

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 Ersatzspielen 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 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 Format 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 Vorfalls 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 die aktuelle Steamversion von Team Fortress 2 im Modus 6on6. Sollte ein Team lediglich nur 5 Spieler aufbringen können, darf auch mit einer Teamstärke von 5 gespielt werden. Wir empfehlen aber dennoch 6 Spieler.

2. Das Turnier wird im Double- oder Single-Elimination-Mode durchgeführt. Für jede Runde wird eine "Defaultmap" aus dem Mappool gezogen. Erst wenn alle Maps gezogen wurden wird der Topf wieder aufgefüllt.

3. Beim Verbindungsabbruch eines oder mehrerer Spieler ist das betroffene Team befugt das Spiel sofort und ohne Nachfrage zu pausieren. Der Teamcaptain des betroffenen Teams hat dem gegnerischen Team mitzuteilen sobald alle Spieler wieder auf dem Server sind. Erst dann darf das Spiel wieder aufgenommen werden.

4. Vor dem Turnierstart kann die Turnierleitung Defaultmaps für jede Runde auslosen. Falls sich die beiden Teams auf keine Map einigen können, wird die von der Turnierleitung gezogene Defaultmap gespielt.

5. Im Finale eines Double-Elimination Turniers (Winner bracket Gewinner gegen Loser bracket 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.

Gestartet wird auf der Map des Teams welches aus dem Loserbracket kommt. Das Team aus dem Loserbracket muss beide Karten für den Turniersieg gewinnen. Das Team aus dem Winnerbracket braucht nur eine der beiden Karten für den Turniersieg gewinnen.

6. Im Mappool befinden folgende Maps:

ii. *cp_dustbowl*

iii. *cp_gravelpit*

iv. *cp_granary*

v. *cp_well*

vi. *cft_2fort*

vii. *cp_badlands*

7. Mapregeln

cp_well, *cp_granary* & *cp_badlands*:

Da die Maps spiegelverkehrt sind, gibt es keinen Teamchange. Die Map wird mit einer Roundtime von 30 Minuten gespielt. Es werden nur Fullcaps gezählt (Die Einnahme aller fünf Control Points) Das Team mit den meisten Fullcaps gewinnt. Im Fall eines Unentschieden wird die Map *cft_2fort* gespielt wobei dann „Golden Goal“ zutrifft. D.H.das Team mit dem ersten Fullcap gewinnt.

cp_dustbowl & *cp_gravelpit*:

Die Map wird mit einer Roundtime von 20 Minuten gespielt. Jedes Team spielt einmal als Attacker und einmal als Defender. Es werden nur Fullcaps gezählt (Die Einnahme beider CPs (Dustbowl) bzw. aller drei CPs (Gravelpit)) Das Team mit den meisten Fullcaps gewinnt. Im Fall eines Unentschieden wird die Map *cft_2fort* gespielt wobei dann „Golden Goal“ zutrifft. D.H.das Team mit dem ersten Fullcap gewinnt.

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

```
decalfrequency 60
host_framerate 0
log on
tf_flag_caps_per_round 0
tv_chattimelimit 0
tv_delay 90
tv_delaymapchange 1
tv_enable 1
tv_transmitall 1
mp_allowspectators 1
mp_autocrosshair 0
mp_autoteambalance 0
mp_bonusroundtime 0
mp_chattime 10
mp_clan_ready_signal "readyteam"
mp_clan_readyrestart 1
mp_enableroundwaittime 1
mp_fadetoblack 0
mp_falldamage 0
mp_footsteps 1
```

mp_forcecamera 1
mp_fraglimit 0
mp_idledealmethod 0
mp_idlemaxtime 0
mp_maxrounds 0
mp_stalemate_timelimit 0
mp_teams_unbalance_limit 0
mp_teamplay 0
mp_time_between_capscore 30
mp_waitingforplayers_cancel 1
mp_weaponstay 0
mp_winlimit 0
sv_allow_color_correction 0
sv_allow_wait_command 0
sv_allowdownload 1
sv_allowupload 1
sv_alltalk 0
sv_cheats 0
sv_client_cmdrate_difference 30
sv_client_interpolate 1
sv_client_max_interp_ratio 1
sv_client_min_interp_ratio 1
sv_client_predict 1
sv_pausable 1
sv_pure_kick_clients 1
sv_pure 2
sv_rcon_log 1
sv_lan 1
tf_weapon_criticals 0
mp_tournament 1

Wichtig: Um einen Server flüssig zum Laufen zu bringen und zu halten sind folgende Dinge zu beachten:

- 1) Startparameter: -secure -tickrate 100 -console -game tf +map cp_well -maxplayers 14 +exec server
- 2) Unter Windows ist zu beachten, dass man den Windows Media Player startet (z.B. mit der clock.avi die im Windows Verzeichnis liegt), da dies teilweise noch Performance aus dem Server holt.

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

Alle offiziellen Turnierserver werden mit einer Tickrate von 100 betrieben. Bei Tickrate 100 empfiehlt

es sich lediglich einen 5on5 Gameserver pro Gerät zu betreiben.

9. Die Clientsettings sind generell auf Standard-Werte zu setzen, oder dürfen sich in dem über das Menü einstellbaren Bereich befinden. Zusätzlich noch einstellbare Werte sind:

(Alle anderen Werte müssen auf dem Standardwert belassen werden)

net_graph 0/3
hud_fastswitch 0/1
net_graphpos (frei wählbar)
cl_dynamiccrosshair 0/1
cl_scalecrosshair (frei wählbar)

10. Das Ändern folgender Werte ist nicht gestattet und gilt als Betrugsversuch:

Netsettings

rate 25000
cl_cmdrate 100
cl_updaterate 100

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

adjust_crosshair
radiocommands
say_team
slot10

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

11. Jegliches Benutzen von Scripten ist nicht gestattet. Als einzige Ausnahme gelten reine Demorecord- und Adminscripts.
12. Alle Einstellungen und Scripte müssen in der config.cfg, userconfig.cfg, autoexec.cfg und wwcl.cfg stehen. Ebenso dürfen im „cfg“ Ordner nur diese beiden Konfigurationen existieren. Jeglicher Einsatz anderer Configdateien bzw. cvars per Hand, Bind, oder Script ist verboten.
13. Das Verändern jeglicher Sounds, Spielmodells, Waffenmodells, Fadenkreuze, Texturen, Huds, Sprites und Dateien aus den .gfc Dateien ist untersagt. Des Weiteren sind modifizierte Treiber sowie Programme die das Spiel verändern nicht gestattet.
14. Jeder Spieler muß eine Demo pro Runde sowie einen Screenshot pro Halbzeit anfertigen. Die erstellten Dateien sind bis zum Ende der Veranstaltung aufzubewahren.

15. SourceTV

Sofern es zum Einsatz des SourceTV kommt
gelten folgende Einstellungen:

```
tv_enable "1"  
tv_autorecord "1"  
tv_delay "90"  
tv_maxclients "128"  
tv_nochat "1"  
tv_relayvoice "0"  
tv_transmitall "1"  
tv_allow_camera_man "1"  
tv_delaymapchange "1"  
tv_dispatchmode "0"  
tv_name "WWCL Source TV"
```

Der Einsatz von LAN Administratoren als Kameramänner ist gestattet. Dieser betritt den Server ganz normal als sei er ein Spieler, wählt aber sofort das Team "Zuschauer" und beginnt die Kameraführung mit dem Drücken der "E" Taste (bzw. die Taste welche das Benutzen ausführt).