

WC3CL-Regelwerk
Stand 22.02.2010



REGELWERK

Stand: 22.02.2010

Inhalt

Inhalt	2	(7) Abwesenheit eines Spielers (während des CWs)13	
Änderungen des Regelwerkes	3	(8) Abschluss des Clanwars	13
Stand vom 30.07.2009	3	§ 4.2. Begegnungen	14
Stand vom 07.11.2009	3	(1) Spieleinstellungen	14
Stand vom 19.02.2010	3	(2) Spielsystem	14
Aktuelle Mitarbeiter der WC3CL	3	(3) Kartenwahl	14
§ 1 Allgemeines	4	(4) Rassenwahl.....	14
§ 1.1. Grundzüge der WC3CL	4	(5) Host	14
§ 1.2.	4	(6) Verbindungsprobleme	14
§ 1.3. Die Mitarbeiter	4	(7) Verbindungsabbruch	15
(1) Struktur der WC3CL	4	(8) Rassenwahl nach Verbindungsabbruch	15
(2) Entscheidungsgewalt	4	(9) Beobachter.....	15
§ 1.4. Das Regelwerk	5	(10) Pausen.....	15
(1) Registrierung und Teilnahme -		§ 4.3. Spielverlegungen	16
Regelkenntnis	5	(1) Angekündigte Verlegung	16
(2) Sonderfälle und Hausrecht	5	(2) Jokerkarte („Wildcard“)	16
(3) Abweichen in Ligasituationen	5	(3) Weitere Verlegungsgesuche	16
(4) Regeländerungen und Selbstinformation	5	(4) Termine vorschlagen & finden.....	17
§ 1.5. Dokumentation	5	§ 4.4. Ergebniseintragung	17
§ 1.6. Datenschutz	6	(1) Ergebnisse eintragen	17
(1) Liga-/Turnierbezogene Daten.....	6	(2) Punktwertung	17
(2) Personenbezogene Daten.....	6	(3) Freisieg.....	17
§ 1.7. Lebendige Community-Liga	6	(4) Abgemeldete Teams	17
§ 1.8. Netiquette & Fair-Play-Gedanke	6	(5) Replays.....	17
§ 2 Ligateilnahme	7	§ 5 Support.....	18
§ 2.1. Einstieg in die WC3CL	7	§ 5.1. Erreichbarkeit	18
(1) Anmeldung eines Clans/Teams	7	§ 5.2. Anfragearten.....	18
(2) Quereinstieg	7	(1) Allgemeine Fragen	18
(3) Übernahme eines Ligaplatzes.....	7	(2) Streitfälle	18
§ 2.2. Der Clan	8	§ 5.3. Supportarten	18
(1) Voraussetzungen	8	(1) Battle.Net-Support	18
(2) Der Clanleiter	8	(2) E-Mail-Support	18
(3) Änderung des Clannamens/-kürzels	8	§ 5.4. Das Supportticket	19
§ 2.3. Das Team	9	§ 5.5. Ablauf eines Supportfalls	19
(1) Voraussetzungen	9	(1) Anzeige	19
(2) Teamcaptain	9	(2) Stellungnahme	19
(3) Mehrere Teams.....	9	(3) Aktenzeichen.....	19
§ 2.4. Der Spieler	10	(4) Abschluss eines Supportfalls.....	19
(1) Voraussetzungen	10	(5) Revision	19
(2) Automatische Spielsperre.....	10	§ 5.6. Beweise anfordern oder weitergeben ...	19
(3) Wechsel während der Saison.....	10	§ 6 Strafkatalog.....	20
(4) Orga und Spielen in verschiedenen		§ 6.1. Allgemeiner Teil	20
Clans/Teams	10	(1) Strafen gegen Teilnehmer	20
§ 3 Ligastruktur.....	11	(2) Strafen gegen Teams	20
§ 3.1. Das Gruppensystem.....	11	(3) Sonderfälle	20
§ 3.2. Die Saison	11	(4) Selbstanzeige.....	20
(1) Definition	11	§ 6.2. Organisationsmängel	20
(2) Platzierung.....	11	(1) Fehlende Voraussetzung	20
(3) Aufstiegsmodell	11	(2) Namensvergehen	21
(4) Relegation	11	(3) Zu viele Freisiege gegen sich	21
§ 4 Spieltag	12	(4) Nicht markierte Freisiege	21
§ 4.1. Clanwar	12	(5) Fehlende Replays	21
(1) Matchseite	12	(6) Fehlende Aufstellung	21
(2) Treffpunkt	12	§ 6.3. Unerlaubte Spielereinsätze	21
(3) Aufstellung.....	12	(1) Einsatz eines Spielers, der bei anderem	
(4) Spielreihenfolge	12	Clan aktiv spielt	21
(5) Gegner erscheint nicht.....	13	(2) Spielen auf mehreren WC3CL-Accounts	21
(6) Verspätung eines Spielers (vor CW-			
Beginn)	13		

Inhaltsverzeichnis

(3) Einsatz gesperrter/unangemeldeter Spieler	22	(2) Cheating bei Anderen Veranstaltungen	23
§ 6.4. Unsportliches Verhalten	22	(3) Account-Sharing	23
(1) Beleidigungen	22	(4) Abuse	23
(2) Channelklima	22	(5) Ergebnisabsprache / Tabellenmanipulation	23
(3) Kick eines gegnerischen Spielers	22	§ 6.6. Fehlverhalten in Supportfällen	23
(4) Falschangabe von Regeln gegenüber Gegnern	22	(1) Falschaussage gegenüber Mitarbeitern.	23
(5) Falschmeldung	22	(2) Mitarbeitermißachtung / Mitarbeiterbeleidigung.....	24
(6) Ausschluss eines WC3CL-Mitarbeiters	22	(3) Beweisfälschung	24
§ 6.5. Unlauterer Wettbewerb	23	(4) Unbefugte Weitergabe von Daten	24
(1) Cheating bei Angeboten von www.wc3cl.de	23	Copyright-Hinweis	24

ÄNDERUNGEN DES REGELWERKES

STAND VOM 30.07.2009

Komplette Überarbeitung des Regelwerks und der Mitarbeiterliste

STAND VOM 07.11.2009

Komplette Überarbeitung der Mitgliederliste
Wegfall des Strafpunkteverfalls

STAND VOM 19.02.2010

Mitgliederliste und Mappool entfernt

§ 1.3 – Anpassung der Ligastruktur (insbesondere in Bezug auf die Avatare im Forum)

§ 2.1 Abs. 2 u. 3 – Konkretisierung der Quereinstiegsregelung

§ 2.2 – Ergänzung Abs. 3; Zusätzliche Pflichten für 1. und 2. Spielklasse eingeführt

§ 2.4 Abs. 1 – Ergänzung / Änderung der Pflichtvoraussetzungen für Spieler

§ 3 soweit angepasst, dass auch andere Ligastrukturen als 1-2-4-8 möglich sind

§ 4.3 Verlegungsregelungen angepasst

§ 4.4 Ergebniseintragung um Replaypflicht in Liga 1 ergänzt

§ 5 – IRC als Supportweg ergänzt

AKTUELLE MITARBEITER DER WC3CL

support@wc3cs.de ist die E-Mailadresse des Liga-Supports.

Die Redaktion erreicht ihr über redaktion@wc3cs.de.

Mitarbeiter gehören im BattleNet dem Clan W3CS an.

Support-Mitarbeiter werden in der "Benutzer Online"-Anzeige im Forum andersfarbig angezeigt.

Die aktuelle Mitgliederliste kann unter <http://www.wc3cl.de/index.php?page=unserteam> eingesehen werden.

§ 1 ALLGEMEINES

§ 1.1. GRUNDZÜGE DER WC3CL

Die WC3CL ist ein Projekt von begeisterten Warcraft3-Spielern. Sie ist Teil einer E-Sport-Liga, in der Spielspaß und Fairplay an erster Stelle stehen. Wir erwarten von jedem Teilnehmer einen freundlichen und respektvollen Umgang mit anderen Teilnehmern. Alle Spiele sind ehrlich und fair auszutragen.

§ 1.2.

§ 1.3. DIE MITARBEITER

Im folgenden Regelwerk sind immer die Mitarbeiter gemeint, wenn von der WC3CL gesprochen wird.

(1) STRUKTUR DER WC3CL

Die Mitarbeiter sind grob in folgende Bereiche unterteilt

- Projektleitung
- Bereichsleitung
- Feste Mitarbeiter
- freie Mitarbeiter
- Azubis

Die genaue Struktur kann stets auf unserer Homepage eingesehen werden.

Im Battle.Net gehören alle Mitarbeiter dem Clan „W3CS“ an und tragen einen Präfix „wc3cs.“ im Nicknamen. Im IRC haben nur Mitarbeiter Operatoren-Rechte.

(2) ENTSCHEIDUNGSGEWALT

Einem WC3CL-Mitarbeiter ist stets Folge zu leisten. Aussagen, Entscheidungen und Fristsetzungen sind Teamentscheidungen, welche durch die Regeln begründet und für alle Beteiligten bindend sind. Mitarbeiter anderer Bereiche, die nicht auch gleichzeitig Supporter sind, besitzen keine Entscheidungsgewalt im Support, dürfen aber im Rahmen ihrer Zuständigkeit ebenso verbindliche Entscheidungen fällen.

§ 1.4. DAS REGELWERK

(1) REGISTRIERUNG UND TEILNAHME - REGELKENNTNIS

Mit der Registrierung auf www.wc3cl.de und/oder der Teilnahme an einem der dortigen Angebote, erkennt jeder Spieler neben den Nutzungsbedingungen auch die Regeln an und verpflichtet sich, diese nach bestem Wissen und Gewissen einzuhalten.

Sobald sich ein Spieler auf der Seite www.wc3cl.de registriert und/oder an einem der dortigen Angebote teilnimmt, geht die WC3CL davon aus, dass das Regelwerk sowie die Nutzungsbedingungen bekannt sind.

(2) SONDERFÄLLE UND HAUSRECHT

In besonderen Fällen, behält sich die WC3CL das Recht vor, vom eigentlichen Regelwerk abzuweichen und anderweitig zu entscheiden. Die Regeln des Projektes „WC3CL“ sind sinngemäß und nicht wörtlich auszulegen.

Ebenfalls behält sich die WC3CL das Recht vor, Teilnehmer auch - abweichend vom Regelwerk – vom Ligabetrieb auszuschließen, falls dies von den Mitarbeitern für den reibungslosen Ablauf des Betriebes für nötig gehalten wird.

(3) ABWEICHEN IN LIGASITUATIONEN

Wir empfehlen allen Teilnehmern sich stets an die Regeln zu halten, soweit dies die Fairness zulässt. Nur so können wir den bestmöglichen Support ohne Risiken garantieren.

Sollten zwei Clans / Teams im Einverständnis von einer Regel abweichen, ist diese Abmachung stets per Screenshot festzuhalten. Die Unterbreitung eines Abweichungsvorschlages an einen Gegner ist nur dann gültig, wenn darauf hingewiesen wird, dass es sich um eine Abweichung handelt.

(4) REGELÄNDERUNGEN UND SELBSTINFORMATION

Regeländerungen oder Änderungen der Nutzungsbedingungen werden bekanntgegeben und sind, sofern nicht anders angegeben, sofort gültig.

Jeder Teilnehmer des Projektes „WC3CL“ hat die Pflicht, sich über aktuelle (Regel-) Änderungen oder Informationen auf unserer Webseite zu informieren.

§ 1.5. DOKUMENTATION

Jedem Teilnehmer der WC3CL steht generell das Recht zu, unter Angabe der Quelle, Tabellensituationen und Clanwars von Teams seines Clans mit Hilfe beliebiger Medien zu kommentieren und Ergebnisse, sowie Replays der Spiele zu veröffentlichen. Er darf sich hierzu auch der Unterstützung Dritter bedienen. Der WC3CL steht dieses Recht global zu.

Führt die WC3CL eine Dokumentation durch, wird dies in der Regel zuvor mit den Betroffenen besprochen. Wir behalten uns aber das Recht vor, Dokumentationen auch unangekündigt durchzuführen. Die Teilnehmer sind verpflichtet in vertretbarem Rahmen der WC3CL entgegenzukommen. Im besonderen Falle eines angekündigten Shoutcasts/WTV-Streams für ein Spiel, darf dieses erst bei Anwesenheit des Shoutcasters/Streamers gestartet werden.

§ 1.6. DATENSCHUTZ

(1) LIGA-/TURNIERBEZOGENE DATEN

Die WC3CL verpflichtet sich, keine Daten oder Inhalte aus WC3CL-betreffenden Texten (z.B. aus Mails, Supportfällen oder Privatgesprächen) anderer Teilnehmer oder WC3CL-Mitarbeitern ohne deren Zustimmung an Dritte weiterzugeben oder zu veröffentlichen, sofern es sich nicht um eine Dokumentation handelt.

Teilnehmern der WC3CL ist dies ebenfalls strengstens untersagt. Beschwerden, Hinweise oder Anzeigen sind ausschließlich an die Projektleitung zu richten.

Ausgenommen von dieser Regelung sind zu Supportfällen veröffentlichte Beweise durch die Mitarbeiter unter Unkenntlichmachung von Aussagen unbeteiligter Dritter.

(2) PERSONENBEZOGENE DATEN

Sämtliche erhobene personenbezogene Pflichtdaten (Nutzername, Passwort, IP-Adresse, E-Mail-Adresse) werden nur zur internen Verarbeitung genutzt und werden nicht an Dritte weitergeleitet. Eine Ausnahme hiervon stellt ein Verstoß gegen geltendes Recht der Bundesrepublik Deutschland dar. In diesem Fall sind wir gezwungen, die erhobenen Daten (insbesondere IP-Adresse) den zuständigen Ermittlungsbehörden zur weiteren Strafverfolgung zur Verfügung zu stellen.

§ 1.7. LEBENDIGE COMMUNITY-LIGA

Die WC3CL befindet sich in einem steten Wandel, an der jeder aktive Teilnehmer teilhaben kann. Der Wille der Community hat in Sachen Ligaweiterentwicklung Priorität und in unseren Foren werden oft Umfragen und Diskussionen diesbezüglich durchgeführt, an denen sich jeder beteiligen kann.

Teilnehmer, die Fehler entdecken oder Verbesserungsvorschläge haben, können uns diese über den Support oder über das Forum mitteilen.

Eine Bewerbung als Mitarbeiter ist stets möglich und gern gesehen.

§ 1.8. NETIQUETTE & FAIR-PLAY-GEDANKE

Die allgemeinen Regeln des menschlichen Umgangs sind einzuhalten. Verstöße werden nicht geduldet und durch die Mitarbeiter entsprechend bestraft.

Alle Teilnehmer sollten sich gemäß dem Fair-Play-Gedanken verhalten. Das bedeutet zum Beispiel, dass auf unerhebliche Regelverstöße nicht unbedingt eine Strafe angewendet werden muss. Ein Regelverstoß ist unter anderem unerheblich, wenn zum Beispiel eine Frist nur minimal überschritten wurde.

§ 2 LIGATEILNAHME

Um an der WC3CL teilnehmen zu können, benötigt man zuerst einmal einen Account auf unserer Webseite. Der Accountname muss dabei nicht dem Battle.Net-Nick entsprechen, sondern kann frei gewählt werden. Nach der Registration kann man sich über das Spielermenü der WC3CL bei einem Clan und dessen Team bewerben oder selbst einen neuen Clan mit mindestens einem Team gründen.

§ 2.1. EINSTIEG IN DIE WC3CL

(1) ANMELDUNG EINES CLANS/TEAMS

Die Registrierung eines neuen Clans und/oder Teams in der WC3CL kann jederzeit über das Script erfolgen, ist jedoch nicht auch automatisch eine Anmeldung zur folgenden Saison.

Die Anmeldung eines Teams zu einer Saison kann nur in der Anmeldephase erfolgen. Diese wird rechtzeitig durch die Mitarbeiter bekannt gegeben und meist gegen Ende einer laufenden Saison eröffnet. Sie kann dann direkt über das Script vorgenommen werden.

Sowohl neue Teams, als auch Teams, die bereits in der vorherigen Saison an der WC3CL teilgenommen haben, müssen sich für die folgende Saison im Script anmelden (Letztere quasi zurückmelden).

(2) QUEREINSTIEG

Ein neues Team in der WC3CL startet in seiner ersten Saison stets in der untersten Spielklasse. Ein höherer Einstig ist nur zu besonderen, angekündigten Aktionen möglich.

(3) ÜBERNAHME EINES LIGAPLATZES

Die Übernahme eines Startplatzes in einer höheren Spielklasse durch einen anderen Clan ist nur dann möglich, wenn der alte Clan dem neuen Clan beitrifft.

Im Vorfeld einer solchen Übernahme ist immer der E-Mail-Support zu verständigen und auf die Freigabe der Übernahme zu warten. Es ist empfehlenswert, wenn bei der ersten Kontaktaufnahme mit dem Support alle relevanten Tatsachen offen gelegt werden, damit diese zügig geprüft werden können.

Ohne eine solche explizite Freigabe oder bei Verstoß gegen die Auflagen wird das Team sofort in die unterste Spielklasse zurückgestuft, auch wenn die Saison bereits begonnen hat.

Im Zweifel gehört ein Startplatz stets dem Team und nicht den Spielern, Orgas oder dem Clan.

§ 2.2. DER CLAN

(1) VORAUSSETZUNGEN

Spieler sind in der WC3CL in Clans organisiert. Clans können selber nicht direkt an der Liga teilnehmen, sondern müssen dazu Teams bilden - sie fungieren quasi als Mutterteam. Ein Clan kann mehrere Teams beinhalten. Ein Clan in der WC3CL benötigt zwingend:

- Einen einzigartigen Clannamen mit Clankürzel
- Einen BattleNet-Clan (Clankürzel = Battle.Net-Clankürzel)
- Mindestens einen im Script benannten Clanleiter

Weiterhin sollte ein Clan folgende Dinge angeben (in der 1. und 2. Spielklasse Pflicht)

- Eine funktionierende Website
- Ein Clan-Logo/Wappen (100 Pixel * 100 Pixel)

Missstände führen zu Verwarnpunkten und einer Ausbesserungsfrist, erst in letzter Konsequenz zu einer Disqualifikation oder zu anderen Sanktionen, nicht aber direkt zum Freisieg im laufenden Clanwar.

(2) DER CLANLEITER

Der Clanleiter (bzw. alle Clanmitglieder mit entsprechenden Rechten) verwaltet den Clan. Er nimmt Bewerbungen neuer Mitglieder an, verteilt Rechte und legt die Clandaten fest. Für den Ligaablauf selbst ist der Status der Clanleiters unerheblich.

(3) ÄNDERUNG DES CLANNAMENS/-KÜRZELS

Eine Änderung des Clannamens und -kürzels ist nur über den Support während der Saisonpause möglich. Bitte informiert den Support rechtzeitig hierüber, um Komplikationen bezüglich einer unerlaubten Übernahme eines Ligaplatzes (gem. § 2.1(3)) zu vermeiden.

§ 2.3. DAS TEAM

(1) VORAUSSETZUNGEN

Teams sind innerhalb der WC3CL an Clans gebunden. Nur Spieler die im Clan sind, können einem Team beitreten. Jeder Spieler kann in einer Liga nur Mitglied in einem Team sein.

Um in der WC3CL spielen zu dürfen, benötigt ein Team zusätzlich zu den Voraussetzungen seines Clans zu jeder Zeit:

- Mindestens einen aktiven Teamcaptain
- Mindestens 4 aktive Spieler
- Einen freiwählbaren Teamnamen mit Teamkürzel

Misstände führen zu Verwarnpunkten und einer Ausbesserungsfrist, erst in letzter Konsequenz zu einer Disqualifikation oder zu anderen Sanktionen, nicht aber direkt zum Freisieg im laufenden Clanwar.

(2) TEAMCAPTAIN

Jedes Team ernennt über das Script mindestens einen Teamcaptain, der für die Organisation des Teams in der WC3CL verantwortlich ist.

- Ein Teamcaptain muss nicht auch gleichzeitig Clanleiter oder Spieler sein.
- Ein Teamcaptain ist Ansprechpartner für Ligaleitung, Mitarbeiter und Gegner.
- Ist bei einem Clanwar einmal kein Teamcaptain anwesend, oder tritt dieser selbst gerade in Ligaspielen an, kann auch ein Organisator (Orga) des Teams für ihn einspringen und seine Aufgaben übernehmen.
- Nur Teamcaptains und Orgas können die Aufstellung vor CW-Beginn über das Script festlegen.

Damit es nicht zu Missverständnissen kommt, empfehlen wir, dem Gegner vor jedem Clanwar die offiziellen Zuständigen zu nennen.

Abweichende oder neue Aussagen eines anderen Spielers, haben im Zweifel keine Gültigkeit. Zusätzlich hat der Zuständige eines Clanwars stets die Pflicht, in den eigenen Reihen für Ruhe und Ordnung zu sorgen.

(3) MEHRERE TEAMS

Es ist möglich, dass ein Clan mit mehreren Teams an der WC3CL teilnimmt. Dazu muss zusätzlich folgendes beachtet werden:

- Ein Spieler kann nur Mitglied in einem Team sein.
- Die Teams eines Clans können nicht in derselben Ligagruppe spielen
- Das zweite Team muss mit einer Nummer versehen werden. Weiterhin muss auch der Stammmname identisch bleiben. Weitere Namensteile können danach angehängt werden (z.B. „WC3 Gosus“ und „WC3 Gosus #2 – Orgateam“).
- Von zwei Teams muss das ranghöhere auch stets in der höheren Spielklasse spielen, sofern sie nicht in derselben Spielklasse aktiv sind. Im Einzelfall ist eine Rangfolgenänderung nötig.
- Ein Teamwechsel während einer Saison erfolgt unter denselben Gesichtspunkten wie ein Wechsel eines Spielers zwischen zwei Clans.

§ 2.4. DER SPIELER

(1) VORAUSSETZUNGEN

Der Spieler eines WC3CL-Teams hat folgende Voraussetzungen zu erfüllen, deren Nichtbeachtung zur Nichteinsetzbarkeit bzw. automatischen Niederlage führen:

- Er muss im WC3CL Script in dem Team und seinem Clan Mitglied sein
- Er darf für kein weiteres Team (unter anderem Nicknamen) an der WC3CL teilnehmen.
- Er darf in keinem weiteren Warcraft-III-Team eines anderen Clans, egal in welcher Liga/Ladder, aktiv eingesetzt werden, sofern keine Sondererlaubnis vorliegt – hiervon ausgenommen sind Nationalteams und Turnierteams, sofern sie nicht an eine Clanliga gebunden sind (z.B. ESL-Pokal oder Liga-Quali-Turniere).

Hinweis: Auch für einen Einsatz in einem Funteam in einer Clanliga/Ladder muss eine Sondergenehmigung beantragt werden!

Weiterhin muss er folgende Voraussetzungen erfüllen, welche bei Nichtbeachtung zu Strafen führen können, allerdings nicht zu einer automatischen Niederlage:

- Er muss sich in deutscher oder englischer Sprache verständigen können.
- Er muss mit seinem gültigen und im Script eingetragenen BattleNet-Account spielen
- Er muss mit seinem gültigen und im Script eingetragenen BattleNet-Account Mitglied des BattleNet-Clans seines Clans sein.

Sollte das Gegnersteam mindestens einen der drei letztgenannten Punkte als nicht erfüllt feststellen, kann es die Aufnahme der jeweiligen Spiele bis zur Behebung des Mangels verweigern.

(2) AUTOMATISCHE SPIELSPERRE

Ein Spieler wird automatisch für 7 Tage gesperrt und kann nicht aufgestellt werden, sobald:

- er einem Team beitrifft (egal ob durch Wechsel oder Neuregistrierung)
- er seinen BattleNet-Account ändert

Diese Regelung gilt nur während einer Saison, also nicht vor dem ersten Spieltag.

Diese Regelung gilt auch für Teamwechsel innerhalb eines Clans.

Sollte noch während einer laufenden Sperre (gemäß dieser Regel) eine Handlung vorgenommen werden, die eine erneute Sperre (gemäß dieser Regel) zur Folge hätte, addieren sich die Sperren nicht: Die Sperre wird nur auf den Maximalwert von 7 Tagen gesetzt.

Hinweis: Einmal genutzte Battle.Net-Nicks können nicht erneut verwendet werden.

(3) WECHSEL WÄHREND DER SAISON

Clan- und Teamwechsel sind während der Saison normal möglich.

Findet ein direkter oder indirekter Wechsel des Spielers zwischen Teams innerhalb derselben Ligagruppe statt, darf er in der laufenden Saison im neuen Team nicht mehr aufgestellt werden, es sei denn, er ist bei seinem alten Team bis zum Wechsel nicht eingesetzt worden.

(4) ORGA UND SPIELEN IN VERSCHIEDENEN CLANS/TEAMS

In Ausnahmefällen ist es möglich in verschiedenen Clans/Teams an der Organisation beteiligt zu sein und zu spielen. Dieser Spieler darf in dem Clan/Team, in dem er bloß bei der Organisation hilft, in keinster Weise aufgestellt werden.

Der andere Clan muss nicht auch in der WC3CL aktiv sein.

Diese Regelung ist nicht automatisch gültig, sondern erfordert in jedem Fall die vorherige Informierung der WC3CL per E-Mail und eine Erlaubnis seitens des Supports.

§ 3 LIGASTRUKTUR

§ 3.1. DAS GRUPPENSYSTEM

Gespielt wird in eingeteilten Ligagruppen zu je 10 Teams. Es gibt unterschiedliche Spielklassen, durch Ziffern bezeichnet: Je niedriger die Ziffer, desto höher das spielerische Niveau (Liga 1 > Liga 2). Mit Ausnahme der Höchsten, gibt es in jeder Spielklasse mehrere gleichwertige Ligagruppen, bezeichnet durch Buchstaben (Liga 3A, Liga 3B). Die allgemeine Anzahl der Ligagruppen hängt von der Menge der teilnehmenden Teams ab.

§ 3.2. DIE SAISON

(1) DEFINITION

In einer Saison spielt jedes Team gegen alle anderen in seiner Gruppe befindlichen Teams einen Clanwar (CW), somit umfasst jede Saison 9 Spieltage. Die Reihenfolge der Gegner ist der Tabelle zu entnehmen. Die Saison beginnt mit dem ersten Spieltag und endet mit der Relegation.

(2) PLATZIERUNG

Die Platzierung am Ende der Saison innerhalb einer Ligagruppe richtet sich nach den erspielten Punkten abzüglich Strafen. Bei Punktegleichstand, gilt der direkte Vergleich dieser Teams.

(3) AUFSTIEGSMODELL

Angestrebt ist, dass auf je zwei Ligagruppen einer Spielklasse jeweils eine Ligagruppe der nächsthöheren Spielklasse kommt. Kommt es bedingt durch die Anmeldezahlen zu einer abweichenden Struktur, wird das dann gültige Aufstiegsmodell zu Saisonbeginn von den Mitarbeitern bekanntgegeben.

Ansonsten soll es wie folgend ablaufen:

Die ersten beiden Teams einer Ligagruppe steigen zur nächsten Saison in eine zufällige Ligagruppe der nächsthöheren Spielklasse auf und die letzten vier Teams einer Ligagruppe steigen in zufällige Ligagruppen der nächstniedrigeren Spielklasse ab;

Ausnahme hierbei ist nur der Übergang zwischen Liga 1 und 2 – siehe auch Relegation.

Ein Aufstieg in der höchsten bzw. ein Abstieg in der niedrigsten Spielklasse ist nicht möglich. Ein Aufstieg weiterer Clans aus niedrigeren Ligagruppen bzw. ein Verbleib von Abstiegskandidaten in der jeweiligen Ligagruppe ist möglich, wenn durch Abmeldungen Plätze in der jeweiligen Ligagruppe freiwerden.

(4) RELEGATION

In der Relegation spielen 6 Clans um 2 Startplätze in Liga 1.

Es treten die je zwei 2. und 3. der zweiten Liga und der 7. und 8. der ersten Liga an.

Die Relegation besteht aus zwei Clanwars. Der Clan, der den CW in Runde 2 gewinnt, spielt in Liga 1. Ein verlorener CW bedeutet Liga 2.

In Runde 1 spielt der 7. der ersten Liga gegen den punktniedrigeren 3. und der 8. der ersten Liga gegen den punkthöheren 3. der beiden zweiten Ligen. In Runde 2 spielt der Sieger der ersten Partie gegen den 2. aus der jeweils anderen zweiten Liga.

Es werden normale WC3CL-CWs gespielt.

Die Relegation findet am ersten und zweiten Sonntag nach dem letzten Spieltag zur gewohnten Ligazeit statt und zählt zur laufenden Saison.

Zu jeder Relegation werden rechtzeitig Informationen durch die Mitarbeiter bekanntgegeben

§ 4 SPIELTAG

Als Spieltag gilt der sonntags laut Terminplan angesetzte Clanwar mit allen daraus resultierenden Verlegungen, die in der folgenden Woche auszuspielen sind.

§ 4.1. CLANWAR

Ein Clanwar (CW) besteht aus 5 Begegnungen, die im Bo3-System ("Best of 3") mit jeweils vorgegebener Startmap ausgespielt werden.

Es werden pro CW drei Einzelbegegnungen (1on1s) und zwei Teambegegnungen (2on2s) gespielt.

(1) MATCHSEITE

Zu jedem Clanwar gibt es eine Matchseite, auf der alle relevanten Details zu diesem stehen.

Neben der Aufstellung finden sich hier auch die Matchcomments.

In Diesen können die Beteiligten alle Absprachen verbindlich festhalten.

Die Matchcomments sind die erste Entscheidungsgrundlage in Streitfällen.

Für einen Orga ist es verpflichtend, in den Matchcomments seiner CWs aktiv zu sein.

(2) TREFFPUNKT

Der Treffpunkt ist der Clanchannel (Clantag siehe Script) des Heim-Teams auf dem Battle.Net-Realm Northrend (z.B. „Clan X“).

Wer Heim- und Gast-Team ist, kann der Matchseite entnommen werden.

Das Heim-Team sollte sich um ein gutes Channelklima bemühen und hat auf Wunsch des Gastes Unbeteiligte oder Störenfriede für die Dauer des Clanwars zu entfernen.

WC3CL-Mitarbeiter gelten immer als Beteiligte.

Beide Seiten können sich in den Matchcomments auf einen GArena-Channel als Treffpunkt einigen, soweit GArena als Spielplattform vereinbart wurde.

(3) AUFSTELLUNG

Jeder nicht gesperrte Spieler darf maximal in einer 1on1- und einer 2on2-Begegnung antreten.

Die Aufstellung wird verdeckt von den Team-Captains oder -Orgas im Script eingetragen.

Diese erfolgt kartenbezogen und muss keiner Spielstärkenreihenfolge entsprechen.

Die Aufstellung kann bis zu 15 Minuten vor dem Spieltermin geändert werden.

Zu diesem Zeitpunkt wird die Aufstellung beider Parteien vom Script gleichzeitig aufgedeckt.

Ab dann ist die Aufstellung für den gesamten CW bindend und kann nachträglich nur noch mit der Zustimmung des Gegners abgeändert werden.

Wurde die Aufstellung fehlerhaft oder gar nicht eingetragen, kann der Gegner für die jeweiligen Teilbegegnungen einen Freisieg fordern, sofern es zu keiner anderen Einigung – auch mithilfe eines Support-Mitarbeiters – gekommen ist.

(4) SPIELREIHENFOLGE

Kommen Spieler im 2on2 und im 1on1 zum Einsatz und sollte es zu keiner Einigung der Austragungsreihenfolge kommen, sind die 2on2s vor den 1on1s auszutragen. Sofern möglich und nicht beiderseitig anders gewollt, sind möglichst viele Begegnungen parallel auszutragen.

(5) GEGNER ERSCHEINT NICHT

Sollte ein komplettes Team 15 Minuten nach dem angesetzten Termin nicht erschienen sein und keine rechtmäßige Verschiebung vorliegen oder aber das Team nicht mitgeteilt haben, wo es auffindbar ist, darf die Gegenseite einen Freisieg für den kompletten Clanwar fordern.

Sollten nur Teile des gegnerischen Teams anwesend sein, sind alle möglichen Spiele auszutragen und nur für die restlichen Begegnungen kann ein Freisieg gefordert werden.

(6) VERSPÄTUNG EINES SPIELERS (VOR CW-BEGINN)

Ohne vorherige Ankündigung und Einverständnis der anderen Partei, dürfen Spieler, die im Clanwar oder einem Nachholspiel zum Einsatz kommen sollen, maximal 15 Minuten nach dem angesetzten Termin erscheinen.

Später erschienene Spieler sind ohne Zustimmung des Gegners nicht spielberechtigt, somit ist es dem Gegner möglich in den entsprechenden Begegnungen einen Freisieg zu fordern.

Spieler, die bereits nachweislich erschienen, aber daraufhin nicht anwesend oder „afk“ sind, gelten nach Ablauf der 15 Minuten als abwesend gemäß den Regeln, sofern nichts anderes vereinbart worden ist.

Im Supportfall sind Mitarbeiter berechtigt, den laufenden Clanwar zu unterbrechen, und auch später eintreffende Spieler zuzulassen.

(7) ABWESENHEIT EINES SPIELERS (WÄHREND DES CWS)

Sollte ein bereits erschienener und zum Einsatz kommender Spieler zu einer anstehenden Begegnung im Channel unerlaubt abwesend sein, oder nicht im Channel erscheinen, darf der Gegner nach 5 Minuten einen Freisieg für sich beanspruchen.

Längere Abwesenheit erfordert die explizite Erlaubnis durch die Gegenseite.

Zwischen zwei Karten ist stets eine Pause von maximal 5 Minuten zulässig.

(8) ABSCHLUSS DES CLANWARS

Jeder Clanwar muss innerhalb einer Woche (bis einschl. nächsten Sonntag) komplett abgeschlossen werden. Bis dahin nicht gespielte und eingetragene Spiele werden nicht gewertet, es sei denn eine Seite hat die Nichtaustragung nachweislich zu verschulden. In diesem Fall bekommt die Gegenseite den Freisieg in den jeweiligen Begegnungen zugesprochen (siehe auch [§ 4.3 Abs. 4](#)). In Sonderfällen kann vorher beim Support eine Fristverlängerung beantragt werden.

§ 4.2. BEGEGNUNGEN

(1) SPIELEINSTELLUNGEN

Gespielt wird „WarCraft 3: The Frozen Throne“, gepatched auf die neueste Version, höchstes Spieltempo, Standard-Sichtbarkeit.

Gespielt wird über den Battle.Net-Realm „Northrend“ (Europe).

(2) SPIELSYSTEM

Jede Begegnung wird im Bo3-System ausgetragen.

Dieser Modus bedeutet, dass solange gespielt wird, bis eine Seite 2 Karten gewonnen hat.

Maximal können somit 3 Karten in einer Begegnung gespielt werden.

Eine Begegnung kann folglich entweder 2:0 oder 2:1 für eine Seite ausgehen.

(3) KARTENWAHL

Die erste Karte einer Begegnung (Startkarte) ist bereits durch das Script vorgegeben.

Die zweite (und eventuelle dritte) Karte wählt jeweils der Verlierer der Vorherigen unter folgenden Bedingungen:

- Nur Karten aus dem aktuellen WC3CL-Mappool
- Karten, die bereits gespielt wurden, dürfen nicht erneut gespielt werden
- Jede Seite kann eine weitere Karte aus dem Pool für diese Begegnung verbieten, welche ebenfalls nicht mehr gespielt werden dürfen

Die Kartenvetos werden zwischen der ersten und zweiten Karte ausgesprochen; es beginnt der Gewinner der Startkarte. Hierbei kann jede Seite auf ihr Veto verzichten.

(4) RASSENWAHL

Sobald ein Spieler sein Einverständnis zum Spielstart gegeben hat, darf er seine gewählte Rasse (bzw. die Einstellung „Zufall“) nicht mehr wechseln.

Andernfalls ist der Gegner berechtigt, das Spiel unmittelbar abubrechen und zu wiederholen.

Nach einem Verbindungsabbruch gilt hingegen Rassenwahl nach Verbindungsabbruch.

(5) HOST

Der Host darf das Spiel erst bei korrekten Spieleinstellungen, Anwesenheit und Einverständnis aller beteiligten Spieler starten, ansonsten wird das Spiel umgehend abgebrochen und sofort wiederholt.

Sollte kein separater Host vorhanden sein, können sich die Parteien auf Spielerhosts einigen. Standard ist das Battle.Net (Realm Northrend - Europa).

Beide Spieler können sich aber auch auf Ausweichmöglichkeiten (z.B. LC, Garena, usw.) einigen.

Die WC3CL hält meistens im Support-Channel Hoster bereit.

(6) VERBINDUNGSPROBLEME

Sollte es bei einem Spieler zu Verbindungsproblemen kommen, hat der Spieler das Recht, einen anderen Host zu fordern.

Das Spiel wird dann mit anderem Host neu gestartet.

Die Feststellung von Verbindungsproblemen und die Forderung eines neuen Hosts haben innerhalb der ersten 3 Spielminuten zu erfolgen, in denen noch kein Feindkontakt stattgefunden haben darf. Als Feindkontakt gilt auch das Erkunden der gegnerischen Basis.

Danach gilt der Host als akzeptiert und das Spiel muss fortgesetzt werden.

(7) VERBINDUNGSABBRUCH

Verlässt ein Spieler ein laufendes Spiel vorzeitig, wird das Spiel wiederholt, sofern die 3. Spielminute noch nicht beendet ist und es noch keinen Feindkontakt gegeben hat. Als Feindkontakt gilt auch das Erkunden der gegnerischen Basis.

Sollte die dritte Spielminute überschritten sein bzw. es fand ein Feindkontakt statt, darf die im Spiel verbliebene Partei den Sieg für sich beanspruchen, es sei denn, ihre Niederlage war vor dem Verbindungsabbruch unabwendbar. Es wird empfohlen, im Zweifel Spiele zu wiederholen.

Sollte durch den Host oder einen Observer unabsichtlich ein Verbindungsabbruch verursacht worden sein und kein Speicherstand vorhanden sein bzw. dieser zu lange zurückliegen, ist das Spiel zu wiederholen, sofern für eine Partei die Niederlage vor dem Verbindungsabbruch nicht unabwendbar gewesen ist.

Notfalls ist ein Mitarbeiter des Supports hinzuzuziehen.

(8) RASSENWAHL NACH VERBINDUNGSABBRUCH

Wird ein Spiel aufgrund eines Verbindungsabbruchs wiederholt, müssen alle Spieler die Rasse wählen, mit der das letzte Spiel für sie endete (bekommt ein Spieler über die Auswahl "Zufall" im Spiel die Rasse "Nachtelf" zugewiesen, muss er im Wiederholungsfall also ebenfalls "Nachtelf" wählen).

Ausnahme:

- Kommt es zu einer Wiederholung, weil ein Spieler vor dem ersten Feindkontakt, bzw. vor Ablauf der 3. Spielminute ein Spiel verlassen hat, muss dieser Spieler (bzw. das Team des Spielers) die Rasse beibehalten, mit der das Spiel für ihn endete. Die Gegenpartei darf wieder "Zufall" wählen, wenn "Zufall" vom jeweiligen Spieler bereits im ersten Spiel gewählt wurde. Ansonsten muss auch sie die Rasse beibehalten, mit der das letzte Spiel für sie endete.

(9) BEOBACHTER

Generell ist das Erlauben von Beobachtern bei Spielen geboten.

Spieler können Beobachter grundsätzlich verbieten, mit Ausnahme des Hosts.

Ein Bestehen auf Spielerhost, um keine Beobachter zuzulassen, ist nur im 1on1 möglich und dort nur dann, wenn der gegnerische Spieler alle Partien hostet.

Jedes beteiligte Team hat das Anrecht auf die gleiche Anzahl Beobachterplätze und kann diese auch an Außenstehende verteilen.

Ein in einem CW als Supporter hinzugezogener Mitarbeiter der WC3CL darf Spielen immer als Beobachter beiwohnen, ggf. ist ein Platz für diesen zu räumen. In speziellen Fällen ist ein Supporter berechtigt, Beobachter zu verbieten. Schauen nur Mitarbeiter der WC3CL zu, dürfen diese die Schiedsrichter-Funktion auswählen, um während dem Spiel weiterhin Support leisten zu können.

(10) PAUSEN

In einem Spiel darf jede Seite maximal 2 Spielpausen einlegen, welche je die Länge von 3 Minuten nicht überschreiten dürfen und begründet werden müssen.

Sollte eine Pause nach 10 Sekunden nicht begründet sein, darf das Spiel sofort wieder aufgenommen werden.

Nach begründeten Pausen darf das Spiel erst fortgesetzt werden, wenn sichergestellt wurde, dass alle Spieler anwesend und bereit sind.

Wird das Spiel wieder aufgenommen, bevor alle Spieler anwesend und bereit sind und entsteht einer Partei dadurch ein spielentscheidender Nachteil, hat diese das Recht eine Wiederholung des Spiels zu fordern. Diese Wiederholung ist ab dem letzten Speicherstand vor der Spielunterbrechung durchzuführen, sofern ein solcher vorhanden ist.

§ 4.3. SPIELVERLEGUNGEN

In der WC3CL gibt es drei Arten von Spielverlegungen:

- Die angekündigte Verlegung
- Die Jokerkarte
- Die gemeinsame, abgesprochene Verlegung

Ohne zusätzliche Erlaubnis des Gegners kann eine Seite, sofern sie sich an die Regeln hält, in einem Clanwar zwei Teilbegegnungen verlegen. Die Verlegungsarten sind, sofern möglich, in der genannten Reihenfolge zu nutzen,

(1) ANGEKÜNDIGTE VERLEGUNG

In einem Clanwar darf jedes Team eine Begegnung verlegen. Das Verlegungsgesuch muss spätestens 24 Stunden vor Beginn des Clanwars mit mindestens 2 Terminvorschlägen in die Matchcomments geschrieben werden. Wird eine dieser Voraussetzungen nicht erfüllt, ist das Recht auf eine angekündigte Verlegung verwirkt und man kann nur noch per Jokerkarte sicher im Vorfeld verlegen.

(2) JOKERKARTE („WILDCARD“)

Jedes Team hat pro Clanwar zu Beginn eine Jokerkarte, von der es Gebrauch machen kann. Eine Jokerkarte verschiebt eine Teilbegegnung – auch zusätzlich zur angekündigten Verlegung. Die „normale“ Jokerkarte kann bis spätestens sonntags 19:30 Uhr gezogen werden.

Zusätzlich kann ein Clan weitere Jokerkarten erhalten, wenn er dem Gegner weitere Verlegungsgesuche erlaubt, obwohl diese normal nicht mehr gestellt werden können (also z.B. die Frist für die angekündigte Verlegung verstrichen ist und trotzdem zwei Teilbegegnungen verlegt werden sollen – siehe dazu auch § 4.3(3)).

Für jede zugestimmte Verlegung erhält der Clan eine weitere Jokerkarte, die er dann den ganzen Sonntagabend noch einsetzen kann.

Damit jede Jokerkarte gültig wird, müssen zusätzlich zur Ziehung – diese muss zeitnah in den Matchcomments vermerkt werden - bis spätestens Montag 19:30 zwei Ersatzterminvorschläge ebenfalls in den Matchcomments vermerkt werden. Andernfalls wird die Verlegung per Jokerkarte nicht wirksam – der Gegner kann dann den Freisieg für sich beanspruchen.

(3) WEITERE VERLEGUNGSGESUCHE

Möchte ein Team weitere Begegnungen losgelöst von den vorherigen Möglichkeiten verlegen – oder sind die oben genannten Möglichkeiten verstrichen bzw. bereits ausgenutzt - benötigt es dafür die explizite Zustimmung des Gegners.

Diese Verlegungsgesuche können jeder Zeit gestellt werden und sind vom Gegner entweder explizit in den Matchcomments anzunehmen oder aber abzulehnen.

Stimmt der Gegner einem Verlegungsgesuch nicht zu, darf er für diese Begegnung einen Freisieg fordern, sofern das Spiel nicht am ursprünglichen Clanwar-Termin ausgetragen wird.

Bei dieser Art von Verlegung gibt es keine Frist für die Ersatzterminvorschläge, allerdings empfehlen wir auch hier, eine zeitnahe Planung beziehungsweise eine Fristsetzung durch die erlaubende Seite.

Stimmt der Gegner mindestens einem Verlegungsgesuch solchen zu, so erhält er dafür je eine Verlegungskarte.

(4) TERMINE VORSCHLAGEN & FINDEN

Die Terminfindung für die Nachholspiele wird über die Matchcomments abgewickelt. Sofern nicht anders ausgemacht, sind als Ersatzterminvorschläge nur zu Spielern zumutbaren Zeiten möglich (Startzeiten: Mo.-Fr. 18-21 Uhr, Sa.-So. 14-18 Uhr). Der Termin sollte möglichst zeitnah gefunden werden. Beide Teams müssen sich aktiv an der Terminfindung beteiligen.

Sollten nach Ablauf des Spieltages Begegnungen noch immer nicht ausgetragen sein, entfallen diese aus der Wertung, sofern nicht eine Seite diesen Status zu verschulden hat. In diesem Fall wird dem Gegner der Freisieg zugesprochen.

Das Vorverlegen von Spielen ist nur möglich, wenn beide Seiten zustimmen und sich zudem auf die Aufstellung im Vorfeld einigen, da das Script erst zum eigentlichen Spielzeitpunkt aktiv wird. Bei einer Vorverlegung ist der Einsatz einer Jokerkarte nicht möglich.

§ 4.4. ERGEBNISEINTRAGUNG

(1) ERGEBNISSE EINTRAGEN

Das Ergebnis muss bis spätestens 23:59 Uhr am Sonntag der folgenden Woche eingetragen sein.

Bis dahin nicht eingetragene Ergebnisse werden nicht gewertet.

Das Ergebnis kann durch einen Team-Orga (oder höher) im Ligascript eingetragen werden.

Sollten bis zum Meldeschluss noch Spiele offen sein, sind die restlichen Teilergebnisse einzutragen, ansonsten entfallen auch diese.

Im Zweifel ist das Ergebnis in den Matchcomments festzuhalten und der Support zu kontaktieren.

(2) PUNKTWERTUNG

Eine 2:0 gewonnene Begegnung gibt dem Sieger 3 Punkte für sein Team.

Eine 2:1 gewonnene Begegnung gibt dem Sieger 2 Punkte und dem Verlierer 1 Punkt.

In einem Clanwar sind somit insgesamt 15 Punkte zu vergeben.

Bei der Ergebnismeldung sind die Ergebnisse nach gespielten Karten einzutragen, die daraus resultierenden Punkte berechnet das Script automatisch.

(3) FREISIEG

Ein Freisieg gibt die volle Anzahl möglicher Punkte. (3 für jede Teilbegegnung; insg. max 15)

Ein Freisieg ist bei der Ergebniseintragung als solcher zu kennzeichnen.

In unklaren Fällen ist ein Beweis-Screenshot bis zum Ende der Saison aufzubewahren und den Mitarbeitern auf Verlangen vorzulegen.

(4) ABGEMELDETE TEAMS

Clanwars gegen abgemeldete/disqualifizierte Teams werden aus der Wertung genommen.

(5) REPLAYS

Replays aller gewonnenen Karten sind mindestens bis zum Saisonende zu speichern und auf Verlangen dem Support auszuhändigen. Wir empfehlen hierfür die Nutzung der eingebauten, automatischen Replay-Speicherfunktion von Warcraft III.

In der ersten Liga müssen die Replays bis zum Ende des jeweiligen Spieltages, also ebenfalls bis spätestens 23:59 am Sonntag der folgenden Woche, in das bereitgestellte Script hochgeladen sein. Dafür ist jeweils der Sieger einer Karte verantwortlich.

Falls die Replays nicht rechtzeitig hochgeladen werden, erhält das Team desjenigen, der den Upload vergessen hat, jeweils einen Verwarnungspunkt.

§ 5 SUPPORT

§ 5.1. ERREICHBARKEIT

Allgemein sind unsere Mitarbeiter erreichbar über:

- E-Mail-Support (als E-Mail an support@wc3cs.de)
- BattleNet-Support (Sonntags ab 19 Uhr im Channel „Clan W3CS“)
- IRC (Server: irc.quakenet.org; Channel #WC3CL)

Zu einem Problem sollten niemals mehrere Mitarbeiter kontaktiert werden. Nach 14 Tagen ohne Rückmeldung seitens des Mitarbeiters, ist die jeweilige Bereichsleitung zu verständigen.

Es ist möglich, Mitarbeiter über andere Wege zu erreichen (z.B. ICQ, Foren-PM). Aussagen, die seitens eines Mitarbeiters über einen dieser Wege getätigt werden, erlangen erst dann Gültigkeit, wenn diese über den offiziellen E-Mail-Support oder die jeweilige Bereichsleitung bestätigt wurden (ausgenommen allgemeine Fragen).

Andernfalls gelten sie als eigene Meinung des Mitarbeiters. Spieler sind nicht berechtigt, auf Grund einer unbestätigten Aussage zu handeln oder diese Aussage als Beweismittel in einer Revision vorzulegen.

§ 5.2. ANFRAGEARTEN

(1) ALLGEMEINE FRAGEN

Für allgemeine Fragen zur Liga stehen Mitarbeiter in allen oben genannten Bereichen zur Verfügung.

(2) STREITFÄLLE

Bei Streitigkeiten mit anderen Teams oder Spielern, stehen die Mitarbeiter ausschließlich über den E-Mail-Support, sowie sonntags im Battle.Net zur Verfügung. Bevor der Support kontaktiert wird, sollte man versuchen, die Lösung des Problems, durch nochmaliges Lesen des Regelwerkes, durch das Beachten aktueller Informationen auf der Webseite, sowie durch mögliche Absprachen in den Matchcomments selbst zu finden.

§ 5.3. SUPPORTARTEN

(1) BATTLE.NET-SUPPORT

Sonntags ab 19 Uhr stehen Mitarbeiter für allgemeine Fragen und als Schlichter bei größeren Problemen im Channel „Clan W3CS“ zur Verfügung. Hier können die Mitarbeiter zwischen Spielern oder Teams vermitteln. Den Anweisungen eines Mitarbeiters ist in jedem Fall Folge zu leisten.

Ist eine Kontaktaufnahme nicht möglich oder kommt es zu Strafentscheidungen, muss sich der Spieler oder das Team an den E-Mail-Support wenden.

(2) E-MAIL-SUPPORT

Der E-Mail-Support ist in erster Linie für nicht unmittelbar lösbare Streitfälle vorgesehen. Hat ein Spieler oder Team ein Problem mit einem gegnerischen Spieler oder Team und konnte dieses zuvor im Battle.Net nicht (durch einen Mitarbeiter) geklärt werden, so sind alle vorhandenen Beweise (beachte [§ 1.6 Abs.1](#)) und Daten vom Kläger an den E-Mail-Support der WC3CL zu schicken. Entscheidungen auf Streitigkeiten, die nicht über diesen Support abgehandelt wurden oder nicht durch die jeweilige Bereichsleitung schriftlich bestätigt wurden, haben keine Gültigkeit.

§ 5.4. DAS SUPPORTTICKET

Mitarbeiter der WC3CL sind berechtigt, E-Mail-Supportanfragen zu ignorieren, bzw. mit entsprechendem Kommentar auf Verbesserung an den Sender zurück zu schicken, wenn diese ungenügende Informationen enthalten. Unter anderem sollten neben einer Beschreibung des Sachverhaltes auch die IDs der betreffenden Clans, Teams und/oder Spieler genannt werden. Die WC3CL ist nicht verpflichtet, auf alle Anfragen, Hinweise oder Meldungen zu antworten.

§ 5.5. ABLAUF EINES SUPPORTFALLS

(1) ANZEIGE

Den erstmaligen Eingang einer E-Mail zu einem bestimmten Streitfall, bezeichnet man als Anzeige. Sollte daraufhin ein Mitarbeiter Beweismittel zum Streitfall anfordern, so sind diese binnen 7 Tagen zu liefern. Wird diese Frist versäumt oder handelt es sich um eine Falschaussage, drohen dem Einsender Konsequenzen.

(2) STELLUNGNAHME

Ein beschuldigter Spieler kann auf eine Anzeige gegen ihn eine Stellungnahme abgeben. Hierfür, sowie wie für das Einsenden weiterer Beweismittel, hat er 7 Tage Zeit. Diese Frist beginnt mit der Kontaktaufnahme durch den Support. Wird diese Frist versäumt, drohen weitere Konsequenzen. Der Support ist allerdings nicht verpflichtet, eine Stellungnahme einzuholen.

(3) AKTENZEICHEN

Zu jedem Supportfall wird ein entsprechendes Aktenzeichen angelegt. Bei einer Revision sollte dieses angegeben werden, damit eine vereinfachte Bearbeitung der Revision möglich ist. Beispiele für Aktenzeichen: [27-001] oder [25-033].

(4) ABSCHLUSS EINES SUPPORTFALLS

Normalerweise ist ein Supportfall nach spätestens 1 Monat komplett entschieden. Die Entscheidung wird durch einen Mitarbeiter im [Entscheidungsforum](#) der WC3CL eingetragen. Jede Strafentscheidung ist eine Teamentscheidung. Alle entschiedenen Supportfälle der letzten Woche findet ihr außerdem in unserem Wochenrückblick.

(5) REVISION

Nach Abschluss eines Supportfalls, stehen einem Team weitere 7 Tage zu, Beschwerde gegen die Entscheidung einzureichen. Diese Beschwerde muss wohl begründet sein. Eine Revisionsentscheidung ist eine Teamentscheidung, die von der jeweiligen Bereichsleitung abgesegnet wird und sich nicht von der früheren unterscheiden muss. Auf eine Revisionsentscheidung kann keine weitere Beschwerde eingelegt werden.

§ 5.6. BEWEISE ANFORDERN ODER WEITERGEBEN

Spieler oder Teams können der WC3CL vorliegende Beweise zu Fällen, die sie selbst betreffen, bis zu 7 Tage nach Supportfallabschluss anfordern.

Nur WC3CL-Mitarbeiter dürfen in besonderen Situationen, unter Unkenntlichmachung von Aussagen Unbeteiligter, Beweise veröffentlichen oder an Dritte weiterreichen. Teilnehmern der WC3CL ist dies strengstens untersagt.

§ 6 STRAFKATALOG

§ 6.1. ALLGEMEINER TEIL

(1) STRAFEN GEGEN TEILNEHMER

Bei Regelverstößen/Verstößen gegen die Nutzungsbedingungen werden Teilnehmer auf www.wc3cl.de mit Verwarnpunkten (VWs) bestraft.

5 angesammelte VWs ergeben eine Sperre für 2 Wochen. Gesperrte Teilnehmer sind für die Dauer ihrer Sperre von der Teilnahme an jeglichen Angeboten auf www.wc3cl.de (u.a. Ligen, Turniere...) ausgeschlossen.

Wird ein Sperre erst nach Saisonende wirksam und würde diese noch in der Saisonpause auslaufen, gilt die Sperre für jeweils ein kommendes Event/Spieltag pro 5 VWs, mindestens aber für den ersten Spieltag der Folgesaison.

(2) STRAFEN GEGEN TEAMS

Teams, die an Angeboten von www.wc3cl.de teilnehmen und gegen gültiges Regelwerk verstoßen, werden mit Verwarnpunkten bestraft.

5 angesammelte Verwarnpunkte ergeben drei Strafpunkte.

Ein Strafpunkt ist ein direkter Minuspunkt auf den Punktestand des Teams in der Tabelle.

25 angesammelte Verwarnpunkte (= 15 Strafpunkte) disqualifizieren das Team.

In bestimmten, harten Fällen können Teams auch direkt disqualifiziert werden.

Disqualifizierte Teams werden komplett aus der Liga und der Wertung entfernt und müssen in der nächsten Saison nach Ablauf ihrer Sperre von der untersten Spielklasse neu beginnen.

(3) SONDERFÄLLE

In besonders harten oder ungewöhnlichen Fällen können Mitarbeiter begründet von den Regeln abweichen. Wiederholungstäter können härter bestraft werden. Einzelne Mitwisser können geringe Mengen Verwarnpunkte erhalten. Auch Vergehen, die im aktuellen Regelwerk / den aktuellen Nutzungsbedingungen noch nicht erfasst sind, können zu Bestrafungen führen.

(4) SELBSTANZEIGE

Durch eine Selbstanzeige kann das Strafmaß in manchen Fällen herabgesetzt werden. Eine Selbstanzeige eines Spielers kann auch durch den Leiter seines Teams erfolgen, gilt dann aber nur für teambezogene Strafen.

Eine Selbstanzeige muss den Support vor Erreichen einer Anzeige eines Dritten erreichen.

Als Anzeige eines Dritten gilt auch der Eintrag in eine Blacklist / Banlist.

§ 6.2. ORGANISATIONSMÄNGEL

(1) FEHLENDE VORAUSSETZUNG

Fehlende oder fehlerhafte Voraussetzungen eines Teams/Clans (gem. §§ 0, § 2.3(1)).

1-2 Verwarnpunkte für das Team und Fristsetzung zur Ausbesserung.

Nach Fristversäumnis erneute Verwarnpunkte und weitere Fristsetzung oder Disqualifikation.

Bei Clan-Missständen erhalten sämtliche Teams des Clans entsprechende Verwarnpunkte.

Fehlende Voraussetzungen eines Teilnehmers (gem. [§2.4 Abs. 1](#)) führen zur Nichteinsetzbarkeit/automatischer Niederlage von diesem oder zu 1 Verwarnpunkt für diesen.

Bei fehlendem BNet-Clan eines Clans erhält jedes seiner Teams 3 Verwarnpunkte für jeden Clanwar, der ohne BNet-Clan bestritten wird.

(2) NAMENSVERGEHEN

Rassistische, pornographische, beleidigende o.Ä. Namen. Ebenso undifferenzierbare Namen oder solche, die einem nicht zustehen.

Gilt auch für Kürzel.

1-3 Verwarnpunkte für das Team bzw. den Teilnehmer und Fristsetzung zur Ausbesserung.

Nach Fristversäumnis erneute Verwarnpunkte und weitere Fristsetzung oder Disqualifikation.

Bei Clan-Missständen erhalten sämtliche Teams des Clans entsprechende Verwarnpunkte.

(3) ZU VIELE FREISIEGE GEGEN SICH

Ein Team, das in einer Saison 30 Punkte durch Freisiege in Teilbegegnungen oder aber 2 komplette Clanwars abgibt, wird disqualifiziert.

(4) NICHT MARKIERTE FREISIEGE

Eintragung eines Freisieges als normal gespielte (Teil-)Begegnung.

1 Verwarnpunkt für Team pro CW.

Werden nur einzelne Karten einer Teilbegegnung als Freisieg genommen/gegeben, müssen diese nicht gekennzeichnet werden.

(5) FEHLENDE REPLAYS

Bei fehlenden, angeforderten Replays erhält das Team je nach Anzahl 1-3 Verwarnpunkte.

Die Uploadpflicht in der ersten Liga gilt als automatische Anforderung.

(6) FEHLENDE AUFSTELLUNG

Bei fehlenden Spielern in der Aufstellung erhält das Team je nicht komplett eingetragener Begegnung 1 Verwarnpunkt, allerdings maximal 3 Verwarnpunkte pro Clanwar.

§ 6.3. UNERLAUBTE SPIELEREINSÄTZE

(1) EINSATZ EINES SPIELERS, DER BEI ANDEREM CLAN AKTIV SPIELT

Einsatz eines Spielers, der auch in einem anderen WC3-Clan als Spieler eingesetzt wird.

Egal ob in der WC3CL oder in anderen Clanligen oder Clanturnieren.

Einmalige Mixteams in Turnieren gelten als Ausnahme.

1 Monat Sperre für den Spieler, auf jeden Fall aber für die Restsaison

3 Strafpunkte für das Team.

Alle Begegnungen nach dem Vergehen dieses Spielers gelten als 2:0-Freisieg für den jeweiligen Gegner.

(2) SPIELEN AUF MEHREREN WC3CL-ACCOUNTS

Ein Spieler hat zwei WC3CL-Accounts in unterschiedlichen, aktiven Teams.

1 Monat Sperre für den Teilnehmer, auf jeden Fall aber für die Restsaison; ein Account wird gelöscht.

Sollte es sich bei einem Account um einen Inaktiven handeln, d.h. noch keine Einsätze in der Saison, erhält der Teilnehmer auf seinem aktiven Account nur 1-3 Verwarnpunkte, statt der Sperre. Die Löschung eines Accounts erfolgt trotzdem.

1-2 Verwarnpunkte für beide Teams.

Ausgenommen hiervon sind Mitarbeiter mit ihren Accounts im W3CS-Clan.

(3) *EINSATZ GESPERRTER/UNANGEMELDETER SPIELER*

Einsatz eines gesperrten oder unangemeldeten Spielers, losgelöst vom Script über Absprache.
2-4 Verwarnpunkte oder eine bis zu zweiwöchige (evtl. verlängerte) Sperre für den Spieler.
2-4 Verwarnpunkte oder 3 Strafpunkte für das Team.
Begegnungen in dem betreffenden CW des Spielers gelten als 2:0-Freisieg für den Gegner.

§ 6.4. UNSPORTLICHES VERHALTEN

(1) *BELEIDIGUNGEN*

Bösartige, persönlich beleidigende Inhalte werden geahndet. Ebenso wiederholtes, unsinniges Zuspammen. Wettkampfliches oder gar verfeindetes Klima wird jedoch geduldet, solange es im sportlichen Rahmen bleibt.

Diese Regelung gilt sowohl im BattleNet, als auch auf Webseiten (Foren, Comments, ...).

1-5 Verwarnpunkte für Spieler pro Fall.

Bei teambasiertem Angebot: 1 Verwarnpunkt für das Team pro betroffenem Teilnehmer (gilt auch für z.B. Foren, Comments).

(2) *CHANNELKLIMA*

Fehlender zuständiger Captain oder Orga, Nichtentfernung störender Unbeteiligter aus dem CW-Channel, fortwährende Verzögerungen oder Störungen des CW-Ablaufes ohne Eingreifen des Zuständigen oder Nichtbereitstellung zustehender Obsplätze nach Aufforderung.

1-3 Verwarnpunkte für Team.

(3) *KICK EINES GEGNERISCHEN SPIELERS*

Ein als solcher erkenntliche Spieler des gegnerischen Teams/Clans, der nicht straffällig geworden ist, wird während dem CW aus dem Channel gekickt.

1-3 Verwarnpunkte für Team.

(4) *FALSCHANGABE VON REGELN GEGENÜBER GEGNERN*

Falschaussage gegenüber uninformatem Gegner, um einen Vorteil zu erlangen, anstatt einen Mitarbeiter hinzuzuziehen.

2-5 Verwarnpunkte für Team, sofern durch Captain oder Orga.

1-3 Verwarnpunkte für Spieler/unbeteiligte Clanmitglieder

Auf falscher Basis getroffene Entscheidungen oder ausgetragenen Spiele können, sofern sie erheblich waren, durch Mitarbeiterentscheidung wiederholt oder abgeändert werden.

(5) *FALSCHMELDUNG*

Falschmeldung von Ergebnissen, ohne einen Mitarbeiter um Rat zu fragen.

1-3 Verwarnpunkte für Team. Nach Ermahnung durch Admin kumulativ.

(6) *AUSSCHLUSS EINES WC3CL-MITARBEITERS*

Ausschluss eines in diesem CW aktiven WC3CL-Mitarbeiters bzw. mit dem Spielstart nicht auf diesen in vertretbarem Rahmen warten, bewusste Nichtkooperation.

1-3 Verwarnpunkte für Team.

§ 6.5. UNLAUTERER WETTBEWERB

(1) CHEATING BEI ANGEBOTEN VON [WWW.WC3CL.DE](http://www.wc3cl.de)

Benutzung eines Hacks, Trainers, 3rd-Party-Programms oder anderen in die Spielmechanik eingreifende Cheats um sich mit unfairen Mitteln einen Vorteil zu erschleichen, sowie die Ausnutzung von Bugs. Ebenso das aggressive Hacken des Gegners. Tools, die lediglich die Eingabe modifizieren (Lescos etc.) oder Daten nach außen senden (WTV etc.), gelten nicht als Hacks.

6 Monate Sperre für Spieler

3 Strafpunkte für Team.

Alle Spiele des Spielers in dieser Saison gehen als Freisieg an den jeweiligen Gegner.

(2) CHEATING BEI ANDEREN VERANSTALTUNGEN

Überführung in anderen Ligen, Turnieren oder Laddergames nach o.g. Kriterien oder Sperrung eines BNet-Accounts des Spielers durch Blizzard (Account-Reset – außer „normaler“ Ladderreset).

6 Monate Sperre für Spieler.

Falls nachfolgend noch ein Cheating innerhalb der WC3CL nachgewiesen wird, wird die Strafe gem. § 6.5 Abs. 1 fällig.

(3) ACCOUNT-SHARING

Das Antreten eines Spielers mit einem Account, der eigentlich einem anderen gehört.

2 Monat Sperre für alle beteiligten Spieler, auf jeden Fall aber für die Restsaison.

9 Strafpunkte für Team.

Alle Spiele des Spielers/Accounts in dem CW gehen als Siegforderung an den Gegner.

(4) ABUSE

Hilfestellung eines Dritten, nichtspielenden Teilnehmers, an den Spielenden. (z.B. Texte via Bots, Teamspeak o.ä.)

2 Monate Sperre für daraus Vorteil ziehenden Spieler und den Hilfestellenden, auf jeden Fall aber für die Restsaison

9 Strafpunkte für Team.

Komplette betroffene Begegnung geht als Freisieg an den Gegner.

(5) ERGEBNISABSPRACHE / TABELLENMANIPULATION

Bewusste Herbeiführung von Ergebnissen (egal ob gefälscht oder nicht gespielt), um in einer Tabellensituation mit einem Wunschergebnis Vorteile zu erzielen.

3-6 Strafpunkte für beteiligte Teams.

Sind beide Parteien eines CW beteiligt, entfällt zusätzlich CW-Wertung (=0:0).

§ 6.6. FEHLVERHALTEN IN SUPPORTFÄLLEN

(1) FALSCHAUSSAGE GEGENÜBER MITARBEITERN

Bewusstes Behaupten falscher Tatsachen.

0-3 Verwarnpunkte für Teilnehmer.

0-5 Verwarnpunkte für Team.

Im Supportfall betroffene Begegnungen können als Freisieg für Gegner gewertet werden.

(2) MITARBEITERMIßACHTUNG / MITARBEITERBELEIDIGUNG

Angriff auf einen Mitarbeiter oder absichtliche Nichtbeachtung von dessen Anordnungen.

0-5 Verwarnpunkte für Teilnehmer.

0-5 Verwarnpunkte für Teams, im krassen Wiederholungsfall direkte Disqualifikation.

Im Supportfall betroffene Begegnungen können als Freisieg für Gegner gewertet werden.

(3) BEWEISFÄLSCHUNG

Einreichen gefälschter Beweismittel.

0-5 Verwarnpunkte für Teilnehmer.

3-9 Strafpunkte für Team.

Im Supportfall betroffene Begegnungen können als Freisieg für Gegner gewertet werden.

(4) UNBEFUGTE WEITERGABE VON DATEN

Datenschutzverletzungen, Publimachen eines Supportfalles oder größerer Teile von diesem, Weitergabe von Beweismittel an Dritte, Anprangern von Gegner statt Supportanfrage.

0-3 Verwarnpunkte für Teilnehmer.

0-5 Verwarnpunkte für Team.

COPYRIGHT-HINWEIS

Ein Teil der in diesem Dokument verwendeten Grafiken, besonders die Minikartenabbilder, stehen unter Copyright der jeweiligen Rechteinhaber. Soweit nicht anders angegeben, sind die Mapbilder unter Schutz von Blizzard Entertainment (<http://eu.blizzard.com/de>).

Ausgenommen davon sind die Mapbilder von Ancient Isle 2, Amazonia (bd. ESL – <http://www.esl.eu>); AlleyWay, Gul'dans Legacy (bd. Forennutzer NM3) und Deserted Isles (Forennutzer KaerligheD).

Weiterhin sind die Namen „Warcraft“, „Warcraft III“, „Warcraft III – The Frozen Throne“ und „Battle.Net“ eingetragene Warenzeichen und/oder geschützte Warenzeichen von Blizzard Entertainment.

Weitere geschützte Marken, soweit genutzt, sind im Besitz ihrer jeweiligen Eigentümer – und nur weil diese hier nicht genannt wurden, ist nicht davon auszugehen, dass diese ungeschützt sind.