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 möchtet, 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 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 Zusammenbuchen 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 zusammeln, 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 Freilosen aufgefüllt.

10. Sollte als Turnierverfahren 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

©2006 WWCL.net

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.

©2006 WWCL.net

Spielspezifisches Turnierreglement

1. Gespielt wird WarCraft 3 The Frozen Throne im Modus 1on1 oder 2on2 in der aktuellen Version.

2. Es wird im Best of 3 Rundensystem gespielt. Jeder Spieler bzw. jedes Team wählt jeweils zwei Maps, die aus dem Pool entfernt werden Somit bleiben drei Maps zur Auswahl, welche dann auch gespielt werden. Die Wahl der ersten/zweiten/dritten Map kann natürlich in beiderseitigem Einvernehmen stattfinden, wird dieses jedoch nicht erreicht, so wählt der im Turnierbaum oben stehende Spieler die erste Map und der Gegner dann die zweite Map. Im Overall-Finale bestimmt in einem solchen Fall natürlich immer derjenige Spieler die erste Map, welcher aus dem Winnerbracket kommt.

3. Mappool:

Echo Isle	Twisted Meadows*
Secret Valley	Gnoll Wood*
Terenas Stand	Lost Temple (RoC)*
Turtle Rock	

   Jedoch kann jede Map gespielt werden, wenn sich beide Parteien einig sind. Karten die mit * gekennzeichnet sind, sind 2on2 Karten.

4. Sollten sich beide Parteien einigen kann natürlich auch mit Observern gespielt werden.

5. Gespielt wird auf Geschwindigkeit + (Fastest). Wenn sich beide Parteien einigen, kann auch auf anderen Geschwindigkeiten gespielt werden.

6. Die Entscheidung über den Austragungsort liegt bei der Turnierleitung.

7. Der siegreiche Spieler bzw. ein Spieler des siegreichen Teams muss den Sieg melden. Die Replays der Spiele müssen gesichert werden und bei Bedarf dem Admin zur Verfügung gestellt werden.

8. Beim Disconnect eines Spielers in den ersten 2 Minuten wird grundsätzlich wiederholt. Danach geht es beim 2on2 ohne den betroffenen Spieler weiter bzw. beim 1on1 hat der verbleibende Spieler gewonnnen. Im Fall eines Disconnectes ist auf jeden Fall ein Replay abzuspeichern. Der Turnierleitung steht es frei das Spiel zu wiederholen, wenn beispielsweise noch kein Feindkontakt aufgetreten ist, oder wenn der Disconnect nachweislich ohne Schuld des Spielers aufgetreten ist.

9. Alle Hacks (z.B. Maphack) sind verboten und führen zur sofortigen Disqualifikation. Auch dauerndes "flooden" des Games mit irgendwelchen sinnlosen Meldungen führt zum Ausschluss.

©2006 WWCL.net