

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 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 / 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 Formaten 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.

Spislspezifisches Reglement

1. Gespielt wird FIFA Soccer im Modus 1on1 in der jeweils aktuellen Version. Dies gilt auch für die angegebenen 3rd Party Tools soweit nicht anders angegeben.
2. Es wird im Best-of-3 System gespielt. Spielmodus: (Alle Teams; International und Klubs) Gewertet wird auf folgende Art und Weise:
 1. Stufe: Spielergebnis Gewinner/Verlierer
 2. Stufe: Verlängerung 2x jeweils 15 Min.
 3. Stufe: Bei Draw, Elfmeterschießen
3. Es muss eine offizielle und lizenzierte FIFA Soccer 2008 Version verwendet werden. Es sind keine separaten Patches erlaubt. Es dürfen keine eigenmächtigen Veränderungen vorgenommen werden! Nur offizielle EA Patches sind genehmigt. Der 90er Patch ist nicht gestattet.
4. Der Einsatz von Keyloggern auf den WWCL Finals ist Pflicht. Jeder Teilnehmer der hiermit nicht einverstanden ist, hat dies sofort einem Admin mitzuteilen und das Turnier zu verlassen. Sämtliche Teilnehmer müssen dieser Regel zustimmen, um am Turnier teilnehmen zu dürfen. Sollte ein Spieler in einem Protestfall nicht die Log-Dateien des Keylogger vorweisen können, wird dies mit einer sofortigen Niederlage und einer gelben Karte bestraft!

Jegliche Manipulation am Keylogger, ob sie durchgeführt wurde oder nur versucht, wird, je nach Grad der Manipulation, mindestens mit einer gelben Karte bestraft. Sollte die Manipulation als absichtlich und böswillig gewertet werden, kann die Strafe bis zur Disqualifikation samt Sperre für die nächste Saison gehen. Dies liegt im Ermessen des Admins auf der Finalveranstaltung.
5. Host und Client werden durch den Turnierbaum entschieden. Der im Baum erstgenannte ist zuerst der Host. Danach der zweite Spieler. Im dritten Spiel dann der Verlierer der zweiten Begegnung oder der Admin entscheidet durch einen Münzwurf.

6. Stadion: Bay Arena
Wetter: sonniger Tag
7. Beide Spieler müssen vor Beginn des Spiels die Spieloptionen eingestellt haben. Das Spielergebnis wird auch dann als gültig befunden, wenn sich nach der Begegnung herausstellen sollte, dass mit verschiedenen Einstellungen gespielt worden ist.

Hier ist zu beachten:

Die Mannschaftsattribute und die Stärkeinstellungen eines Teams dürfen nicht eigenmächtig verändert werden. Der 90er Patch ist nicht erlaubt.

Grafik und andere Einstellungen dürfen nur über das Menü geändert werden. (Konfigurationsdateien sind nicht gestattet)

Die maximale Auflösung darf 1024x768x32 betragen.

Beide Spieler müssen das FIFA-Multitool benutzen um den Schwierigkeitsgrad zu setzen. Das FIFA-Multitool ist hier (<http://www.fifaportugal.com/pafiledb/uploads/launcher/>) erhältlich. Es muss stets die aktuellste Version des Multitools benutzt werden.

Jeder Spieler muss den PadPatcher verwenden. Auch hier gilt es die jeweils aktuelle Version zu nutzen.

Spieler dürfen die Datei devdata.dat aufgrund der Inkompatibilität einiger Gamepads verändern.

8. Es herrscht Demo und Screenshotpflicht. Diese Daten sind selbstverständlich für die Dauer des Turniers bzw. der Veranstaltung aufzubewahren.
9. Der Anstoß zu Beginn einer Halbzeit muss durch einen rückwärtigen Pass erfolgen. Ebenso nach jedem erzielten Tor.
10. Der Austausch von Feldspielern zur Deaktivierung der Manndeckung des Gegners ist nicht erlaubt! Sofern im Spiel Veränderungen

an der Taktik und / oder der Aufstellung gemacht werden, muss der Ball anschließend direkt an den Gegner zurückgespielt werden indem man ihn ins Seitenbaus befördert..

11. Tore dürfen nur aus der gegnerischen Hälfte erzielt werden. Torschüsse aus der eigenen Hälfte sind verboten.
12. Ecken dürfen nicht auf die Latte oder den Pfosten gezielt werden. Flanken und Pässe in den 5-Meter Raum sind erlaubt.
13. Lange Bälle mit Spilerschicken + eine weitere Taste (Q+A,Q+D,Q+W) aus der eigenen Spielfeldhälfte in die gegnerische Hälfte sind verboten. Ausgenommen ist ein knapper Toleranzbereich der sich auf wenige Meter vor und hinter der Mittellinie bezieht.
14. Der sogenannte Rocketschuß ist verboten.
15. Verbindungsabbrüche.

Ein Verbindungsabbruch bedeutet jede Unterbrechung der Verbindung / des Spieles aufgrund von System-. Netzwerk-. PC- und oder Strom-Problemen. Ein beabsichtigter Verbindungsabbruch, kann mit Bestrafung in Form einer Niederlage oder Disqualifikation geahndet werden.

16. Informationen zum Umgang mit nicht beabsichtigten Verbindungsabbrüchen und weitere Einstellungen sowie den Grundeinstellungen sind der folgenden Seite spezifischen Regelwerkes zu entnehmen.
17. Sobald eine schwerwiegende Verletzung der Regeln und somit unfaires Spiel durch einen Schiedsrichter festgestellt werden, können Strafen in Form von Verwarnungen, Niederlagen einer Begegnung und sofortiger Disqualifikationen ausgesprochen werden. Zwei Verwarnungen gelten ebenfalls als Disqualifikation.
18. Coachen oder Eingriffe von Dritter ins Spielgeschehen ist nicht gestattet.
19. Unfares Spiel ist z.B.

Die Nutzung jeglicher Cheat-Programme

Betätigen der Start-Taste innerhalb der Hälfte des Gegners, sofern man sich im direkten Angriff auf das gegnerische Tor befindet. Entsteht aus diesem Verhalten ein Tor, wird es nicht gewertet und der Admin ist berechtigt eine Strafe auszusprechen.

Die Nutzung jeglicher Einstellungen außer Standard und den erlaubten.

20. Allgemeine Verhaltensregeln und Hinweise

Mit der Anmeldung zum Turnier bestätigt der Teilnehmer automatisch, dass er das Regelwerk gelesen hat, verstanden hat und akzeptiert.

Jeder Spieler hat sich ohne das Zutun vom Admin um einen geregelten, zügigen Turnierverlauf zu bemühen.

Den Anweisungen des Admins ist Folge zu leisten.

Beleidigungen, egal in welcher Form, gegenüber Spielern oder Admins, werden mit einer sofortigen gelben Karte oder höher geahndet.

Grundeinstellungen:

Schwierigkeitsgrad	Weltklasse	Spielgeschwindigkeit	Normal
Halbzeitdauer	6 Minuten	Verletzungen	Aus

Erweiterte Einstellungen

Tore Heimmannschaft	Null	Karten	An
Tore Auswärtsmannschaft	Null	Leistungsanzeige	Aus
Anz. der Einwechselspieler	5	Spielerstatus	An
Radar	An / Transparent	Teamnamen	An

Um die Einstellungen nutzen zu können, muß der PadPatcher verwendet werden.

Disconnect

Ein Disconnect ist jede Unterbrechung der Verbindung zwischen den Spielern auf Grund von System-, Netzwerk-, Spiel-, PC- und/oder Strom-Problemen.

Beabsichtigter Disconnect. Sollte ein Admin einen Disconnect als beabsichtigt beurteilen, so wird der Spieler durch eine sofortige Niederlage bestraft und er erhält eine gelbe Karte. Ist ein beabsichtigter Disconnect nicht ausreichend nachweisbar, gilt der Grundsatz „im Zweifel für den Angeklagten“.

Fand der Disconnect in der 1. Halbzeit statt, wird das bisherige Ergebnis und die Zeit des Abbruchs notiert und ein neues Spiel aufgemacht. Dann müssen die Figuren so lange ruhig gehalten werden, bis die Zeit des vorher notierten Abbruchs ist. Erst dann darf weiter gespielt werden. Dieselbe Regel findet auch beim Disconnect in der 2. Halbzeit ihre Anwendung.

Jeder Spieler, der des Spielfelds verwiesen wurde (rote Karte) zählt als Tor für den Gegner, sobald das Spiel fortgeführt wird. Bricht die Verbindung während eines Elfmeters ab, gilt der Elfmeter als Tor.