



Clan-Liga Regelwerk

1. **Begriffsklärungen:**

Begegnung

alle Gefechte, die zwischen zwei Teams an einem Spieltag ausgetragen werden, werden zusammen als Begegnung bezeichnet.

Leiter der Begegnung

Leiter der Begegnung ist der Kapitän des Heimteams

Seine Aufgaben sind im Besonderen:

1. den Übungsraum für die Begegnung erstellen und
2. dem Liga-Leiter die Ergebnisse der Begegnung mitteilen.

2. **Gefechtsart:**

2 vs. 2

3. **Gefechtsmodus:**

Angriff / Verteidigung – 7 Minuten

Heimteam fährt alle Gefechte im Verteidigungsmodus -

Heimteam hat TS-Recht (bei unterschiedlichen Clans)

Da es zu einem Rückspiel kommt, ist der Modus absolut ausgeglichen.

Pause zwischen den Gefechten: maximal 5 Minuten !

4. **Tierstufe:**

max. Tier 6 (alle Panzerklassen) - kein Ausschluss.

5. **Karten:**

1. Murovanka; 2. Himmelsdorf; 3. Minen; 4. Geisterstadt; 5. Klippe; 6. Ruinberg

Die Karten werden in der Reihenfolge w.o. gefahren bis es einen Sieger/ Unentschieden gibt.

6. **Gefechtsvorbereitung:**

Die Panzer werden ZUERST vom Auswärtsteam ausgewählt – dann darf das Heimteam seine Panzer wählen und ohne Rückfrage starten. Auch das ist im Rückspiel dann anders herum !

Für jedes Gefecht / Karte darf selbstverständlich der Panzer gewechselt werden. - Rest s.o.

7. **Gefechtsanzahl / Benötigte Siege:**

Es werden maximal 6 Gefechte bestritten. Ein Team muss mit 2 Siegen Abstand gewinnen und 3 Gefechte gewonnen haben. Bei 3 - 3 gilt die Begegnung als Unentschieden.

Minimales Ergebnis somit: 3 - 0 / maximales: 4 - 2

ACHTUNG: bei 3 - 0 ist das Spiel beendet! (obwohl noch ein Remis möglich ist: sudden death Regel!)



8. **Punkte:**

Sieg:	3 Pkt.
Unentschieden:	1 Pkt.
Niederlage:	0 Pkt.

9. **Liga-Spieltage:**

Der Spieltag ist Freitag - 2000. Verlegungen innerhalb der Woche von Freitag 2000 - bis nächsten Donnerstag 2400 sind frei unter den Kapitänen vereinbar. Sollte es notwendig sein ein Punktspiel über diesen Zeitraum hinaus zu verlegen, ist dieses mit der Ligaleitung VORHER abzustimmen.

10. **Begegnungen:**

Begegnungen die nicht in dem vorgegebenen Zeitrahmen stattgefunden haben - und auch nicht anders mit Zustimmung verlegt wurden - werden für **beide** Teams mit 0 - 3 Sätzen als verloren gewertet.

Wird eine Begegnung durch eines der Teams vorzeitig abgebrochen, gilt die Begegnung offiziell für das Team als Niederlage - 0 - 3. Es liegt aber im Ermessen des anderen Teams, die Begegnung ggf. aus Gründen der Fairness zu wiederholen. Sollte eines der Teams während eines Gefechtes einen Abbruch über den Gefechts-Chat verlangen, hat das für die Betroffenen nicht die oben genannten Konsequenzen, wenn bis dahin noch kein Panzer aufgedeckt wurde und noch mehr als 3 Minuten und 30 Sekunden zu spielen wären. Der Abbruch muss im Nachhinein natürlich logisch begründet werden!

11. **Premiummunition:**

Das Schießen von Premium-Munition ist bei allen Liga-Gefechten grundsätzlich untersagt.

12. **Zuschauer:**

Zuschauer sind während der Gefechte ausdrücklich erlaubt. Der Aufenthalt ist allerdings NUR im zugehörigen Zuschauerraum erlaubt (nicht im afk, Solo o.a!) . Dies wird durch den TS-Aufbau erkennbar sein. Seit Ihr unsicher - fragt !

Ein Spieler eines Teams - insbesondere der 3. Mann - darf sich NICHT im Zuschauerraum aufhalten!

13. **Accounts / Spieleranzahl:**

In einem Team dürfen 3 Spieler benannt werden. Welche 2 davon antreten, ist Teamentscheidung. Eine Auswechslung ist nach jedem Gefecht erlaubt.

Während der laufenden Saison darf EIN Spieler des Teams mit seiner Zustimmung und der Zustimmung der Ligaleitung, vollständig ausgetauscht werden.

Möchte ein Spieler einen zweiten Account einsetzen, ist dieser unter SEINEM ersten Ingame-Namen mit aufzuführen in der Anmeldung. Will er innerhalb eines Spieltages den Acc wechseln ist dies ebenfalls erlaubt - allerdings muss die maximale Pausenregel zwischen den Gefechten vom 5 min beachtet werden !

Wenn alle 3 Spieler anwesend sind, hat sich der 3 Spieler mit im Gefechtsraum seines Teams aufzuhalten - ein Aufenthalt im Zuschauerraum / als Zuschauer am Gefecht teilnehmen, ist unzulässig!



14. **Replays:**

Mindestens ein Spieler jedes Teams muss ein Replays aufzeichnen und dieses bis zum Saisonende speichern.

Dies dient der Behandlung eventueller Reklamationen.

Sollte gegen einen Spieler / oder ein Team eine Reklamation vorgebracht werden, kann diese nur MIT einem Replay geprüft werden - kein Replay - keine Beweise !

Für Reklamationen gilt der selbe Zeitraum wie der für Gefechtsverlegungen – also von Freitag / Spieltag - bis nächsten Donnerstag 2400 - spätere Reklamationen werden ohne Prüfung verworfen.

15. **Ergebnisse:**

Das Ergebnis jeder Begegnung muss dem Liga-Leiter direkt nach Ende des Ligaspiels per Email an -- clanliga@gmx.de (Kolja) gemeldet werden. Sollte das aus unerfindlichen Gründen (technische Probleme ect.) nicht möglich sein, wird eine Notfrist von 48 Std eingeräumt. Danach gilt das Gefecht für das Auswärtsteam als 3 - 0 gewonnen.

16. **Mods:**

Mods sind in Liga-Gefechten grundsätzlich erlaubt, solange sie den Vorgaben der „Richtlinien zum Fair Play“ von Wargaming (Link) entsprechen:

http://worldoftanks.eu/de/news/pc-browser/46/fair_play_policy

16. **Ligaleitung**

The_Regenerator / Kolja

Stellvertreter: Tomcat

Reklamationsbearbeitungsteam: Kolja, Tomcat und jeweils ein Vertreter der Punktspielteams

The_Regenerator / Kolja – Ligaleitung

E-Mail: clanliga@gmx.de

Reklamationen an: clanliga@gmx.de
tomcat@cloudmail.de IMMER an BEIDE Mails (cc reicht)