

Allgemeine WWCL Turnier Regeln

1. Jeder Turnierteilnehmer verpflichtet sich zu Fairplay und zur Einhaltung der WWCL Regeln. Die spielbezogenen Regeln stehen über den allgemeinen Turnierregeln.

2. Die Turnierleitung bzw. der Veranstalter verpflichten sich dazu, fair, objektiv und unparteiisch zu entscheiden und die Regeln der WWCL einzuhalten. Die Turnierleitung ist von der Teilnahme ausgeschlossen.

3. Die Turnierleitung und jeder Turnierteilnehmer hat sich aktiv um einen schnellen und reibungslosen Ablauf des Turniers zu bemühen.

4. Die Turnierteilnehmer haben Sorge dafür zu tragen, dass ihre Computer zu Turnierbeginn korrekt laufen und sie ohne Zeitverzögerung das Turnierspiel durchführen können.

5. Das Mindestalter für die Teilnahme am Ranking in WWCL Turnieren beträgt 16 Jahre. Ausnahme: Bei Q3 Turnieren 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 noch keine WWCL-ID besitzen, so wird ihm von der Turnierleitung eine temporäre ID zugeordnet. Der betroffene Teilnehmer erklärt sich bereit, dass seine temporäre ID in eine offizielle ID umgewandelt wird, er in das WWCL Ranking aufgenommen wird und ihm seine ID zusammen mit Informationen zur WWCL per Email zugesendet werden. Jeder Spieler ist angehalten immer mit der gleichen WWCL-ID zu spielen. Ein Umbuchen von einer ID auf eine andere ist nur bei Fremdverschulden möglich.

7. Sobald die Turniere gestartet werden ist es nicht mehr möglich sich nachträglich anzumelden. Man kann aber von seiner Teilnahme zurücktreten. Paarungen, die dadurch ohne Gegner zurückbleiben, bekommen ein Freilos.

8. Teammitglieder dürfen nur bei technischen oder gesundheitlichen Problemen zum Beginn jeder Map ausgetauscht werden. Die Entscheidung liegt hier beim Veranstalter. Man darf nicht in mehreren Teams an einem Turnier teilnehmen.

9. Alle Turniere werden entweder im Single Elimination oder im Double Elimination Verfahren abgehalten, wobei Vorrunden mit Gruppensystem eingesetzt werden können. 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 (keine Paarung Freilos vs. Freilos).

10. Gespielt wird - sofern es das jeweilige Spiel erlaubt - immer auf Servern, die von den Veranstaltern gestellt werden. Der Veranstalter sorgt nach bestem Vermögen für die Bereitstellung und Verfügbarkeit der Server. 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.

11. Die Turnierteilnehmer kümmern sich selbständig um ihre Verbindung zum Server. Werden beim betreffenden Turnier keine Server eingesetzt, so unterstützt die Turnierleitung die Teilnehmer ihre jeweiligen Gegner zu finden.

WWCL Reglement

Für AOE2 1on1



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. Sind solche Cheats nicht explizit verboten, so entscheidet die Turnierleitung.

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 mit Screenshots und Demos dokumentiert werden, soweit das Spiel dies erlaubt. Die Aufzeichnungen müssen der Turnierleitung bzw. dem Veranstalter nach Verlangen vorgezeigt werden. Sollten Unklarheiten am Ende des Spieles herrschen und beide Teams können keine Screenshots des Ergebnisses vorweisen, so können ggf. beide disqualifiziert werden, um den Ablauf des Turniers nicht zu stören (bzw. zu verlängern). Die Entscheidung darüber liegt bei der Turnierleitung.

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. Dazu stellt die WWCL eine Turnierverwaltungssoftware zur Verfügung. Es steht dem Veranstalter bzw. Turnierleiter frei die Software zur Abwicklung des Turniers zu verwenden, oder die Ergebnisse des Turniers nachträglich abzubilden. 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. Für die Spieleraufstellung gelten dann 2 zusätzliche Bedingungen: Das Mindestalter beträgt 18 Jahre und bei Teamturnieren können 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 von Zeit zu Zeit anzupassen. Änderungen werden in geeigneter Form bekannt gegeben.

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 und ausschließlich für diese. Der Veranstalter erklärt sich bereit Entscheidungen die im Rahmen der jeweiligen WWCL Turniere anfallen, selbständig zu treffen.

Regelwerk für Age of Empires 2: The Conquerors 1on1

1. Gespielt wird Age of Empires 2: The Conquerors im Modus 1on1 mit dem jeweils neuesten Patch.

2. Folgende Einstellungen sind für das Spiel zu wählen:

Kulturen: Alle zulässig

Spiel: Zufallskarte

Karte: Full Random

Ort: Zufällig

Schwierigkeit: Sehr schwierig

Geschwindigkeit: normal (optimalste Koordination im Spiel)

Kleinste Kartengröße (zwecks überschaubarer Spielzeit)

Rohstoffe: Standard

Kartensicht: normal, nicht aufgedeckt

Bevölkerung: 200

Wegsuche: Standard

Vollständiger Technologiebaum: nein

Cheating: Nein

Sieg: Zeitlimit 60 Minuten (Game Spielzeit)

Aufgezeichnetes Spiel: An

3. Bricht ein Spiel ab, dann muss gespeichert und beendet werden, um das Match direkt danach weiterzuspielen. Geschieht dies mehr als 3 Mal vom selben Teilnehmer, hat der Kontrahent das Recht, das Spielende zu erklären, und geht als Sieger aus dem Match hervor. Um dieses Recht in Anspruch nehmen zu können, ist ein Screenshot vom Abstimmungsbildschirm nötig ("speichern und beenden").

4. Der Mitspielende hat darauf zu achten, dass der Host, welcher das Spiel auf seinem PC ausrichtet, die korrekten Spieleinstellungen vornimmt. Hat die Spielzeit bereits 10 Minuten überschritten, kann ein Neubeginn wegen falscher Settings nicht eingefordert werden. Das Match muss dann zuende gespielt werden.