

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 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 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 / Skripten / Texturen / Modellen / 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 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 Counterstrike: Source im Modi 2on2 oder 5on5.

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.

Eine Map kann nicht 2 Runden hintereinander „Defaultmap“ sein, sondern muss dann wieder in den Topf getan werden und es wird weiter gezogen.

3. Jedes Team muss auf jeder gespielten Map einmal T und einmal CT spielen. Dies wird zwischen den beiden Parteien durch eine Messerrunde entschieden.

4. Gespielt wird auf 15 Runden ohne Zeitlimit. Nach der entscheidenden 16. Gewinnrunde kann der Server verlassen werden.

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 8.000 einzustellen. Sollte es erneut zu einem Unentschieden kommen, wird mit den oben genannten Einstellungen gespielt bis eine Entscheidung zustande kommt.

6. Sollte innerhalb der ersten drei Runden der Server abstürzen (keine einzelnen Verbindungsabbrüche von Spielern), wird die Map neu gestartet. Eine eventuell stattgefundenene Messerrunde gehört nicht zu den ersten drei Runden der Begegnung. Falls der Server in einer späteren Runde abstürzt werden die verbleibenden Runden ausgespielt und zu den vorher erspielten Runden dazugezählt, wobei mp_startmoney auf 2000 gesetzt wird und das Team welches die letzte Runde vor Serverabsturz verloren hat einen Suizid mit dem Befehl „kill“ durchführt.

Bei einem Spielerdrop ist das Spiel in der nächsten Buytime bis zum Reconnect des Spielers vom Team des gedropten Spielers zu pausieren. Nur dieses Team ist berechtigt die Pause wieder zu entfernen.

7. Im Finale eines 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.

Das Finale wird im Best of Three gespielt, als erstes wird die Wahlmap des Winnerbracket Sieger gespielt, danach die Wahlmap des Loserbracket Siegers. Sollte dann keine 2-0

Entscheidung gefallen sein, so wird eine Defaultmap gezogen, welche nicht eine der beiden vorherigen Maps ist. Dem Sieger aus dem Winnerbracket ist die Seitenwahl vorbehalten.

8. Im 2on2 Mappool sind folgende Maps:

de_aztec
de_chateau
de_dust
de_dust2
de_inferno
de_nuke
de_prodigy
de_train
de_tides

Im 5on5 Mappool befinden sich folgende Maps:

de_cbble
de_inferno
de_dust2
de_nuke
de_train

9. Es gelten folgende Serversettings, wobei Werte, die nicht explizit gesetzt werden, als Standardwerte zu verstehen sind, so wie sie der Server vorgibt und nicht zu verändern sind!

mp_allowspectators "1"
mp_autokick "0"
mp_autoteambalance "0"
mp_buytime "0.25"
mp_c4timer "35"
mp_chattime "5"
mp_decals "200"
mp_fadetoblack "1"
mp_flashlight "1"
mp_footsteps "1"
mp_forcescamera "1"
mp_freezetime "10"
mp_friendlyfire "1"
mp_limitteams "20"
mp_logecho "0"
mp_logfile "1"
mp_roundtime "2"
mp_spawnprotectiontime "0"
mp_startmoney "800"
mp_timelimit "0"
mp_tkpunish "0"
mp_winlimit "0"
decalfrequency "60"
host_framerate "0"
log "1"
sv_accelerate "5"
sv_airaccelerate "10"
sv_allowdownload "1"
sv_allowupload "1"
sv_alltalk "0"

```
sv_cheats "0"  
sv_friction "4"  
sv_gravity "800"  
sv_maxrate "25000"  
sv_minrate "25000"  
sv_maxupdaterate "100"  
sv_minupdaterate "100"  
sv_maxspeed "320"  
sv_pausable "1"  
sv_stepsize "18"  
sv_timeout "65"  
sv_voiceenable "0"  
sv_wateraccelerate "10"  
sv_waterfriction "1"  
sv_mincmdrate "100"  
sv_maxcmdrate "100"  
sv_client_predict "1"  
sv_client_interpolate "1"  
sv_client_max_interp_ratio "1"  
sv_client_min_interp_ratio "1"  
sv_unlag "1"  
sv_lan "1"  
sv_client_cmdrate_difference "0"  
sv_turbophysics "1"  
sv_pure "2"  
zb_doorfix "1"  
zb_allowcashcalling "1"
```

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. Wichtig: Um einen Server flüssig zum Laufen zu bekommen muss man auf folgende Dinge achten.

1) Startparameter: -secure -tickrate 100 -console -game cstrike +map de_dust2 -maxplayers 12 +exec server

2) Unter Windows ist zu beachten, dass man den „Windows Media Player“ startet (z.B. mit der clock.avi File die es im Windows Verzeichnis gibt), da dies teilweise noch Performance aus dem Server herausholt.

10. 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)

```
cl_pitchspeed 225  
cl_yawspeed 210  
fps_max 0/105  
net_graph 0/3  
mat_dxlevel 80/81/90/95
```

```
net_maxfilesize 16  
net_maxfragments 1280  
cl_automapswitch  
cl_c4dynamiclight  
cl_crosshairalpha  
cl_crosshaircolor  
cl_crosshairscale )  
cl_crosshairusealpha  
cl_downloadfilter  
cl_dynamiccrosshair  
cl_forcepreload  
cl_min_ct  
cl_min_t  
cl_minmodels  
cl_phys_props_enable  
cl_phys_props_max  
cl_radaralpha  
cl_radartype  
cl_ragdoll_collide  
cl_ragdoll_physics_enable  
cl_righthand  
cl_scalecrosshair  
cl_show_splashes  
cl_timeout  
hud_centerid  
hud_fastswitch  
m_filter  
m_pitch  
m_yaw  
mat_antialias  
mat_bloomscale  
mat_bumpmap  
mat_clipz  
mat_debugdepthmode  
mat_fastnobump  
mat_fastspecular  
mat_forceanisotropic  
mat_hdr_enabled  
mat_mipmapttextures  
mat_monitorgamma  
mat_picmip  
mat_reducefillrate  
mat_showlightmapcomponent  
mat_specular  
mat_trilinear  
mat_vsync  
mat_wateroverlaysize  
mp_decals  
mp_decals  
muzzleflash_light  
r_3dnow  
r_3dsky  
r_avglight  
r_cheapwaterend  
r_cheapwaterstart  
r_decals_cullsize  
r_decals  
r_drawdetailprops  
r_drawflecks  
r_drawmodeldecals  
r_dynamic  
r_eyes  
r_lightaverage  
r_lightinterp
```

r_lod
r_mmx
r_occlusion
r_propsmaxdist
r_renderoverlayfragment
r_rootlod
r_shadows
r_sse
r_sse2
r_teeth
r_waterforceexpensive
rope_averagelight
rope_smooth
rope_subdiv
rope_wind_dist
violence_ablood
violence_agibs
violence_hblood
violence_hgibs
volume
zoom_sensitivity_ratio

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

mat_proxy, mat_depthbias_normal
rate 25000

cl_cmdrate 100
cl_updaterate 100
cl_interpolate 1
cl_interp_ratio 1
cl_interp 0.01
cl_lagcompensation 1
cl_lagcomp_errorcheck 0/1

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

radiocommands, say_team, slot10,
zb_teamcash

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

12. Es ist das ServerTool „zBlock“ in der neusten Version Pflicht. Dies kann man unter <http://zblock.cs-resourced.net/> herunterladen.

Ebenfalls ist das serverseitige Anticheattool „detox“ Pflicht. Dies kann man unter <http://detox.steambans.com/> herunterladen.

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, userconfig.cfg, autoexec.cfg und wwcl.cfg stehen. Ebenso dürfen im „cfg“ Ordner nur diese Konfigurationen existieren. Jeglicher Einsatz anderer Configdateien bzw cvars per Hand, Bind, oder Script ist verboten.

15. Das Verändern jeglicher Sounds, Spielermodels, Waffenmodels, 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.

16. Sich durch Wände, Böden und Decken (auch Leveldecken) durch zu hebeln (o.ä.) ist verboten, darunter fällt entsprechend auch Skywalking. Bomben so zu legen, dass sie nicht mehr erreicht werden können ist verboten.

Stellen die mit Hilfe eines Mitspielers erreichbar sind gehören nicht dazu! Speziell de_inferno: Die Bombe am Brunnen so zu legen, dass sie nicht mehr entschärft werden kann, ist verboten. Zum Klettern gilt generell folgende Faustregel. Das Klettern mit Hilfe von Teammates ist generell erlaubt. Verboten sind dabei Positionen, an denen Texturen, Wände oder Böden verschwinden, wenn man bestimmte Bewegungen macht (z.B. einen Sprung). (Beispiele sind: prodigy Stacheldrahtrand, nuke oberes Hallendach, usw.

Das Werfen von Granaten unter Wänden hindurch ist verboten. Anmerkung: Das Werfen über Dächer und Wände ist erlaubt. „Mapschwimmen“ oder „Floating“ ist verboten. Es ist NICHT erlaubt, die liegende Bombe zu bewegen.

Beim Entschärfen der Bombe muss diese vollständig sichtbar sein. Das Entschärfen durch Gegenstände oder Wände ist vollkommen untersagt. Wenn die Bombe auf einer Anhöhe oder Zug oder ähnlichem gelegt worden ist, muss der Entschärfer ebenfalls darauf steigen.

17. Jeder Spieler muss eine Demo pro Halbzeit sowie einen Screenshot pro Halbzeit von dem Scoreboard anfertigen. Die erstellen Dateien sind bis zum Ende der Veranstaltung aufzubewahren.

18. 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 und WWCL Administratoren als Kameramänner ist gestattet, sofern beide Teams damit einverstanden sind. Dieser betritt den Server ganz normal als sei er ein Spieler, joint sofort das Team "Zuschauer" und beginnt die Cameraführung mit dem Drücken der "E" Taste (bzw. die Taste welche das Benutzen ausführt).

19. Settings veränderbar nach Absprache Der Wert mp_fadetoblack kann auf 0 gesetzt werden wenn beide Teams diesem zustimmen Der Wert sv_voiceenable ist auf 1 zusetzen sobald ein Team dieses möchte.
20. Nach dem Match dürfen Demodateien des Gegners gefordert werden. Diese sind sofort freizugeben. Es dürfen 4 Demodateien pro Map gefordert werden. Ebenso dürfen bei einer Verlängerung pro Verlängerung je 4 weitere gefordert werden.

Bei dem Fehlen von Demodateien wird das Match für die Partei, welche Demos gefordert hat gewertet. Wenn jedoch beide Teams fehlende Demodateien haben, wird das Match wiederholt.

Wenn ein Spieler mit falschen Konfigurationsdateien antritt, entscheidet entweder ein WWCL-Admin oder ein Turnieradmin ob dies Rundenabzug oder einen Defaultwin zur Folge hat.