





Turnier Übersicht





Für die Turnierregeln: [Acrobat Reader Laden](#) <-> [Turnier - Spielplan](#)

1on1 Turniere

Ein Spieler kann sich nur für ein Turnier aus dieser Gruppe anmelden.





Name	Status
  Q3A DM 1on1 OSP	Turnier abgeschlossen
  UT DM 1on1	Turnier abgeschlossen

Counter-Strike Turniere

Name	Status
  Counter-Strike 2on2	Turnier abgeschlossen
  Counter-Strike 5on5	Turnier abgeschlossen

Teamplay Turniere

Ein Spieler kann sich nur für ein Turnier aus dieser Gruppe anmelden.

Name	Status
  Q3A TDM 4on4 OSP	Turnier abgeschlossen
  Unreal Tournament CTF 5on5	Turnier abgeschlossen

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Q3A DM 1on1 OSP

◀ Turniere ▀ Q3A DM 1on1 OSP

Status: Turnier abgeschlossen

Regeln

Teilnehmer

Spiele

Überblick

Platzierungen

28 Spieler.

Platz	Name
1	N3roX
2	kgk//geniuz
3	SFU^ 4: 20
	Renegade
5]olymp[NoV@
	[AoH.BlooD]
	GrandPa [TFB]
	[RIP]Maverick
9	[DST] El Presidente
	NMx
	r!ker
	\$FHH\$- = Z@D= -
	GR45
	Defragmentizer
	MaxRebo
	Nemesis
17	AD-530
	(=O-TeC=)mosuboz
	Nahkampfschaf
	Goethe
	=]DFK[= eXXtasy = www.24hlan.de
	ThrillKill
	(=O-TeC=)Netstriker
	Wingman
	JetLee
	Freak

Durmstrang

M45K

Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Q3A DM 1on1 OSP

← Turniere ▀ Q3A DM 1on1 OSP

Status: Turnier abgeschlossen

[Regeln](#)[Teilnehmer](#)[Spiele](#)[Überblick](#)[Platzierungen](#)

Turnierinfo:

- 256 Spieler / Double-Elimination
- 2 Halbzeiten a 10 Minuten
- jeder Spieler waehlt die Map fuer seine Halbzeit
- der Verlierer traegt das Ergebnis ein
- erfolgt die Eintragung nicht rechtzeitig, wird der Gewinner automatisch gelost

Maps:

- q3tourney2
- q3toruney4
- q3dm13

Erlaubt sind auch andere Maps, auf die sich beide Spieler einigen.

Cheating:

- jegliche Modifikation ist verboten (auch Skins, Models etc.)
- Konsolenbefehle und Configs sind erlaubt
- Aimbots sind verboten
- Screenshots vom Ergebnis sind anzufertigen
- Disconnects zaehlen als Niederlage, re-joinen ist wenn moeglich erlaubt

Verstoss gegen die Regeln fuehrt zum Ausschluss.

Wertung:

Insgesamt sind 3 Punkte zu vergeben:

- der Gewinner der ersten Runde erhaelt einen Punkt (nach Frags)
- der Gewinner der zweiten Runde erhaelt einen Punkt (nach Frags)
- der dritte Punkt bestimmt sich aus den aufsummierten Anteilen an der Gesamtfragzahl in den einzelnen Runden

Besonderheiten:

- bei Unentschieden bekommen beide Spieler keinen Punkt
- aus Fairnessgruenden wird bei Spielen zu 0 (z.b. 8:0) auf beiden Seiten ein Frag addiert (-> 9:1)
- das gleiche geschieht bei Spielen mit negativem Score (zb. 8:-3). Dort wird auf beiden Seiten so lange addiert, bis der Spieler mit den negativen Frags, einen positiven Frag hat. Wird also zu (-> 12:1)

Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Q3A DM 1on1 OSP

◀ Turniere ▣ Q3A DM 1on1 OSP

Status: Turnier abgeschlossen

Regeln	Teilnehmer	Spiele	Überblick	Platzierungen
--------	------------	--------	-----------	---------------

Name	Clan
\$FHHS=-Z@D=-	FraGGinG HeAdHuNTerS
(=O-TeC=)mosuboz	O-TeC
(=O-TeC=)Netstriker	O-Tec
=]DFK[= eXXtasy = www.24hlan.de	
AD-530	
Defragmentizer	BLOEK
Durmstrang	
FreaK	
Goethe	
GR45	
GrandPa [TFB]	Team Frost Byte
JetLee	Mystical Lambda
kgk//geniuz	KgK
M45K	
MaxRebo	National Dorf League
N3roX	Hdw
Nahkampfschaf	BLOEK
Nemesis	National Dorf League
NMx	Gothix
r!ker	the inexorables
Renegade	National Dorf League
SFU^ 4:20	
ThrillKill	Army of Hardcore
Wingman	AoH

[AoH.BlooD]	Army of Hardcore
[DST] El Presidente	Darkstarteam
[RIP]Maverick	
]olymp[NoV@	GamersOlymp eV

28 von 32 Spielern angemeldet.

Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Q3A DM 1on1 OSP

◀ Turniere ▣ Q3A DM 1on1 OSP

Status: Turnier abgeschlossen

[Regeln](#)[Teilnehmer](#)[Spiele](#)[Überblick](#)[Platzierungen](#)

Runde 5

kgk//geniuz**0:1**[Details](#)**N3roX**

Runde 4

Renegade**0:1**[Details](#)**kgk//geniuz****SFU^ 4:20****0:1**[Details](#)**N3roX**

Runde 3

Renegade**1:0**[Details](#)**[RIP]Maverick****kgk//geniuz****1:0**[Details](#)**]olymp[NoV@****[AoH.BlooD]****0:1**[Details](#)**SFU^ 4:20****GrandPa [TFB]****0:1**[Details](#)**N3roX**

Runde 2

Renegade**1:0**[Details](#)**Nemesis**

[RIP]Maverick	1:0 Details	[DST] El Presid...
NMx	0:1 Details	kgk//geniuz
r!ker	0:1 Details]olymp[NoV@
SFHHS -= Z@D = -	0:1 Details	[AoH.Blood]
GR45	0:1 Details	SFU^4:20
Defragmentizer	0:1 Details	GrandPa [TFB]
MaxRebo	0:1 Details	N3roX

Runde 1

Renegade	1:0 Details	<i>Freilos</i>
Nemesis	1:0 Details	<i>Freilos</i>
[RIP]Maverick	1:0 Details	<i>Freilos</i>
[DST] El Presid...	1:0 Details	<i>Freilos</i>
(= O-TeC=)Netstr...	0:1 Details	NMx
kgk//geniuz	1:0 Details	(= O-TeC=)mosubo...
Nahkampfschaf	0:1 Details	r!ker
]olymp[NoV@	1:0 Details	Goethe

=]DFK[= eXXtasy= ...	0:1 Details	\$FHHS-=Z@D=-
[AoH.Blood]	1:0 Details	ThrillKill
GR45	1:0 Details	AD-530
SFU^4:20	1:0 Details	Wingman
Defragmentizer	1:0 Details	JetLee
GrandPa [TFB]	1:0 Details	FreaK
Durmstrang	0:1 Details	MaxRebo
N3roX	1:0 Details	M45K

Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.

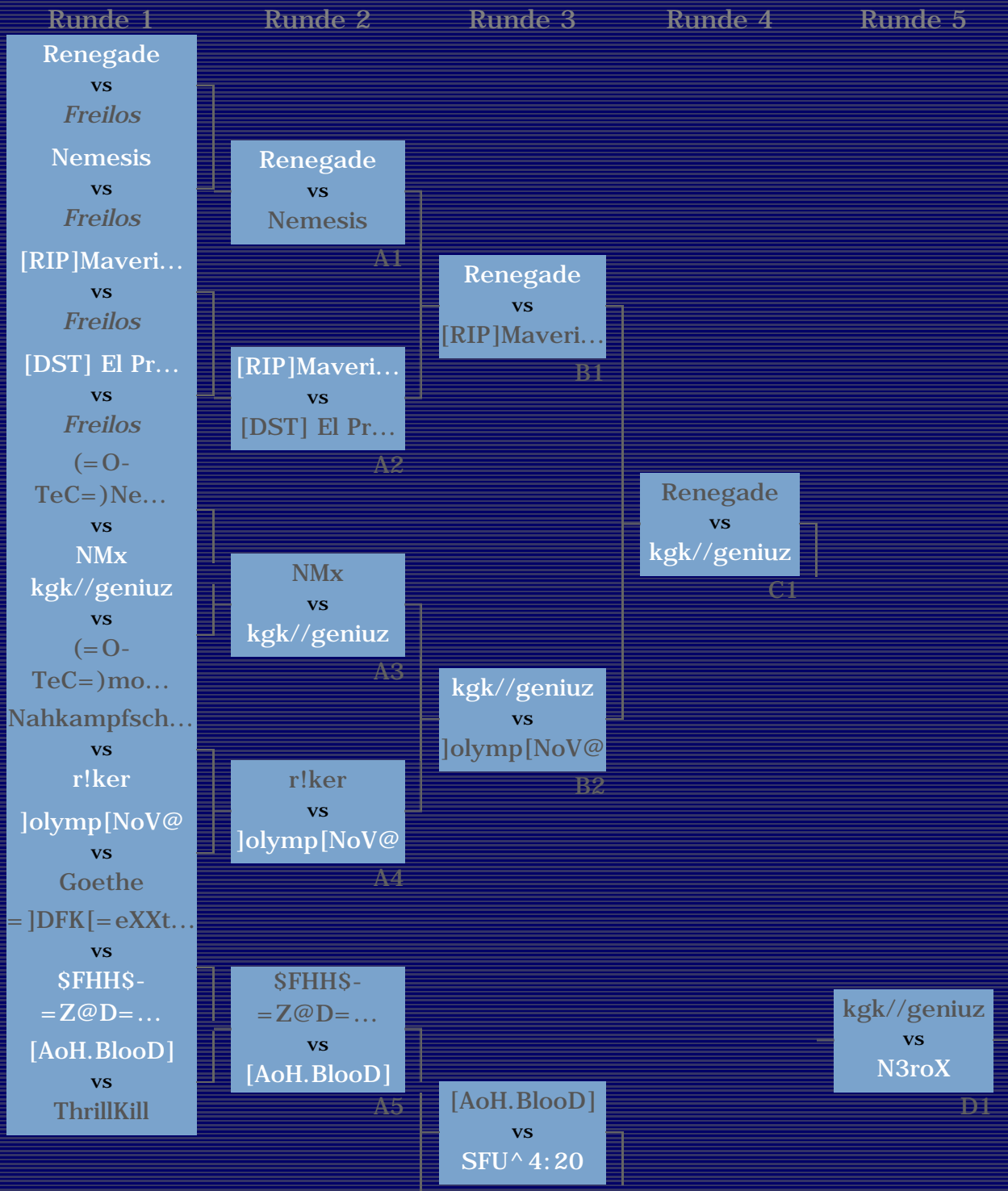


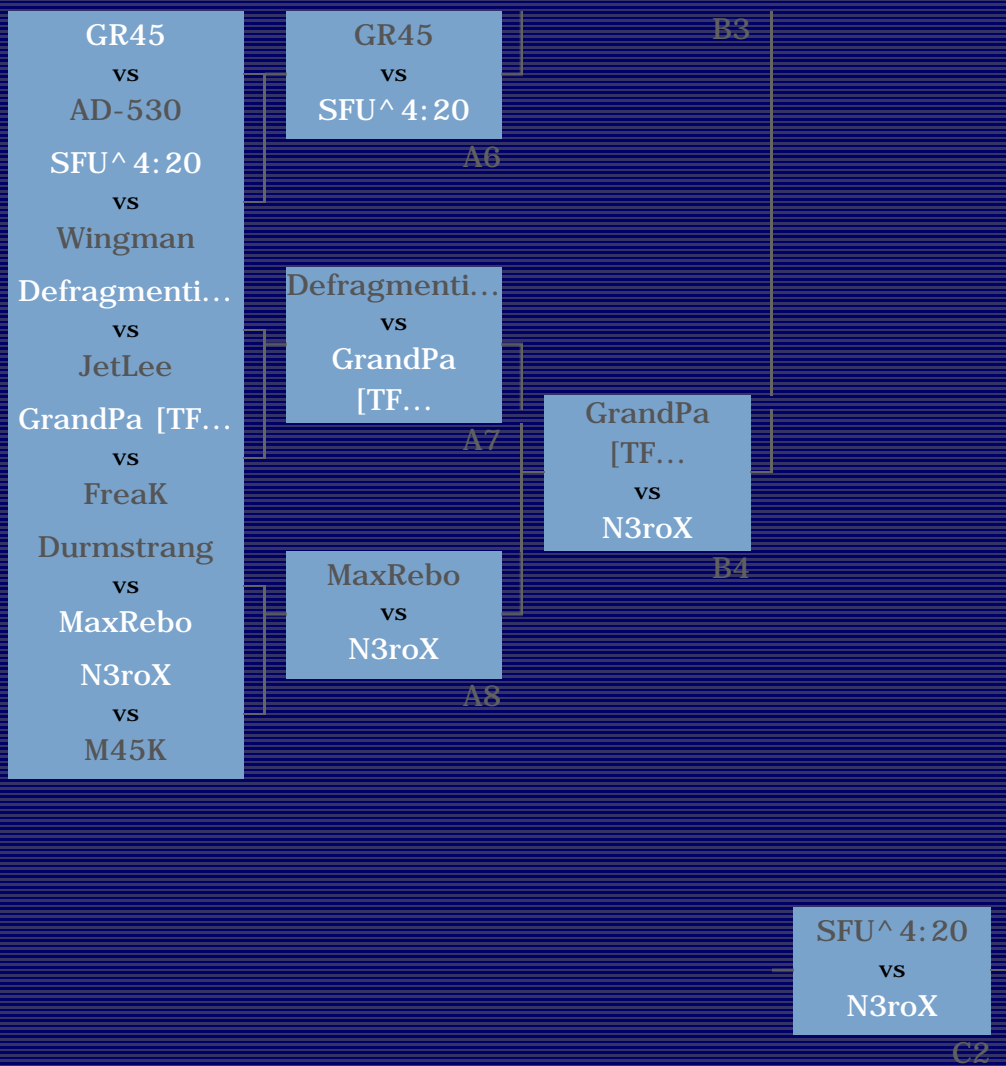
Q3A DM 1on1 OSP

Turniere ■ Q3A DM 1on1 OSP

Status: Turnier abgeschlossen

Regeln	Teilnehmer	Spiele	Überblick	Platzierungen
--------	------------	--------	-----------	---------------





Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



UT DM 1on1

[◀ Turniere](#) ▀ [UT DM 1on1](#)**Status:** Turnier abgeschlossen[Regeln](#)[Teilnehmer](#)[Spiele](#)[Überblick](#)[Platzierungen](#)

30 Spieler.

Platz	Name
1	kgk//manstein*iL
2	GFF McLean
3]olymp[HiRNToD
	CockTail
5	Twonky
	nUll
	[auer]Dead
	[DST]Landser_AT
9	[auer]Yeat
	DarkSun
	[auer]Zec
	[DST]evil_morpheus
	kgk//rookie
	=DNS=CoolMAker
	nR][Sho`va
	[auer]NoGo
17	Andi
	[auer]mic
	T.-Lord
	Speedy
	=DNS=cYb4^
	wh]¥[-Sraal-?
	[=L.O.D.=]Danielus d.G.
	Blutbad Jack
	-oG.SynApSis-
	[KgK]Harry

(=O-TeC=)Summit

hossie

[=L.O.D.=]Lord Scarface

Miss Majarana

Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



UT DM 1on1

◀ Turniere ▣ UT DM 1on1

Status: Turnier abgeschlossen

[Regeln](#)[Teilnehmer](#)[Spiele](#)[Überblick](#)[Platzierungen](#)

Turnierinfo:

- 256 Spieler / Double-Elimination
- 2 Halbzeiten a 10 Minuten
- jeder Spieler hostet seine Runde
- zusaetzlich gelten folgende Einstellungen:
 - > Timelimit 10
 - > Weaponstay ON
 - > amp off, redeemer off, invis off
 - > force respawn on
- jeder Spieler waehlt die Map fuer seine Halbzeit
- der Verlierer traegt das Ergebnis ein
- erfolgt die Eintragung nicht rechtzeitig, wird der Gewinner automatisch gelost

Maps:

- Curse II
- Cybrosis II
- Deck16 II
- Grinder
- Liandri
- Mojo II
- Morpheus
- Phobos
- Pressure
- Stalwart XL
- Tempest
- Turbine

Erlaubt sind auch andere Maps, auf die sich beide Spieler einigen.

Cheating:

- jegliche Modifikation ist verboten (auch Skins, Models etc.)
- Konsolenbefehle und Configs sind erlaubt
- Aimbots sind verboten

- Screenshots vom Ergebnis sind anzufertigen
- Disconnects zaehlen als Niederlage, re-joinen ist wenn moeglich erlaubt

Verstoss gegen die Regeln fuehrt zum Ausschluss.

Wertung:

Insgesamt sind 3 Punkte zu vergeben:

- der Gewinner der ersten Runde erhaelt einen Punkt (nach Frags)
- der Gewinner der zweiten Runde erhaelt einen Punkt (nach Frags)
- der dritte Punkt bestimmt sich aus den aufsummierten Anteilen an der Gesamtfragzahl in den einzelnen Runden

Besonderheiten:

- bei Unentschieden bekommen beide Spieler keinen Punkt
- aus Fairnessgruenden wird bei Spielen zu 0 (z.b. 8:0) auf beiden Seiten ein Frag addiert (-> 9:1)
- das gleiche geschieht bei Spielen mit negativem Score (zb. 8:-3). Dort wird auf beiden Seiten so lange addiert, bis der Spieler mit den negativen Frags, einen positiven Frag hat. Wird also zu (-> 12:1)

Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



UT DM 1on1

◀ Turniere ▣ UT DM 1on1

Status: Turnier abgeschlossen

Regeln	Teilnehmer	Spiele	Überblick	Platzierungen
--------	------------	--------	-----------	---------------

Name	Clan
(= O-TeC=)Summit	O-TeC
-oG.SynApSis-	Offensive Gaming
= DNS= CoolMAker	Deadly Nightmare Squad
= DNS= cYb4 ^	Deadly Nightmare Squad
Andi	The United Federation of Assassins
Blutbad Jack	Soldier
CockTail	
DarkSun	
GFF McLean	German Fun Fraggers
hossie	
kgk//manstein*iL	
kgk//rookie	Kampfgruppe Kamenz
Miss Majarana	
nR][Sho`va	nuclear Revolution
nUll	
Speedy	
T.-Lord	soldier
Twonky	The United Federation of Assassins
wh]¥[-Sraal-?	whyclan

[=L.O.D.=]Danielus d.G.	Lords of Doom
[=L.O.D.=]Lord Scarface	Lords of Doom
[auer]Dead	auer
[auer]mic	auer
[auer]NoGo	auer
[auer]Yeat	auer
[auer]Zec	auer
[DST]evil_morpheus	Darkstarteam
[DST]Landser_AT	Darkstarteam
[KgK]Harry	Kampfgruppe Kamenz
]olymp[HiRNToD	GamersOlymp eV

30 von 32 Spielern angemeldet.

Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



UT DM 1on1

◀ Turniere ▣ UT DM 1on1

Status: Turnier abgeschlossen

[Regeln](#)[Teilnehmer](#)[Spiele](#)[Überblick](#)[Platzierungen](#)

Runde 5

GFF|McLean**1:2**[Details](#)**kgk//manstein*i...**

Runde 4

CockTail**1:2**[Details](#)**GFF|McLean****kgk//manstein*i...****2:0**[Details](#)**]olymp[HiRNToD**

Runde 3

[DST]Landser_AT**0:2**[Details](#)**CockTail****Twonky****0:1**[Details](#)**GFF|McLean****nUll****0:2**[Details](#)**kgk//manstein*i...****[auer]Dead****0:2**[Details](#)**]olymp[HiRNToD**

Runde 2

[DST]Landser_AT**1:0**[Details](#)**[auer]NoGo**

[auer]Yeat	0:1 Details	CockTail
Twonky	1:0 Details	DarkSun
GFF McLean	1:0 Details	[auer]Zec
[DST]evil_morph...	0:1 Details	nUll
kgk//manstein* i...	1:0 Details	kgk//rookie
[auer]Dead	1:0 Details	= DNS= CoolMAker
]olymp[HiRNToD	1:0 Details	nR][Sho`va

Runde 1

[DST]Landser_AT	1:0 Details	<i>Freilos</i>
[auer]NoGo	1:0 Details	<i>Freilos</i>
Blutbad Jack	0:1 Details	[auer]Yeat
CockTail	1:0 Details	[auer]mic
T.-Lord	0:1 Details	Twonky
Speedy	0:1 Details	DarkSun
GFF McLean	1:0 Details	= DNS= cYb4^
[auer]Zec	1:0 Details	wh]¥[-Sraal-?

[= L.O.D.=]Danie...	0:1 Details	[DST]evil_morph...
Andi	0:1 Details	nUll
-oG.SynApSis-	0:1 Details	kgk//manstein*i...
[KgK]Harry	0:1 Details	kgk//rookie
(= O-TeC=)Summit	0:1 Details	[auer]Dead
hossie	0:1 Details	= DNS= CoolMAker
[= L.O.D.=]Lord ...	0:1 Details]olymp[HiRNToD
nR][Sho`va	1:0 Details	Miss Majarana

Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.

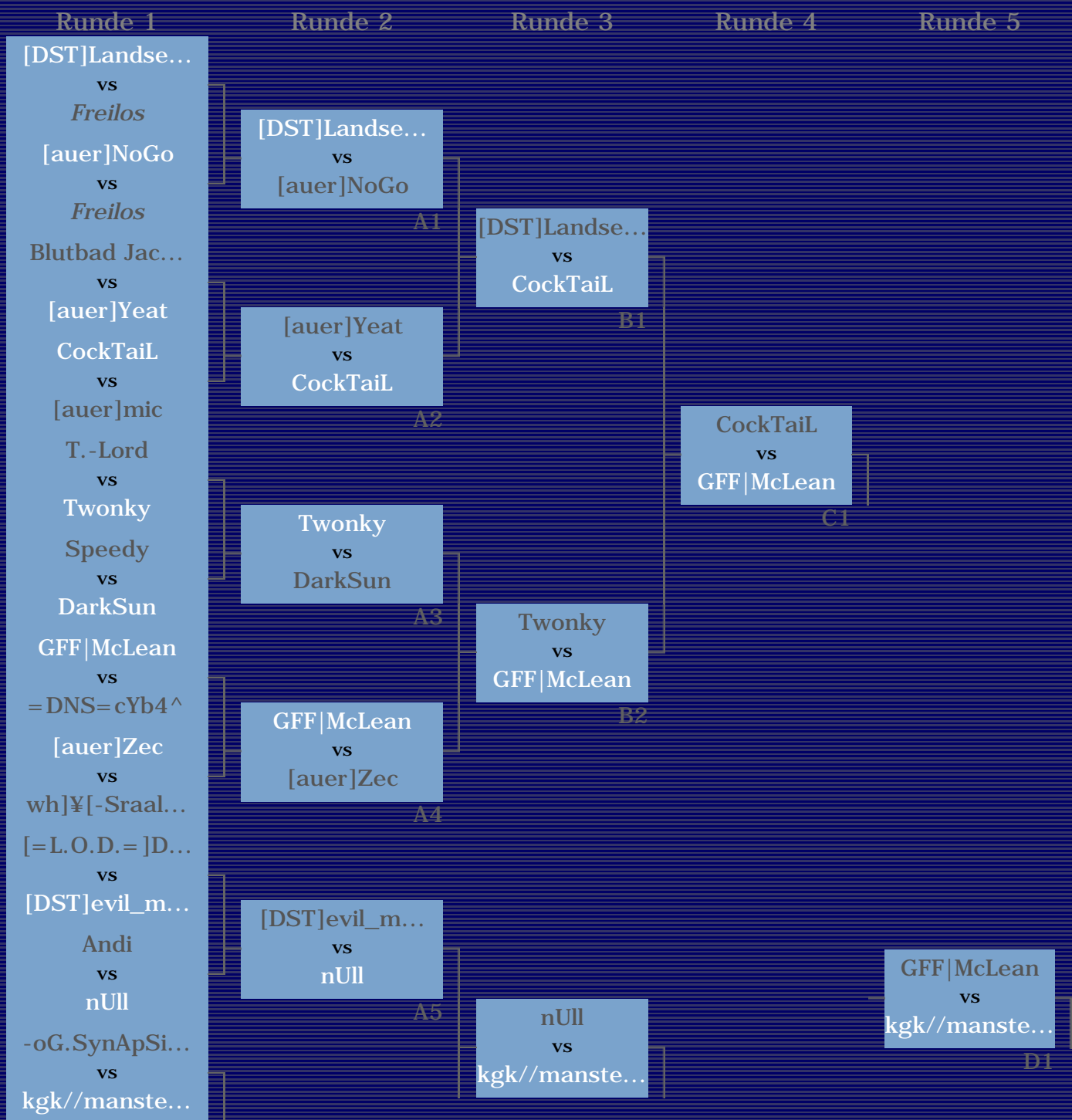


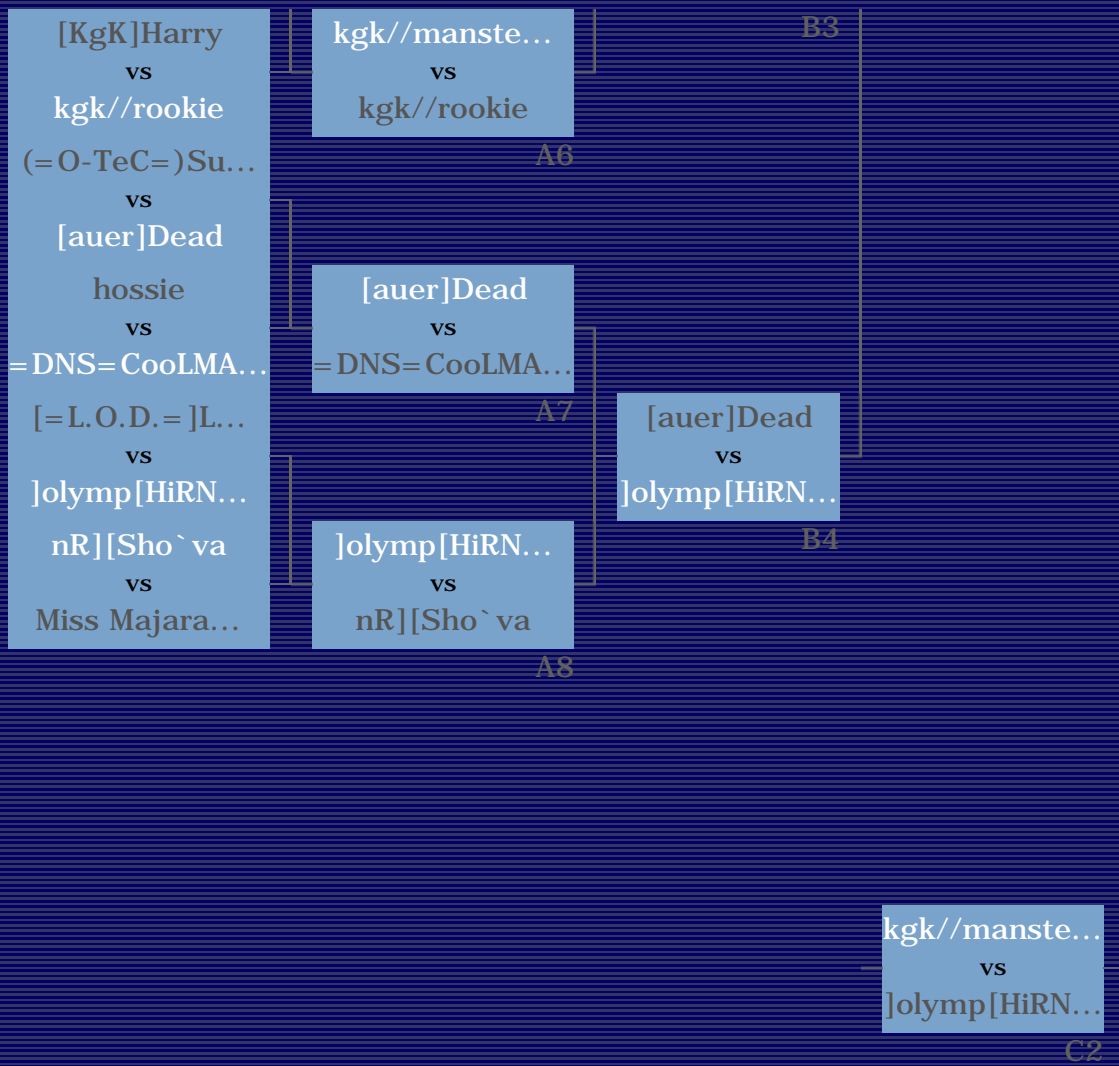
UT DM 1on1

Turniere ▀ UT DM 1on1

Status: Turnier abgeschlossen

Regeln	Teilnehmer	Spiele	Überblick	Platzierungen
------------------------	----------------------------	------------------------	---------------------------	-------------------------------







Counter-Strike 2on2

◀ Turniere ▣ Counter-Strike 2on2

Status: Turnier abgeschlossen

Regeln

Teilnehmer

Spiele

Überblick

Platzierungen

32 Team(s)

Platz	Name
1	Mystical Lambda
2	MsF sq2
3	Leipzig Net Fighters
	Team Addictive
5	dxm dei ex machina
	MsF sq3
	MsF sq1
	Saguaro Fight Club II
9	[-nf Squad TCT-]
]olymp[
	TCT-ATF
	>SPAggEN<
	sdc
	LNF~MACA~
	POST SQUAD 1
	Boxed
17	BLOEK
	OBML
	[SFC][MSF]
	[=L.O.D.=]Lords of Doom
	TCT xks
	TroeglitzerChaosTruppe3
	[Massaker-Crew]
	28.8k
	Saguaro Fight Club I
	Annaberger Terror Crew

LittleRoomFighter
O-TeC
-]MgH[-
LNF CroDo
msf sq-orga
ncp Camperauswahl

Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Counter-Strike 2on2

◀ Turniere ▣ Counter-Strike 2on2

Status: Turnier abgeschlossen

Regeln

Teilnehmer

Spiele

Überblick

Platzierungen



[Regeln anschauen \(Adobe Acrobat Reader benötigt\)](#)

Powered by [LANsurfer.net](#)

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Counter-Strike 2on2

◀ Turniere ▣ Counter-Strike 2on2

Status: Turnier abgeschlossen

Regeln	Teilnehmer	Spiele	Überblick	Platzierungen
--------	------------	--------	-----------	---------------

Name	Leiter	Mitglieder
Annaberger Terror Crew	= [ATC]= Kenny-Killer	1
Boxed	[[venom]]	1
OBML	Messiah of Death	1
sdc	SDC Kingpin	1
TCT xks	TCT Seelenkrank	1
Team Addictive	DarkSun	1
-]MgH[-	= -de@thI=-	2
28.8k	Rosine_in_Kuchen*	2
BLOEK	Nahkampfschaf	2
dxm dei ex machina	dxm daniel	2
Leipzig Net Fighters	Prince_X	2
LittleRoomFighter	ToxicTeddy	2
LNF CroDo	[LNF]D0nJu4n	2
LNF~MACA~	[LNF]Schneesturm	2
msf sq-orga	-]msf ben[-	2
MsF sq1	-]msf Hunter[-	2
MsF sq2	-]msf sheepi[-	2
MsF sq3	-]msf HoriZon[-	2
Mystical Lambda	JetLee	2
ncp Camperauswahl	[ncp]Mailwurm	2
O-TeC	(=O-TeC=)The_Master1st	2
POST SQUAD 1	[POST]Fraggerdeluxe	2
Saguaro Fight Club I	SteffenX	2
Saguaro Fight Club II	Jonny Blaze	2
TCT-ATF	TCT BLADE	2
TroeglitzerChaosTruppe3	TCT Hammerhai	2
[-nf Squad TCT-]	TCT TheUnbound	2
[=L.O.D.=]Lords of Doom	[=L.O.D.=]Lord Scarface	2

[Massaker-Crew]	[Massaker-Crew]Skullcracker	2
[SFC][MSF]	LivingDe@th	2
]olymp[BloodyStonE	2
>SPAggEN<	= DNS= CoolMAker	2

32 von 32 Team(s) angemeldet.

Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Counter-Strike 2on2

◀ Turniere ▣ Counter-Strike 2on2

Status: Turnier abgeschlossen

[Regeln](#)
[Teilnehmer](#)
[Spiele](#)
[Überblick](#)
[Platzierungen](#)

Runde 5

Mystical Lambda	2:0 Details	MsF sq2
------------------------	---------------------------------------	---------

Runde 4

Mystical Lambda	2:0 Details	Team Addictive
MsF sq2	2:1 Details	Leipzig Net Fig...

Runde 3

Mystical Lambda	2:0 Details	Saguaro Fight C...
Team Addictive	2:0 Details	dxm dei ex ma...
MsF sq3	0:1 Details	MsF sq2
Leipzig Net Fig...	1:0 Details	MsF sq1

Runde 2

Boxed	1:2 Details	Mystical Lambda
-------	---------------------------------------	------------------------

[-nf Squad TCT-...	0:1 Details	Saguaro Fight C...
]olymp[0:1 Details	Team Addictive
TCT-ATF	0:1 Details	dxm dei ex ma...
 >SPAggEN< 	0:2 Details	MsF sq3
MsF sq2	1:0 Details	sdc
Leipzig Net Fig...	1:0 Details	LNF~MACA~
MsF sq1	1:0 Details	POST SQUAD 1

Runde 1

Boxed	1:0 Details	Saguaro Fight C...
OBML	0:1 Details	Mystical Lambda
[-nf Squad TCT-...	1:0 Details	[SFC][MSF]
[=L.O.D.=]Lords...	0:2 Details	Saguaro Fight C...
]olymp[2:0 Details	TCT xks
Team Addictive	2:1 Details	TroeglitzerChao...
TCT-ATF	2:0 Details	[Massaker-Crew]
28.8k	0:1 Details	dxm dei ex ma...

BLOEK	1:2 Details	> SPAggEN <
Annaberger Terr...	0:2 Details	MsF sq3
LittleRoomFight...	0:2 Details	MsF sq2
sdc	1:0 Details	O-TeC
-]MgH[-	0:1 Details	Leipzig Net Fig...
LNF~MACA~	1:0 Details	LNF CroDo
msf sq-orga	0:1 Details	MsF sq1
nep Camperauswa...	0:1 Details	POST SQUAD 1

Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.

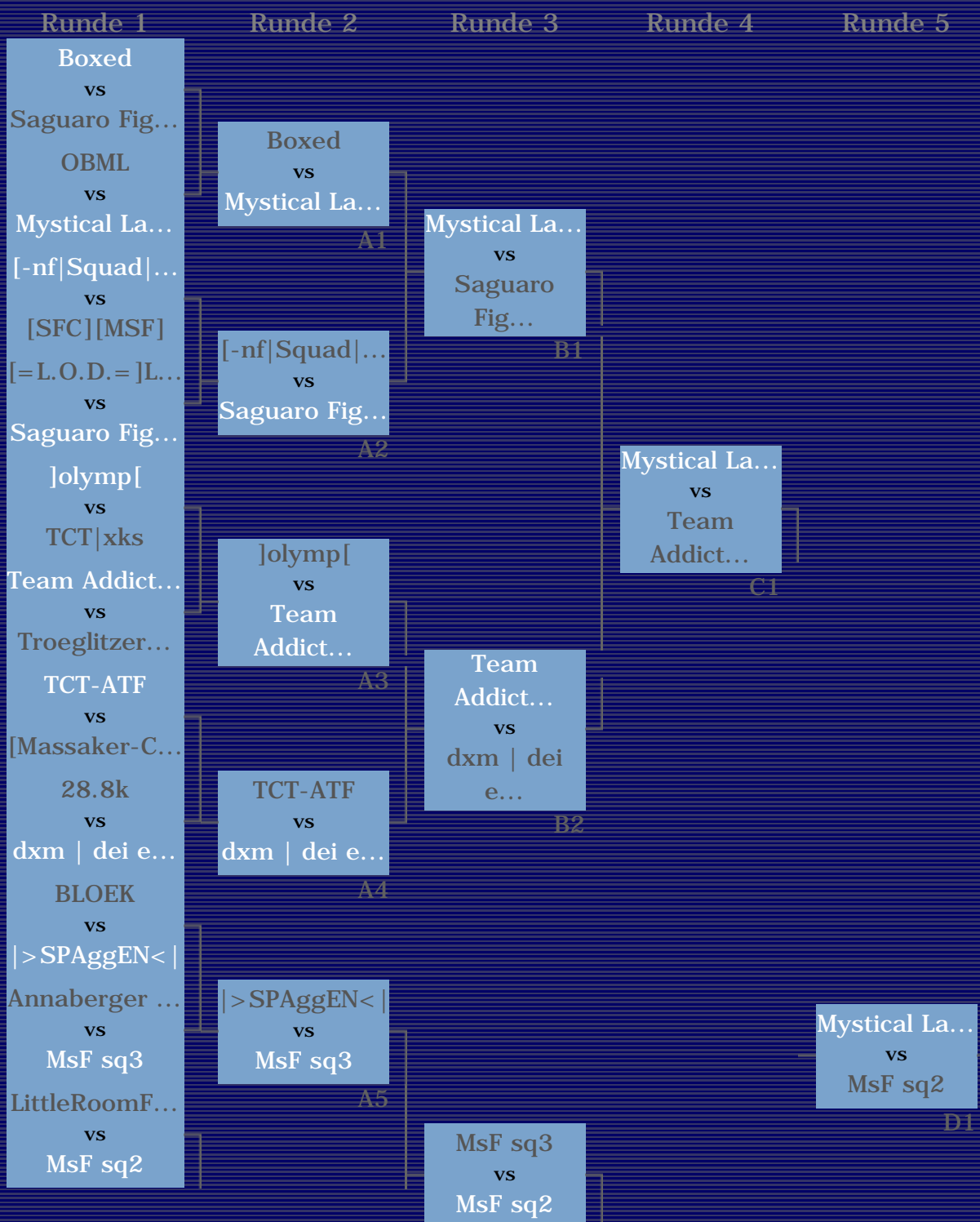


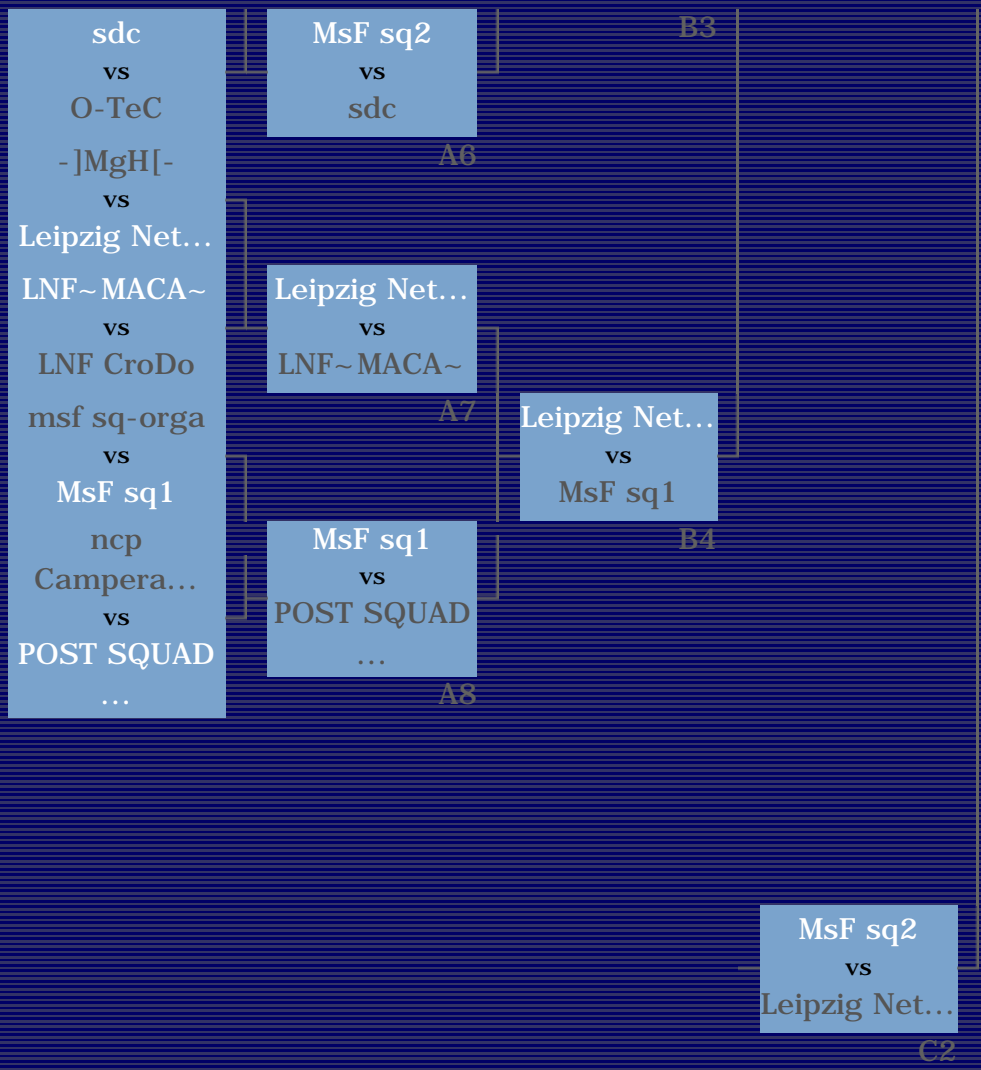
Counter-Strike 2on2

Turniere Counter-Strike 2on2

Status: Turnier abgeschlossen

Regeln	Teilnehmer	Spiele	Überblick	Platzierungen
--------	------------	--------	-----------	---------------





Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.

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, UT und RTCW 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 CS 2on2/5on5



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 Counter-Strike 2on2/5on5

1. Gespielt wird Half-Life: Counter-Strike in der jeweils aktuellen Version im Modus 2on2 oder 5on5.

2. Vor jeder Runde wird eine Defaultmap gezogen. Sollten sich die Clans nicht auf eine Map einigen können, dann gilt die Defaultmap. Eine Map, die gezogen wurde, darf in der nächsten Runde nicht nochmals gespielt werden, muss also für die kommende Runde aus dem Lostopf entfernt werden. Das Finale besteht aus zwei Maps.

3. Jedes Team muss in jeder gespielten Map einmal T und einmal CT spielen.

4. Gewertet werden nur Attackerwins („Charges only“). Da nur de_maps im Pool sind, zählen nur Terrorrunden.

5. Bei Unentschieden wird die Map ein weiteres Mal gespielt, allerdings mit mp_timelimit 0 und mp_maxrounds 5 (beide Seiten). Dann werden alle Runden gezählt und derjenige, der die meisten Runden insgesamt gewinnen konnte, steht als Sieger der Paarung fest. Sollte es erneut zu einem Unentschieden kommen, wird eine weitere Entscheidungsmatch mit mp_maxrounds 3 gespielt, die von der Turnierleitung gezogen wird.

6. Im Mappool sind folgende Maps:

de_dust
de_nuke
de_prodigy
de_dust2
de_train
de_cbble
de_inferno
de_aztec
de_storm

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

mp_fadetoblack "1"
mp_timelimit "15"
mp_friendlyfire "1"
mp_roundtime "4"
mp_freezetime "4"
mp_buytime "0.5"
mp_c4timer "35"
mp_winlimit "0"
mp_fraglimit "0"
mp_maxrounds "0"
mp_limitteams "0"
mp_autoteambalance "0"
mp_footsteps "1"
mp_flashlight "1"
mp_logmessages "1"
mp_autokick "0"
mp_tkpunish "0"
filterban "0"
sv_cheats "0"
sv_aim "0"
sv_maxrate "9999"
sv_airaccelerate "1.5"
sv_maxspeed "320"
sv_airmove "0"
decalfrequency "60"
sv_download_ingame "0"
sv_allowdownload "0"
sv_allowupload "0"
allow_spectators "2"
sv_spectatormaxspeed "500"
pausable "0"

WWCL Reglement

Für CS 2on2/5on5



8. Die Clientsettings sind generell auf Standardwerte zu setzen. Alle Einstellungen im CS Menü sind erlaubt. Über die Konsole und Configs dürfen ausschließlich folgende Settings frei eingestellt werden:

adjust_crosshair, console, con_color, cl_cmdrate, cl_updaterate, fastsprites, fps_max, hud_centerid, hud_fastswitch, m_filter, m_pitch, m_yaw, rate, r_drawviewmodel, scr_conspeed, sensitivity, setinfo lefthand, setinfo vgui_menus, voice_enable, zoom_sensitivity_ratio

9. Als Spectator sind nur von der ORGA gestellte Admins erlaubt.

10. Sollte eine Paarung bereits während des Spiels entschieden sein, obwohl noch Zeit vorhanden ist, so kann das Spiel beendet werden.

11. Alle Einstellungen, Buyscripts etc müssen in der Config.cfg oder Autoexec.cfg stehen. Das Ausführen von weiteren Configs (egal ob per Script oder per Hand) ist verboten.

12. Generell sind sämtliche Hilfsmittel, die nicht im Spiel enthalten sind, verboten (Aimbots, Wallhacks etc.). Einzige Ausnahme bilden hierbei Kommunikationsmittel, wie zum Beispiel Roger Wilco oder Battlcom.

13. Das Verändern jeglicher Sounds/Models/Waffenmodels/Fadenkreuze ist untersagt.

14. Jegliches Benutzen von Scripten ist nicht gestattet. Als einzige Ausnahme gelten hier Buyscripts. Dies hat zur Folge das unter anderem Stopsound- (Unterdrücken von Hintergrundgeräuschen), no-recoil-Skripte (kein bzw. deutlich weniger verziehen der Waffe) und usescripts (das Binden von Use in einem Script in Verbindung mit Attack, Walk, etc.) verboten sind.

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

timeleft
adjust_crosshair
setinfo lefthand
radiocommands
say_team
showscore

Diese Regel beinhaltet das Verbot von automatischen Duckjumps, Dauerwalk und Silent-Run. Es darf explizit nur EIN Command pro Taste gebündelt sein, außer im Zusammenhang mit den oben angegebenen Befehlen.

16. Strafejumping (per Skript oder von Hand) ist untersagt.

17. Sich selbst absichtlich zu töten ist verboten, egal ob mit dem Konsolenbefehl "kill", durch Teamkill, durch eigene Granate oder durch einen Sprung von großer Höhe.

18. Das Ausnützen von Bugs der HL Engine oder der CS Modification, wie zB "silent bombs", ist verboten.

19. Gelegte Bomben, die nach dem Ende einer Runde (Mapende) explodieren, zählen nicht zum Ergebnis und fließen daher nicht in die Wertung ein. Von dem Scoreboard (Liste der Ergebnisse am Ende der Runde) sollte sofort ein Screenshot angefertigt werden, nicht erst 10 Sekunden später.

20. Die Verwendung von HLTV ist nur ab einer Zeitverzögerung von 60 Sekunden gestattet.

21. Die WWCL empfiehlt den Einsatz des WWCL CS Config Tool. Nach der Installation ist es möglich alle erlaubten Einstellungen über das Menü zu tätigen. http://wwcl.net/download/wwcl_cs-config.exe



Counter-Strike 5on5

◀ Turniere ▀ Counter-Strike 5on5

Status: Turnier abgeschlossen

Regeln	Teilnehmer	Spiele	Überblick	Platzierungen
--------	------------	--------	-----------	---------------

23 Team(s)

Platz	Name
1	Mystical Lambda
2	Saguaro Fight Club
3	Tempel-Lan 12Monkeyz
	Outlaw_prophets
5	POST
	HoE
	HBN
	msf sq2
9	die Überspitzen
	Huelsensammler
	TroeglitzerChaosTruppe
	Volksfront von Judea
]olymp[
	MsF sq1
	Escorters of Devil
	JIMCLAN
17	O-TeC
	Born Killaz
	-= [T.C.S.B.] AS =-
	Fratzenclan
	-= [T.C.S.B.] BS =-
	GermanKillerEliz
	LNF

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Counter-Strike 5on5

◀ Turniere ▣ Counter-Strike 5on5

Status: Turnier abgeschlossen

Regeln

Teilnehmer

Spiele

Überblick

Platzierungen



[Regeln anschauen \(Adobe Acrobat Reader benötigt\)](#)

Powered by [LANsurfer.net](#)

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Counter-Strike 5on5

◀ Turniere ▣ Counter-Strike 5on5

Status: Turnier abgeschlossen

Regeln	Teilnehmer	Spiele	Überblick	Platzierungen
--------	------------	--------	-----------	---------------

Name	Leiter	Mitglieder
-- [T.C.S.B.] AS --	-- [T.C.S.B.] = -ANGELofPAIN	5
-- [T.C.S.B.] BS --	-- [T.C.S.B.] = -ANGELofPAIN	5
Born Killaz	= [FFK] = MisterFPX	5
die Überspitzen	Lilo Wanders	5
Escorters of Devil	[EoD]Black Death	5
Fratzenclan	Speckmaul	5
GermanKillerEliz	[- = GKE = -]Fatgun	5
HBN	Troublemaker	5
HoE	Crimson	5
Huelsensammler	[HS] = SieRo = [HS]	5
JIMCLAN	[JIM]BO	5
LNF	[LNF]Schneesturm	5
MsF sq1	-]msf sheepi[-	5
msf sq2	-]msf ben[-	5
Mystical Lambda	JetLee	5
O-TeC	(= O-TeC =)The_Master1st	5
Outlaw_prophets	[OPS]Wedge	5
POST	[POST]Fraggerdeluxe	5
Saguaro Fight Club	SteffenX	5
Tempel-Lan 12Monkeyz	M@ze	5
TroeglitzerChaosTruppe	TCT TheUnbound	5
Volksfront von Judea	schwanzus_longus	5
]olymp[BloodyStonE	5

23 von 32 Team(s) angemeldet.

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Counter-Strike 5on5

◀ Turniere ▣ Counter-Strike 5on5

Status: Turnier abgeschlossen

[Regeln](#)[Teilnehmer](#)[Spiele](#)[Überblick](#)[Platzierungen](#)

Runde 5

Saguaro Fight C...**0:2**[Details](#)**Mystical Lambda**

Runde 4

Outlaw_prophets**0:1**[Details](#)**Saguaro Fight C...****Tempel-
Lan | | 12M...****0:2**[Details](#)**Mystical Lambda**

Runde 3

msf sq2**0:1**[Details](#)**Outlaw_prophets****POST****0:1**[Details](#)**Saguaro Fight C...****HoE****0:2**[Details](#)**Tempel-
Lan | | 12M...****Mystical Lambda****1:0**[Details](#)**HBN**

Runde 2

msf sq2	1:0 Details	JIMCLAN
die Überspitzen	0:2 Details	Outlaw_prophets
POST	1:0 Details	Huelsensammler
Saguaro Fight C...	2:0 Details	TroeglitzerChao...
Volksfront von ...	0:1 Details	HoE
Tempel- Lan 12M...	1:0 Details]olymp[
MsF sq1	0:2 Details	Mystical Lambda
Escorters of De...	0:1 Details	HBN

Runde 1

msf sq2	1:0 Details	<i>Freilos</i>
JIMCLAN	1:0 Details	<i>Freilos</i>
die Überspitzen	1:0 Details	<i>Freilos</i>
Outlaw_prophets	1:0 Details	<i>Freilos</i>
POST	1:0 Details	<i>Freilos</i>
Huelsensammler	1:0 Details	<i>Freilos</i>
Saguaro Fight C...	1:0 Details	<i>Freilos</i>

TroeglitzerChao...	1:0 Details	<i>Freilos</i>
Volksfront von ...	1:0 Details	<i>Freilos</i>
HoE	1:0 Details	LNF
O-TeC	0:1 Details	Tempel-Lan 12M...
Born Killaz	0:2 Details]olymp[
MsF sq1	1:0 Details	- = [T.C.S.B.] AS...
Mystical Lambda	2:0 Details	Fratzenclan
Escorters of De...	1:0 Details	- = [T.C.S.B.] BS...
GermanKillerEli...	0:1 Details	HBN

Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.

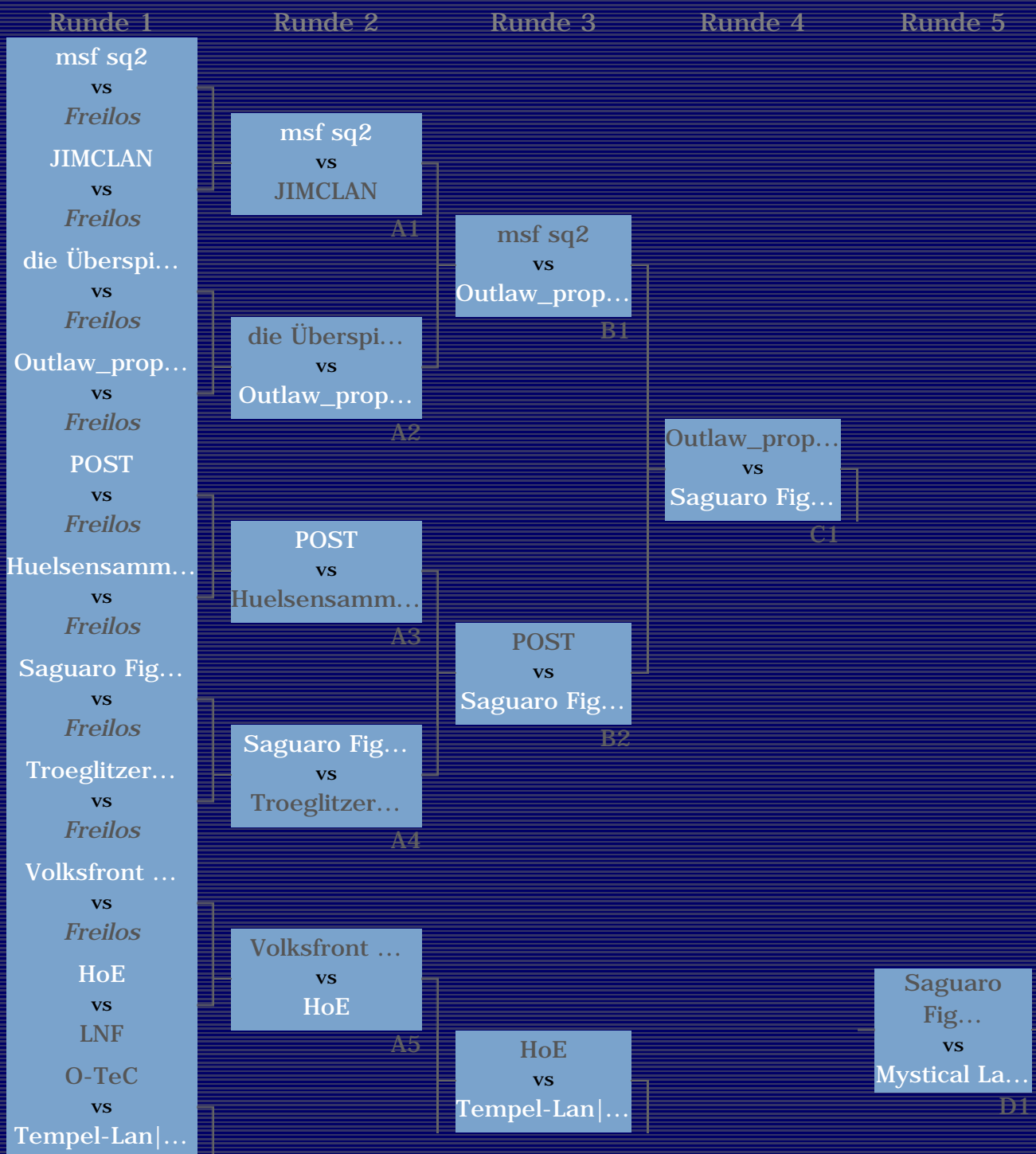


Counter-Strike 5on5

Turniere Counter-Strike 5on5

Status: Turnier abgeschlossen

Regeln	Teilnehmer	Spiele	Überblick	Platzierungen
--------	------------	--------	-----------	---------------







Q3A TDM 4on4 OSP

◀ Turniere ▀ Q3A TDM 4on4 OSP

Status: Turnier abgeschlossen

[Regeln](#)

[Teilnehmer](#)

[Spiele](#)

[Überblick](#)

[Platzierungen](#)

7 Team(s)

Platz	Name
1	Godlike
2	Smurfs
3	>>LORDS<<of>>PAIN<<
	Escorters of Devil
5	O-TeC
	Tuete
	Mystical Lambda

Powered by [LANsurfer.net](#)

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Q3A TDM 4on4 OSP

◀ Turniere ▣ Q3A TDM 4on4 OSP

Status: Turnier abgeschlossen

[Regeln](#)[Teilnehmer](#)[Spiele](#)[Überblick](#)[Platzierungen](#)

Turnierinfo:

- 64 Teams / Double-Elimination
- 2 Halbzeiten a 20 Minuten
- jeder Team waehlt die Map fuer seine Halbzeit
- der Teamleader der Verlierer traegt das Ergebnis ein
- erfolgt die Eintragung nicht rechtzeitig, wird der Gewinner automatisch gelost

Maps:

- q3dm6 (tmp)
- q3dm7 (tmp)
- q3dm14 (tmp)

Erlaubt sind auch andere Maps, auf die sich beide Teams einigen.

Cheating:

- jegliche Modifikation ist verboten (auch Skins, Models etc.)
- Konsolenbefehle und Configs sind erlaubt
- Aimbots sind verboten
- Screenshots vom Ergebnis sind anzufertigen
- Disconnects zaehlen als Niederlage, re-joinen ist wenn moeglich erlaubt

Verstoss gegen die Regeln fuehrt zum Ausschluss.

Wertung:

Insgesamt sind 3 Punkte zu vergeben:

- der Gewinner der ersten Runde erhaelt einen Punkt (nach Frags)
- der Gewinner der zweiten Runde erhaelt einen Punkt (nach Frags)
- der dritte Punkt bestimmt sich aus den aufsummierten Anteilen an der Gesamtfragzahl in den einzelnen Runden

Besonderheiten:

- bei Unentschieden bekommen beide Spieler keinen Punkt
- aus Fairnessgruenden wird bei Spielen zu 0 (z.b. 8:0) auf beiden Seiten ein Frag addiert (-> 9:1)
- das gleiche geschieht bei Spielen mit negativem Score (zb. 8:-3). Dort wird auf beiden Seiten so lange addiert, bis der Spieler mit den negativen Frags, einen positiven Frag hat. Wird also zu (-> 12:1)

Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Q3A TDM 4on4 OSP

◀ Turniere ▀ Q3A TDM 4on4 OSP

Status: Turnier abgeschlossen

Regeln	Teilnehmer	Spiele	Überblick	Platzierungen
------------------------	----------------------------	------------------------	---------------------------	-------------------------------

Name	Leiter	Mitglieder
>>LORDS<<of>>PAIN<<	Master of Pain	4
Escorters of Devil	[EoD]HolyASSholE	4
Godlike	N3roX	4
Mystical Lambda	JetLee	4
O-TeC	(= O-TeC=)mosuboz	4
Smurfs	GrandPa [TFB]	4
Tuete	Wingman	4

7 von 8 Team(s) angemeldet.

Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Q3A TDM 4on4 OSP

◀ Turniere ▣ Q3A TDM 4on4 OSP

Status: Turnier abgeschlossen

[Regeln](#)[Teilnehmer](#)[Spiele](#)[Überblick](#)[Platzierungen](#)

Runde 3

Godlike**2:0**[Details](#)**Smurfs**

Runde 2

Escorters of De...**0:1**[Details](#)**Godlike****Smurfs****1:0**[Details](#)

>>LORDS<<of>>PA...

Runde 1

Escorters of De...**1:0**[Details](#)**Freilos****Godlike****2:0**[Details](#)**Mystical Lambda****Smurfs****2:0**[Details](#)**O-TeC**

>>LORDS<<of>>PA...

2:0[Details](#)**Tuete**

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Q3A TDM 4on4 OSP

◀ Turniere ▣ Q3A TDM 4on4 OSP

Status: Turnier abgeschlossen

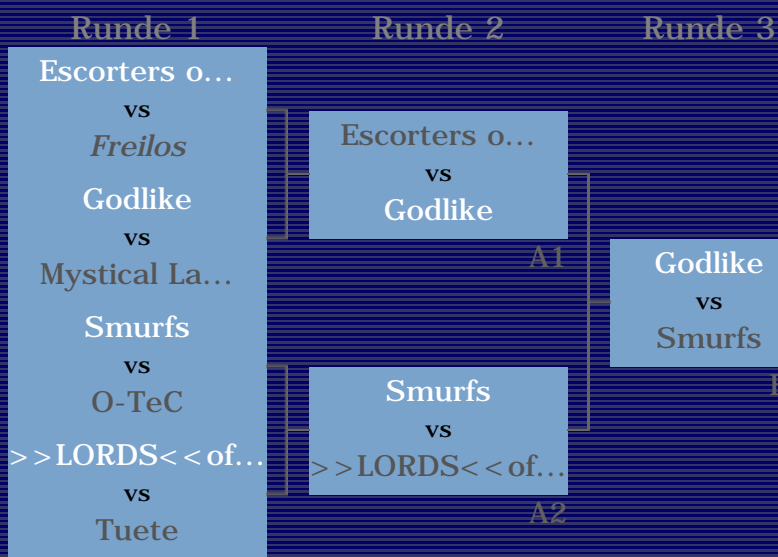
Regeln

Teilnehmer

Spiele

Überblick

Platzierungen



Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Unreal Tournament CTF 5on5

◀ Turniere ▀ Unreal Tournament CTF 5on5

Status: Turnier abgeschlossen

[Regeln](#)[Teilnehmer](#)[Spiele](#)[Überblick](#)[Platzierungen](#)

7 Team(s)

Platz	Name
1	Heidekinder
2	-[badct]-
3	[auer]Clan
4	adp
5	German Frag Force
	Darkstarteam
7	iL. un' stammidler

Powered by [LANsurfer.net](#)

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Unreal Tournament CTF 5on5

◀ Turniere ▣ Unreal Tournament CTF 5on5

Status: Turnier abgeschlossen

[Regeln](#)

[Teilnehmer](#)

[Spiele](#)

[Überblick](#)

[Platzierungen](#)



[Regeln anschauen \(Adobe Acrobat Reader benötigt\)](#)

Powered by [LANsurfer.net](#)

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Unreal Tournament CTF 5on5

◀ Turniere ▀ Unreal Tournament CTF 5on5

Status: Turnier abgeschlossen

Regeln	Teilnehmer	Spiele	Überblick	Platzierungen
------------------------	----------------------------	------------------------	---------------------------	-------------------------------

Name	Leiter	Mitglieder
-[badct]-	-m][mRx-	5
adp	[auer]mic	5
Darkstarteam	[DST]Landser_AT	5
German Frag Force	[GFF]SPOC	5
Heidekinder	GFF McLean	5
iL. un' stammidler	kgk//rookie	5
[auer]Clan	[auer]Dead	5

7 von 8 Team(s) angemeldet.

Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



Unreal Tournament CTF 5on5

◀ Turniere ▀ Unreal Tournament CTF 5on5

Status: Turnier abgeschlossen

[Regeln](#)[Teilnehmer](#)[Spiele](#)[Überblick](#)[Platzierungen](#)

Runde 5

Heidekinder**3:0**[Details](#)

-[badct]-

Runde 4

-[badct]-

0:3[Details](#)**Heidekinder**

Runde 3

[auer]Clan

0:3[Details](#)**Heidekinder**

-[badct]-

2:1[Details](#)

Heidekinder

Runde 2.5

[auer]Clan**3:0**[Details](#)

adp

Runde 2

Darkstarteam

0:3[Details](#)**[auer]Clan**

adp	0:3 Details	- [badct]-
German Frag For...	0:3 Details	adp
Heidekinder	3:0 Details	[auer]Clan

Runde 1.5

<i>Freilos</i>	0:1 Details	Darkstarteam
iL. un' stammid...	0:3 Details	German Frag For...

Runde 1

adp	1:0 Details	<i>Freilos</i>
- [badct]-	3:0 Details	Darkstarteam
Heidekinder	7:0 Details	iL. un' stammid...
German Frag For...	0:3 Details	[auer]Clan

Powered by [LANsurfer.net](http://lan-surfer.net)

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.



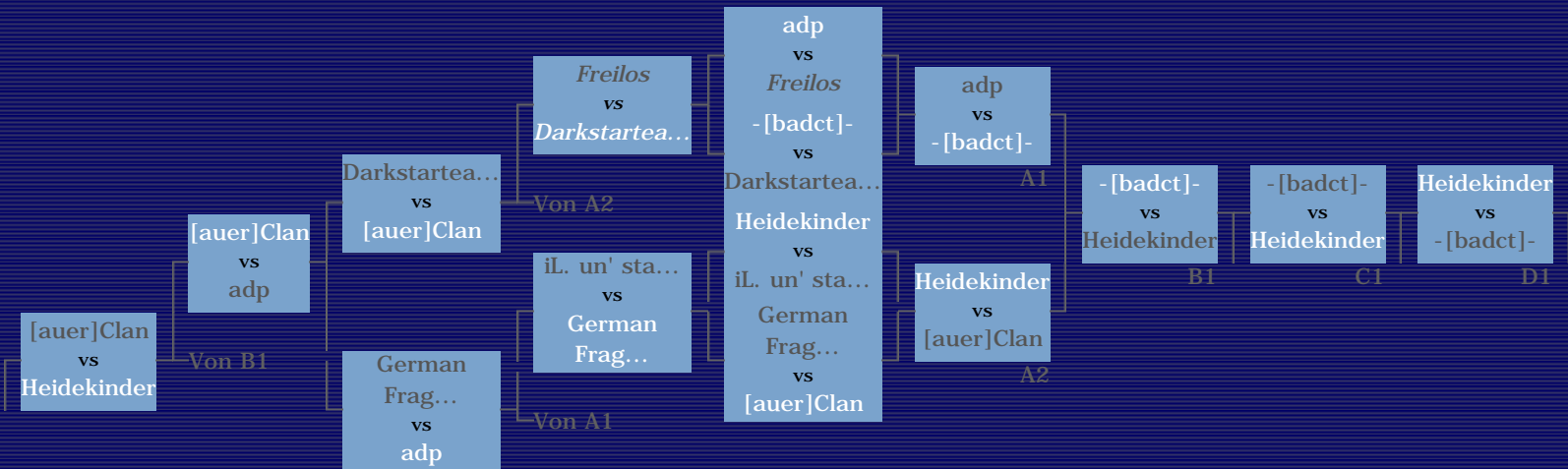
Unreal Tournament CTF 5on5

◀ Turniere ▀ Unreal Tournament CTF 5on5

Status: Turnier abgeschlossen

Regeln	Teilnehmer	Spiele	Überblick	Platzierungen
------------------------	----------------------------	------------------------	---------------------------	-------------------------------

Runde 3.5 Runde 3 Runde 2.5 Runde 2 Runde 1 Runde 2 Runde 3 Runde 4



Powered by LANsurfer.net

Your browser does not support inline frames or is currently configured not to display inline frames.

Allgemeine WWCL Turnier Regeln

1. Jeder Turnierteilnehmer verpflichtet sich zu Fairplay und zur Einhaltung der WWCL Regeln.
2. Die Turnierleitung bzw. der Veranstalter verpflichten sich dazu, fair, objektiv und unparteiisch zu entscheiden und die Regeln der WWCL einzuhalten.
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. 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. Die Turnierleitung ist von der Teilnahme ausgeschlossen.
6. Jeder Turnierteilnehmer bemüht sich selbst um seine Turnierteilnahme und sorgt für die Erfüllung der jeweiligen Erfordernisse des Turniers
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 nicht ausgetauscht werden. Man darf nicht in mehreren Teams an einem Turnier teilnehmen. Die Entscheidung liegt hier beim Veranstalter.
9. Die Begegnungen jeder Runde werden per Zufall entschieden und bei Bedarf wird Seeding eingesetzt. Alle Turniere werden entweder im Single Elimination oder im Double Elimination Verfahren abgehalten. Vorrunden oder Qualifizierungsrunden werden dabei nicht unterstützt. WWCL.net stellt zur Abwicklung bzw. Verwaltung des jeweiligen Turniers eine Verwaltungssoftware bereit (**beachte Punkt 17!**).
10. Ist die Einzelspieler- bzw. Teamanzahl in einer Runde ungerade, bekommt ein Einzelspieler bzw. Team per Zufall ein Freilos.
11. 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 wird.
12. Die Turnierteilnehmer kümmern sich selbständig darum in die passenden Server zu kommen. Der Veranstalter gibt Informationen dazu in geeigneter Art bekannt (Durchsage, Beamer, Intranet). Werden beim betreffenden Turnier keine Server eingesetzt, so unterstützt die Turnierleitung die Teilnehmer ihre jeweiligen Gegner zu finden.
13. 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,

WWCL Reglement

Für UT CTF



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.

14. 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.

15. 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.

16. Alle Ergebnisse müssen mit Screenshots dokumentiert werden, soweit das Spiel dies erlaubt. 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.

17. Der Veranstalter bzw. die Turnierleitung übergibt die Ergebnisse des jeweiligen WWCL Turniers an WWCL.net. Dazu stellt WWCL.net eine Turnierverwaltungssoftware zur Verfügung. WWCL.net kann ausschließlich Ergebnisse akzeptieren, die als Export aus dieser Software übergeben werden. Es steht dem Veranstalter bzw. Turnierleiter frei die Software zur Abwicklung des Turniers zu verwenden, oder die Ergebnisse des Turniers nachträglich abzubilden.

18. Jeder Spieler ist angehalten immer mit der gleichen WWCL-ID zu spielen. Ein Umbuchen von einer ID auf eine andere ist nicht möglich.

19. WWCL.net behält sich vor dieses Reglement von Zeit zu Zeit anzupassen. Änderungen werden in geeigneter Form bekannt gegeben.

20. WWCL.net behält sich vor sowohl Veranstalter als auch Teilnehmer bei gravierenden Verstößen gegen das Reglement aus der WWCL auszuschließen. WWCL.net ist in so einem Fall bemüht alle Parteien anzuhören und unter Berücksichtigung aller dargelegten Details fair zu entscheiden. Entscheidungen können auch veröffentlicht werden.

21. WWCL.net 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 Unreal Tournament CTF

1. Der Server wird mit folgenden Einstellungen betrieben:

Weapon Stay: On
Friendly Fire: 0%
Translocator: On
Capturelimit: keins

2. Folgende Mutatoren werden am Server aktiviert: NoRedeemer. Es wird also mit Amp und Invisible gespielt.

3. Das Turnier wird im 5on5 Modus ausgetragen. Ob dabei Single oder Double Elimination zur Ausscheidung angewendet wird bleibt der Turnierleitung überlassen. WWCL.net empfiehlt jedoch Double Elimination.

4. Das Zeitlimit ist mit 20 Minuten festgelegt. In den ersten Runden wird eine Map ohne Capturelimit gespielt., wobei die Anzahl der Captures entscheidet. Wenn die Spieler sich auf keine Map einigen können, wird diese von der Turnierleitung ausgelost. Ab dem Viertelfinale werden 2 Maps gespielt, wobei die Summe der Captures aus beiden Maps entscheidet. Jeder Spieler wählt hierbei eine Map. Bei Gleichstand wird eine weitere Map mit Capturelimit 5 gespielt, die wiederum von der Turnierleitung ausgelost wird, falls sich die Spieler auf keine Map einigen können.

5. Im Mappool für das Turnier sind folgende Maps:

Coret
Dreary
LavaGiant
Face
Gauntlet
Hydro
November
NovemberCE
Terra

6. „Boosten“ ist verboten! Es dürfen höchstens Flaggenträger mit der ASMD beschleunigt werden. Redeemer- und Rocketbosts sind ebenfalls verboten. Der Impact Hammer Jump in die Höhe ist erlaubt, jedoch nicht in die Länge auf weite Strecken. Verstöße können mit Default Loss bestraft werden. Die Entscheidung liegt hier bei der Turnierleitung.

7. Der CSHP Mutator kann auf den Gameservern zum Schutz vor Cheats installiert werden. Die Entscheidung liegt bei der Turnierleitung.

Turnierplan B-LAN 3

Quake 1on1 (max. 64 Teilnehmer)

	Begin	max. Rundenlänge
Runde 1	09.00 Uhr	15 min
Runde 2	09.30 Uhr	15 min
Runde 3	10.00 Uhr	15 min
Runde 4	15.00 Uhr	45 min
Runde 5	16.00 Uhr	45 min
Runde 6	21.00 Uhr	45 min

UT 1on1 (max. 64 Teilnehmer)

	Begin	max. Rundenlänge
Runde 1	10.30 Uhr	15 min
Runde 2	11.00 Uhr	15 min
Runde 3	11.30 Uhr	15 min
Runde 4	15.00 Uhr	35 min
Runde 5	16.00 Uhr	35 min
Runde 6	21.00 Uhr	35 min

CS 2on2 (max. 64 Teams (128 Spieler))

	Begin	max. Rundenlänge
Runde 1	09.00 Uhr	90 min
Runde 2	11.00 Uhr	60 min
Runde 3	12.30 Uhr	45 min
Runde 4	13.45 Uhr	45 min
Runde 5	15.00 Uhr	45 min
Runde 6	22.30 Uhr	60 min

Quake 4on4 TDM (max. 32 Teams(128 Spieler))

	Begin	max. Rundenlänge
Runde 1	12.30 Uhr	60 min
Runde 2	14.00 Uhr	60 min
Runde 3	17.00 Uhr	60 min
Runde 4	19.00 Uhr	60 min
Runde 5	22.00 Uhr	60 min

UT 5on5 CTF (max. 32 Teams(160 Spieler))

	Begin	max. Rundenlänge
Runde 1	12.00 Uhr	20 min
Runde 2	13.30 Uhr	20 min
Runde 3	18.00 Uhr	60 min
Runde 4	20.00 Uhr	60 min
Runde 5	22.00 Uhr	60 min

CS 5on5 (max. 32 Teams (160 Spieler))

	Begin	max. Rundenlänge
Runde 1	16.15 Uhr	60 min
Runde 2	17.45 Uhr	60 min
Runde 3	19.15 Uhr	45 min
Runde 4	20.30 Uhr	45 min
Runde 5	23.30 Uhr	60 min

