

Allgemeines Turnierreglement

1. Jeder Turnierteilnehmer verpflichtet sich zu Fairplay und zur Einhaltung des AOL.WWCL Reglements.
2. Die Teilnahme an AOL.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 AOL.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 AOL.WWCL Turnieren beträgt 16 Jahre, für die Finals beträgt das Mindestalter 18 Jahre.
6. Jeder Teilnehmer identifiziert sich bei der Anmeldung mit seiner AOL.WWCL-ID. Anhand dieser ID werden Ergebnisse in das Ranking übergeben. Sollte ein Teilnehmer keine AOL.WWCL-ID besitzen oder keine angegeben haben, so wird eine temporäre ID zugewiesen. Diese wird bei der Übermittlung der Ergebnisse in eine offizielle AOL.WWCL-ID umgewandelt, damit eine Teilnahme am AOL.WWCL-Ranking möglich ist. Die Informationen für die offizielle AOL.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 AOL.WWCL-ID auf einen anderen Spieler zu übertragen. Punkte für das Ranking kann nur der Inhaber der AOL.WWCL-ID erspielen. Es ist nur dann möglich für eine Clan AOL.WWCL-ID Punkte sammeln, wenn mindestens 51% der Spieler dem Clan angehören, der auch Inhaber der Clan AOL.WWCL-ID ist (sollte extremes „Clanhopping“ auftreten, kann dies ebenfalls ein Grund für Punkteabzug oder eine Disqualifikation sein). Eine Clan AOL.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 AOL.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 Turniervorgang 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 AOL.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 AOL.WWCL Website und auf der Internetseite des Veranstalters veröffentlicht werden.
16. Der Veranstalter bzw. die Turnierleitung übergibt die Ergebnisse des jeweiligen AOL.WWCL Turniers an die AOL.WWCL. Die AOL.WWCL kann ausschließlich Ergebnisse akzeptieren, die in dem Format der AOL.WWCL übergeben werden.
17. Mit der Teilnahme an der AOL.WWCL kann man sich für die AOL.WWCL Finals qualifizieren. Bei Teamturnieren dürfen nur Spieler aufgestellt werden, die während der laufenden Saison an AOL.WWCL Turnieren teilgenommen haben und Punkte für ihr Team erspielt haben.
18. Die AOL.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 AOL.WWCL behält sich vor sowohl Veranstalter als auch Teilnehmer bei gravierenden Verstößen gegen das Reglement aus der AOL.WWCL auszuschließen. Die AOL.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 AOL.WWCL ist letzte Entscheidungsinstanz für AOL.WWCL Turniere. Der Veranstalter erklärt sich bereit Entscheidungen die im Rahmen der jeweiligen AOL.WWCL Turniere anfallen, selbständig zu treffen.
21. Die AOL.WWCL bemüht sich alle vorgetragenen Beschwerden und Wünsche genau zu prüfen. Der Rechtsweg ist jedoch ausgeschlossen.

Spielspezifisches Turnierreglement

1. Gespielt wird Unreal Tournament 2004 im Modus 4on4 TDM in der jeweils aktuellen Version (Server und Client). Dies gilt auch für die eingebundenen Mutators.
2. Es wird in den ersten Runden eine Map mit einem Zeitlimit von 20 Minuten gespielt. Ab dem Viertelfinale wird Best of 3 mit einem Zeitlimit von 20 Minuten gespielt. Die 3. Map wird per Zufall von der Turnierleitung gezogen (falls die Spieler sich nicht einigen können). Alternativ darf man auch die Streichmethode nutzen um sich auf eine Map zu einigen.
3. Im Mappool sind folgende Maps:
 - DM-Rankin
 - DM-Goliath
 - DM-Antalus
 - DM-Corrugation
 - DM-Campgrounds-G1E
 - DM-Deck17
 - DM-DE-Grendelkeep-RE
 - DM-DE-Osiris2
 - DM-Goose2k4

Maps die nicht bei UT2004 standardmäßig dabei sind, kann man unter <http://www.wwcl.net/downloads.htm> herunterladen.

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

Tournament Game: on
Players Must Be Ready: on
Force Respawn: on
Game Speed: 100% (1.0)
Air Control: 35% (0.35)
Max Lives: 0
AMP: on
Spawn Protection Time: 0
Max Players: 8
Max Spectators: 0*
Goal Score: 0
Time Limit: 20
Friendly Fire: 100%
Weapons Stay: off
Weapon shake view: off
Netservermaxtickrate: 30
Translocator: off
Allow Weapon Throwing: on
AllowPlayerLights: on
Adrenaline: on

Mutators:

- No Superweapons
- Anti TTC
- UT-Comp

UT-Comp Settings

- Enable DoubleDamage: True
- Enable Netcode: False
- Enable Serverside Demorecording: False
- Enable Teamoverlay: True
- Enable Warmup: True
- Brightskins: UT Comp Style
- Hitsound Mode: Line of Sight
- Number of grenades at spawn: 1
- Warmup Time: 0

Es ist darauf zu achten das immer die aktuellsten Version zum Einsatz kommen.

* Ausnahme: Ein Admin möchte dem Spiel als Spectator beiwohnen. Alle anderen Spectators sind ausdrücklich verboten.