Ordners und allen Unterordnern, sowie der commandmenu.txt auf **0** sein.

11. Jegliche Doppelbinds sind verboten, es sei denn, der Doppelbind wird im Zusammenhang folgenden Befehlen gesetzt:

timeleft	adjust_crosshair
radiocommands	say_team
Showscores	slot10
cl_crosshair_color	cl_crosshair_translucent
stopsound	

Es darf explizit nur ein Command pro Taste gebunden sein, außer im Zusammenhang mit den oben angegebenen Befehlen.

12. Die Benutzung des Schildes ist nicht gestattet. Sollte dieses trotzdem gekauft werden, ist es sofort am Startplatz zu dropfen.
13. Jegliches Benutzen von Scripten ist nicht gestattet. Als einzige Ausnahme gelten reine Buy-, Demorecord- und Adminscripts.
14. Alle Einstellungen und Scripte müssen in der config.cfg und/oder userconfig.cfg stehen. Das Aufrufen der einzelnen Scriptbefehle darf auch durch die commandmenu.txt erfolgen. Jeglicher Einsatz anderer Configdateien per Hand, Bind, oder Script ist verboten.
15. Es herrscht Demopflicht. Die Dateien sind mind. 14 Tage nach dem Turnier zu verwahren.
16. Der Einsatz des Befehls „stopsound“ ist erlaubt.

17. Das Verändern jeglicher Sounds, Spielermodels, Waffenmodels, Fadenkreuze, Texturen, Huds und Sprites ist untersagt. Das Nutzen von Gamma Tools (z.B. Darkfix, Powerstrip) ist verboten. Als Spielermodels sind nur die Original CS 1.6 Models erlaubt. Inhaber von Counter-Strike: Condition-Zero müssen diese ersetzen. Download CS 1.6 Models: http://media.planetlan.com/rules/wwcl/counterstrike/pack_cs16player.zip
18. Das Ausnützen von Bugs der HL Engine oder der CS Modification, wie z.B. „silent bombs“, „silent run“, „movedown schleichen“, Mapbugs, etc. ist verboten. Das Werfen von Granaten über Wände ist gestattet.
19. Als Spectator, sind nur vom Veranstalter gestellte Admins (Coverage) erlaubt.
20. Sollte seitens eines Teams ein Config-Check gewünscht sein, muss dies vor Matchende bekanntgegeben werden. Alle Spieler müssen dann nach Matchende auf dem Server bleiben. Sollten verbotene Befehle o.ä. bei einem oder mehreren Spielern gefunden werden, ist ein Admin des Veranstalters hinzuzuziehen.
21. Zusatz sXe. Da das sXe Tool jüngst nicht mehr unter allen Betriebssystemen in vielen Konfigurationen einwandfrei funktioniert, wurde die Standardeinstellung auf optional geändert. Sollten die Spieler in der Lage sein das Tool zu nutzen so ist dem Folge zu leisten. Sollten jedoch Probleme auftauchen wird ohne die Clientseitige Software gespielt.