



German Community League



Vorwort:

Dieses Regelwerk dient als Vorgabe und Nachschlagewerk für die World of Tanks German Community League. Jedes teilnehmende Team verpflichtet sich dazu, die hier enthaltenen Regeln einzuhalten.

Die Erfahrungen der letzten Jahre haben zu diversen Anpassungen und Änderungen geführt. Diese Veränderungen mussten für einen reibungsloseren Ablauf integriert werden. Aufgrund der steigenden Anzahl an Mitspielern wird hier viel Eigenverantwortung von den Teams verlangt. Die Teamleader sind dafür verantwortlich, die Voraussetzungen für den Beitritt mit Ihrem Team zu erfüllen. Ausnahmen sind ausgeschlossen.

Jedes Team muss in eigener Verantwortung dieses Regelwerk lesen und verstehen. Ein späteres „das wussten wir nicht“ wird nicht akzeptiert. Somit sind Änderungswünsche bzw. späteres reklamieren ausgeschlossen.

Im Vordergrund stehen Spielspaß und Teamgeist. Dass es bei Wettkämpfen durchaus zu Streitigkeiten kommen kann, sollte jedem Bewusst sein und hat die vergangene Season gezeigt. Bedenkt, dass es ein Spiel ist und auch bleibt. Es wird entsprechendes Verhalten erwartet.

Wir haben mit diesem Wettkampfmodus viel Aufmerksamkeit erregt und wir möchten diese Liga weiter vergrößern und den Bekanntheitsgrad weiter steigern. Ihr könnt uns dabei unterstützen.

Wir wünschen euch viel Spaß und viel Erfolg.

Eure GCL Liga Leitung Season 3





Inhaltsverzeichnis

1. Rechtliches.....	1
1.1. Stream und Aufzeichnung der Spiele	1
2. Logo	1
3. Soziale Medien.....	1
3.1. Homepage.....	1
3.2. Facebook.....	1
3.3. Discord	2
3.4. Fehlverhalten und Spielersperren.....	2
3.5. YouTube und Twitch	2
4. Ansprechpartner	3
5. Anmeldung.....	4
5.1. Termine für die 3. Season.....	4
5.2. Team anmelden	4
5.3. Tipps und Hinweise für neue Teams	5
5.4. Fehlendes Clanlogo	5
6. Die Ligen	5
6.1. PRO League EU	5
6.2. MAJOR League EU.....	6
6.3. MAJOR League DE.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
7. Die Ligaorganisation	6
7.1. Spielsystem.....	6
7.2. Mappool.....	7
7.3. Punktesystem Tabelle.....	7
7.4. Einzelspielerstatistik.....	7
7.5. Spielzeit / Zeitzone / Termine	7
7.6. Playoffs und Relegationsspiele.....	8
7.6.1. Relegation	8
7.6.2. Playoffs.....	9
8. Teamübungsraum.....	9
8.1. Vorbereitung.....	9
8.2. Spieler in der Lobby	9
8.3. Ablauf	10
8.4. Verhalten bei Disconnect / Fehler im Spiel.....	11
8.5. Verhalten bei Unentschieden im Gefecht	11





8.6.	Nach dem Gefecht	11
9.	Teams und Teamwechsel.....	11
9.1.	Teamwechsel	11
9.2.	Nachmeldungen von Spieler.....	12
9.3.	Team Rückzug	12
9.4.	Kick, Bann, Sperre	12
10.	Streamen der Spiele	12
11.	Preise	13





1. Rechtliches

1.1. Stream und Aufzeichnung der Spiele

Die Streaming- und Veröffentlichungsrechte liegen alleine bei der GCL und Wargaming. Es ist jedem untersagt ohne Zustimmung der GCL und / oder Wargaming Videos oder Bildmaterial zu verbreiten. Mit der Teilnahme erklärt sich jeder Spieler damit einverstanden, dass PSN-ID und Bildmaterial durch die GCL oder Wargaming veröffentlicht werden.

Die Streamer und Aufzeichner verpflichten sich, die Spiele nicht auf Ihrem YouTube-Kanal zu veröffentlichen. Das Speichern auf Twitch ist, außer auf dem GCL Kanal, untersagt. Zum Austausch darf das aufgezeichnete Spiel bei Youtube auf „nicht öffentlich“ gesetzt werden. Der Link zu diesem Video darf nur im GCL Streamer Chat geteilt werden.

2. Logo

Das Logo wurde durch die Gründer der GCL entworfen und ist somit geistiges Eigentum der GCL. Eine Verwendung ist nur mit vorheriger Absprache und Genehmigung seitens des Gremiums der GCL möglich.

3. Soziale Medien

3.1. Homepage

Sämtliche Informationen zum Spielbetrieb, Regeln, Streamkanälen, Änderungen, Resultaten und Tabellen werden auf unserer Homepage zur Verfügung gestellt. Dies ist eine von mehreren Anlaufstellen um Informationen zu erhalten. Diese Informationen werden **wöchentlich** aktualisiert. Für die Aktualität übernehmen wir keine Gewähr. Bei Fragen, Unklarheiten oder Unstimmigkeiten gilt immer: Nachfrage bei einem Admin über Discord, PSN, Facebook.

Erreichbar ist die Website unter:

www.germancommunityleague.com .

3.2. Facebook

Eines der Sozialen Netzwerke ist Facebook. Durch ein Abonnement bleibt Ihr immer auf dem neusten Stand. Ankündigungen und Hinweise zu Streams und Spielbegegnungen werdet Ihr hier finden. Ebenfalls erfolgen hier die Erinnerungen an die laufenden Spiele der Woche. Unsere GCL Seite auf Facebook findet Ihr hier:

<https://www.facebook.com/GCLPS4>





3.3. Discord

Der Discordserver ist unser Hauptkommunikationsmittel. Terminvereinbarungen, Liganmeldung, Hilfe bei Problemen und der Community Chat sind hier zu finden. Um Resultate oder aktuelle Liga – Tabellen einzusehen ist die Webseite zu nutzen. Auf unserem Discordserver gelten Regeln. Die Teams erklären sich bereit diese einzuhalten. Beleidigungen, Anfeindungen und Respektlose Aussagen jeglicher Art werden nicht toleriert. Bei negativen Auffällen droht ein Rauswurf oder Bann vom Discordserver. Das Gremium der jeweiligen Liga behält sich vor, über einen Ausschluss eines Spielers bzw. des gesamten Teams aus der laufenden Season in Abstimmung mit einfacher Mehrheit zu beschließen.

Es wird im Discord verschiedensprachige Channel geben. Für den deutschen Ligabetrieb ist die Chatsprache DEUTSCH.

Für die EU League ist die Chatsprache ENGLISCH. Es wird darum gebeten keine anderen Sprachen zu nutzen. Die Moderatoren behalten sich vor Verwarnungen auszusprechen.

Explizit verboten:

- Bilder die gegen deutsche / europäische Gesetze verstoßen (Rechts- /Linksradikale Bilder, Bilder mit explizit verbotenem Inhalt).
- Äußerungen die gegen deutsche / europäische Gesetze verstoßen.
- Links auf Webseiten die gegen deutsche / europäische Gesetze verstoßen.
- Mobbing / Androhungen von Gewalt gegen Spieler oder deren Familien.
- Spam des Chatkanals
- Verlinkung auf andere Kanäle jedweder Art.
- Handel und Verkauf

3.4. Fehlverhalten und Spielersperrn

Auf den von der GCL zur Verfügung gestellten Plattformen gelten ausgeschriebene Verhaltensregeln Teilnehmer die dagegen verstoßen, riskieren eine Spielsperre.

1. Verwarnung
2. 1 Spieltag Spielsperre -> Entsprechender Spieler darf nicht an der GCL teilnehmen
3. 2 Spieltage Sperre
4. Ausschluss des Spielers aus der GCL

3.5. YouTube und Twitch

Wir streamen sowohl auf [YouTube](#) als auch auf [Twitch](#). Sollten mehrere Gefechte zur gleichen Zeit stattfinden, kann es sein, dass verschiedene Spielbegegnungen gezeigt werden. Infos zu kommenden Streams erhaltet ihr auf der Homepage, auf der Facebook Seite oder auf dem Discordserver. Der Live-Chat darf auf beiden Plattformen genutzt werden, jedoch gelten auch hier die üblichen Verhaltensregeln.





Der Stream wird über Restream organisiert und kann damit eine Spielbegegnung auf YouTube und Twitch gleichzeitig ausstrahlen. Der Stream hat eine Verzögerung von 10 Minuten. Die Kommentare sind auf Deutsch. Für die EU League ist eine englische Kommentierung in Planung.

Hinweis:

Es ist möglich den Twitchkanal zu abonnieren bzw. dort zu cheeren. Alle Einnahmen fließen in Form von Preisen zurück in die Ligen bzw. Einzelpreise. Wir würden uns freuen, wenn ihr die Community unterstützt und uns ein Abo hinterlasst.

4. Ansprechpartner

Die Liga unterteilt sich in verschiedene Bereiche. Jeder wird durch Ansprechpartner vertreten. Entscheidungen die die Regularien oder Abläufe betreffen, werden im gesamten Gremium besprochen und mit einfacher Mehrheit beschlossen.

Ansprechpartner:

Hauptverantwortung:	Dessection
Vertreter:	LahjaFinja
Organisation:	gesamtes Gremium
Twitch und Youtube Kanal:	Knueppelknot / LahjaFinja
Streamer:	Knueppeknot / LahjaFinja
Webseite:	Rubacava / Traskone / Dessection
Discord:	Dessection, jeweiliger Ligaverantwortlicher
Mod Coordinator:	HNSTN0815, Seppelfix2704
Facebook:	Wodu, Dessection
Pro League EU:	LahjaFinja, Dessection, HNSTN0815
Major League EU:	MuckLA01, Seppelfix2704
Major League EU:	izi1860, HNSTN0815
Statistik:	Dessection
Grafik:	Rubacava1209
Wargaming:	Raibot01 über LahjaFinja

Folgende Freiwillige sind im Gremium und damit Stimmberechtigt:

- Dessection,
- Knueppelknot,
- Rubacava1209,
- HNSTN0815,
- MuckLA01,
- Seppelfix2704,
- izi1860

Das Gremium wird jede Season mit neuen Freiwilligen besetzt. Diese kümmern sich um die Regeln und deren Einhaltung. Änderungen können von jedem Spieler der Liga an das





Gremium herangetragen werden. Dieses stimmt dann mit einfacher Mehrheit über die Umsetzung eurer Vorschläge ab.

Die Helfer haben unterschiedlichste Aufgaben und jeder kann die GCL unterstützen. Sie sind allerdings nicht Stimmberechtigt, können aber Ihre Meinung bei Themen ihres Bereiches vorbringen.

Hinweis:

In den Bereichen Facebook Moderation, Streamer und Aufzeichner sowie Grafikbearbeitung und Discord Moderation suchen wir jederzeit Unterstützung. Gerne könnt Ihr euch bei dem Gremium Mitgliedern melden.

5. Anmeldung

5.1. Termine für die 3. Season

Die vorläufigen Termine für die dritte Season stehen bereits. Es können sich hier noch Änderungen ergeben.

Anmeldung ab: Dienstag, den **02. Januar 2019**.
Anmeldeschluss: Freitag, der **01. Februar 2019**.
Season 1 Spielwoche: Montag, dem **18. Februar 2019**

5.2. Team anmelden

Die Anmeldung erfolgt über die Homepage. Dort findet Ihr ein Formular mit dem Ihr euer Team registrieren könnt. Folgende Angaben werden dabei benötigt.

- Clan: XXX
- Logo: *pic.png*
- Liga: Pro League EU
- Leader: xxxxxxxx
- Stellvertreter: xxxxxxxx
- Team: xxxxxxxx, xxxxxxxx, xxxxxxxx

Der Teamleader und sein Stellvertreter müssen dem Discordkanal beitreten. Alle Absprachen der Teams erfolgen über Discord.

Auflage für die Anmeldung:

- Teamname (Dieser **muss** dem Clannamen entsprechen)
- Teamliste (**Min.** 10 Spieler - **Max.** 15 Spieler)
- Spieler **müssen** dem Clan angehören
- Clanlogo (wenn möglich mit Transparentem Hintergrund)





5.3. Tipps und Hinweise für neue Teams

Die Teilnahmevoraussetzungen sind für alle Teams bindend und zwingend zu erfüllen. Jeder Clan muss sich im Vorfeld überlegen, ob er wöchentliche Clanwars über einen Zeitraum von ca. 10 Wochen oder mehr realisieren kann. Diese Clanwars finden an unterschiedlichsten Tagen zu unterschiedlichsten Zeiten jeweils wöchentlich statt. Zusätzlich solltet Ihr Training und Besprechungen einplanen. Es hat sich in den letzten Ligen gezeigt, dass die Hauptspielzeit Sonntagabends um 20 Uhr war. Beliebte Tage sind Donnerstag und Freitag 20 Uhr.

Es wird empfohlen eine Mindestanzahl von 15 **aktiven** Spieler, die mehrmals wöchentlich spielen können, im Clan zu haben. Die zeitliche Belastung ist hoch und fordert einiges an Engagement. Es hat in den vergangenen Jahren immer wieder vorzeitige Abbrüche durch Clans gegeben, die die zeitliche Belastung mit Ihren Mitgliedern nicht erfüllen konnten. Seid euch dessen Bewusst und besprecht dies vorher intern.

5.4. Fehlendes Clanlogo

Solltet kein Clanlogo vorhanden sein, gebt dies bitte bei der Anmeldung an. Sollte das Logo ohne transparenten Hintergrund sein, dann schickt einfach euer Logo und gebt an das es mit Hintergrund ist. Wir passen es dann an.

6. Die Ligen

6.1. PRO League EU

Die PRO League EU wird auf Tier X gespielt. Es gilt hier ein Minimum von 5 Tier X Panzern im Team. Alle Munitionsarten sind erlaubt. Nur ein Team pro Clan darf in der der PRO League EU fahren. Keine Mercenaries Panzer.

Folgende Einschränkung sind zu beachten:

- Kommunikation der Teams erfolgt in Englisch.
- pro Team sind maximal 2 Jagdpanzer erlaubt.
- Es sind keine Söldner / Spieler erlaubt die nicht auf der Liste stehen.
- Spielberechtigt sind nur **angemeldete** Leute mit dem entsprechendem **Clantag**.
- Anmeldeberechtigt sind nur Teams, die aus der Major League aufgestiegen sind

In der PRO League EU finden nach der Liga Phase die Playoffs statt. Die besten 4 Teams erkämpfen den PRO League Champion 2019 unter sich. Platz 10. der Liga wird **direkt in die Major League EU absteigen**, während Platz 9. ein [Relegationsspiel](#) gegen den 2. der Major League EU Playoffs bestreiten wird. Ebenso bestreitet Platz 8 ein Relegationsspiel gegen den 3. der Majorleague EU Playoffs.





6.2. MAJOR League EU

Die Major League EU wird auf Tier VIII gespielt. Es gilt hier ein Minimum von 5 Tier VIII Panzern im Team. Premiumpanzer dürfen benutzt werden. Alle Munitionsarten sind erlaubt. Nur ein Team pro Clan darf in der der Major League EU fahren. Keine Mercenaries Panzer.

Folgende Einschränkungen sind zu beachten:

- Kommunikation erfolgt ausschließlich in Englisch.
- Es sind keine Söldner / Spieler erlaubt die nicht auf der Liste stehen.
- Spielberechtigt sind nur **angemeldete** Leute mit dem entsprechendem **Clantag**.
- pro Team sind maximal 2 Jagdpanzer erlaubt.
- max. 3-mal der gleiche Panzer gewählt werden. Reskins zählen auch als der gleiche Panzer! z.B.: Defender = Object 252 U oder SuperPershing = Freedom.

Ein gültiges Setup wäre:

3 x IS3-A, 3 AMX 50 100, 1 x LTTB.

Ein ungültiges Setup wäre:

3 x Defender, 1 x Object 252U, 2 AMX 50 100, 1 LTTB

Bis 26 Clan Anmeldungen spielen wir in 2 Major Leagues EU, ab 28 Clans spielen wir in 4 Ligen.

7. Die Ligaorganisation

7.1. Spielsystem

Jede Liga hat spezielle Regeln bzw. Beschränkungen. Für alle Ligen gilt ein 7vs7 System im Modus Begegnungsgefecht. Gespielt werden maximal 4 Karten.

Die Karten sind durch einen Pool vorgegeben und werden wöchentlich wechseln. Das bedeutet für jedes Team unterschiedliche Karten pro Woche. Die Reihenfolge wird auf unserer Homepage bekannt und damit vorgegeben. 3 Karten werden pro Woche für die Teams zur Verfügung gestellt. Die Reihenfolge ist gleich der Auflistung in der Tabelle. Die Entscheidungskarte (bei einem Stand von 3:3 nach 3 Karten) ist Geisterstadt Begegnungsgefecht. Jede Karte wird einmal als Angreifer und einmal als Verteidiger gespielt. Ein Gefecht dauert max. 10min.

Alle Ligen sind in 2 Phasen unterteilt.

Phase 1: Ligaspielbetrieb: in welchem Ihr gegen jedes Team eurer Liga mindestens einmal antretet.

Phase 2: Nach Abschluss des Ligaspielbetriebs folgen [Playoffs](#) und [Relegationsspiele](#).





7.2. Mappool

Ensk Cap City	Sewerogorsk Cap Fluss	Prochorowka Cap Dorf
Ruinberg Cap Dorf	Steppen Cap Schlucht	Flugplatz Cap Flugfeld
Himmelsdorf Cap Bahnhof	Malinowka Cap Hügel	Kloster Cap Fluss
Klippe Cap Mittlerer Hügel	El Halluf Cap Schlucht	Murowanka
LiveOaks Cap City	Redshire Cap Hügelmitte	**Platzhalter**

7.3. Punktesystem Tabelle

Das Team welches die Spielbegegnung mit 4 Siegen für sich entscheidet, erhält dafür 2 Punkte Für eine Niederlage werden keine Punkte vergeben. Ein Unentschieden ist nicht vorgesehen. In der Tabelle wird nach Punkten sortiert. Bei gleicher Anzahl von Punkten entscheidet die Differenz der Siege bzw. verlorenen Matches. Sollte dort ebenfalls ein Gleichstand vorhanden sein, wird bei den Top 4 bzw. Platz 9 und 10 ein Entscheidungsspiel durchgeführt.

7.4. Einzelspielerstatistik

Erstmals prämiieren wir auch die Einzelleistungen der besten Spieler Ihrer jeweiligen Liga. (Mehr dazu unter Preise). In jeder Liga wird ein Spieler als MVP der Liga belohnt. Und von diesen Spielern wird am Ende der Season dann der beste Spieler des Turniers gekürt. Für diesen Zweck sammelt die GCL Daten aus euren gespielten Matches.

Folgende Daten werden erhoben:

- Spielername
- Clan Name
- Schaden
- Unterstützungsschaden
- Abschüsse
- Trefferrate
- Durchschlagsrate

Jeder Spieler, der an der GCL teilnimmt, erklärt sich damit einverstanden, dass diese Daten über ihn gesammelt und verarbeitet werden. Wöchentlich werden neben der aktuellen Liga Tabelle, auch die aktuell besten 3 Spieler ihrer jeweiligen Liga auf der Homepage der GCL angezeigt.

Das sogenannte GCL Rating beinhaltet eine Formel die, oben aufgeführte Statistiken automatisiert bewertet und Punkte vergibt. Die Veröffentlichung der Formel, bzw. deren genauen Inhalt bleibt der GCL offen.

7.5. Spielzeit / Zeitzone / Termine





Für alle getroffenen Spielzeiten gilt die Europe/Berlin bzw. Central European Time/Mitteleuropäische Zeit (CET/MEZ – UTC+1). Die Teams, die Mitglieder in anderen Zeitzonen haben, müssen sich an diese Uhrzeiten anpassen.

Die Spieltermine müssen durch die jeweiligen Teams besprochen werden. Die jeweiligen Ansprechpartner der Clans sind im Discord Channel bzw. auf der Homepage einzusehen. Kontakt kann über PSN, Discord (empfohlen) oder andere Medien hergestellt werden. Spätester Meldetermin ist Sonntag der Vorwoche.

Beispiel:

Team A vs. Team B in Spielwoche 3. Dann ist der Meldetermin spätestens am Sonntag in Spielwoche 2.

Sollten sich beide Teams NICHT einigen können wird durch die Admins / Ansprechpartner der jeweiligen Liga ein Termin festgelegt. Standard ist hier Freitag 20:00 Uhr. Sollte sich ein Team nicht melden und der Leader nachweisen können, dass er es mit verschiedenen Medien versucht hat, geht der Sieg mit 4:0 an das aktive Team. Nachweis ist das Vorlegen von Screenshots über den Chatversuch mit den Ansprechpartnern des gegnerischen Teams.

7.6. Playoffs und Relegationsspiele

7.6.1. Relegation

Die Relegationsspiele werden mit den Regeln der PRO League gespielt. Sollte nur eine Major League EU gespielt werden, so tritt Platz 2. der Major League EU gegen Platz 9. der PRO League EU an, sowie Platz 3 der Major League EU gegen Platz 8 der Pro League EU an.

Es wird mit den Spielregeln der PRO League EU der Gewinner ausgespielt. Sollte das PRO League EU Team verlieren, steigt dieses in die Major League EU ab. Sollte das Team aus der Major League EU gewinnen kann es aufsteigen, wenn **KEIN** anderes Team des Clans bereits in der PRO League EU spielt.

Platz 10. der PRO League steigt automatisch in die Major League EU ab während Platz 1. der Major League automatisch aufsteigen kann, wenn **KEIN** anderes Team des Clans bereits in der PRO League EU spielt.

Bei mehr als einer Major League EU wird der Platz 1. und Platz 2. anhand von [Playoffs](#) mit den jeweils ersten und zweiten der anderen Major Ligen ausgespielt. Sobald Platz 1., 2. und 3. der Playoffs feststehen, gilt oben beschriebene Vorgehensweise.

Sollte Ein Team der Major League EU, auf den Aufstieg verzichten, wird es dennoch bepreist, schützt damit aber sein Gegnerteam aus der Pro League, so dass dieses in der Pro League EU verbleibt. Es gibt keinen Nachrücker.





7.6.2. Playoffs

In der PRO League EU wird es nach Abschluss des Ligaspielbetriebes in die Playoffs gehen. Dazu spielen die ersten vier der Tabelle die Sieger der Season aus. Die Spielbegegnungen werden ausgelost. Welche Preise gewonnen werden können, ist unter dem Punkt [Preise](#) einzusehen.

Sollten mehrere Ligen in der Major League zustande kommen. So tritt bei zwei oder mehr Ligen jeweils der 1. einer Liga gegen den 2. der zweiten Liga an. Gespielt wird um Platz 1., 2. und 3. Platz. 2. und 3. der Playoffs spielt dann mit den Regularien unter Punkt [Relegation](#) um den Aufstieg in die PRO League EU. Die Plätze 1., 2. Und 3. erhalten dann die zu gewinnenden Preise.

Für die Playoffs melden die teilnehmenden Teams ihre 10 Spieler für die Playoffs. Hier können Änderungen an der Aufstellung der Teams vorgenommen werden.

Achtung:

Die Preise werden dann ausschließlich an die Teilnehmer dieser Playoffs ausgeschüttet.

8. Teamübungsraum

8.1. Vorbereitung

Das **erstgenannte** Team im Spielplan auf der Homepage, ist dafür verantwortlich, das die Lobby spätestens **15 min vor Spielbeginn** geöffnet ist und der gegnerische Clan Leader bzw. Feldkommandant sowie der zuständige Streamer oder Aufzeichner eingeladen werden. 5 min vor Spielbeginn sollten sich beide Teams komplett in der Lobby befinden und bereit sein die Panzer zu wählen. Eure Ansprechpartner der jeweiligen Teams findet Ihr im Discordchannel oder auf der Homepage. Sollte ein Team mit weniger als 6 Spieler antreten, gilt das Spiel als verloren. Tritt ein Team mehr als zwei Mal nicht an, wird es aus dem Liga-Spielbetrieb ausgeschlossen. Es obliegt dem Teamleader des vollzähligen Teams, ob es bei einem unvollständigem gegnerischem Team ein 7 vs. 6 oder ein 6 vs. 6 spielt!

8.2. Spieler in der Lobby

In der Lobby dürfen sich nur die Spieler für das jeweilige Match und die jeweiligen Streamer befinden. Sollte ein Team einen Wechsel auf einer vorher angesprochen Karte planen, so darf der neue Spieler erst der Lobby beitreten, wenn die Karte gewählt wurde. Das Warten von nicht am laufenden Gefecht beteiligter Spieler in der Lobby ist nicht gestattet.

Sollten alle Spieler und Streamer anwesend sein, wird die Lobby auf „Privat“ gesetzt. Die Einstellungen sollten ein 15 vs. 15 vorsehen, da die Möglichkeit besteht, das es mehrere Streamer gibt (Streams in mehreren Sprachen bei europäischen Begegnungen).





8.3. Ablauf

Gespielt werden 3 Karten in der, für den Spieltag vorgegebenen Reihenfolge. Sollte es nach den drei festgelegten Karten 3:3 stehen, wird Geisterstadt als Entscheidungsmap ausgewählt. Diese wird gespielt, bis ein Sieger feststeht. Sobald sich beide Teams sowie die Streamer / Aufzeichner eingefunden haben, werden nochmal die Einstellungen auf ihre Richtigkeit kontrolliert.

Checkliste:

- Alle Spieler auf der richtigen Seite?
- Richtige Karte und Modus eingestellt?
- 10min eingestellt?
- Teams komplett?
- Lobby auf nicht öffentlich gesetzt?
- Streamer auf Zuschauermodus gesetzt?

Phasen:

- **Taktikphase:** Die ersten 90 Sekunden dienen dem Spielerwechsel und taktischen Änderungen
- **Pickphase:** Die Kommandanten wählen zuerst ihre Panzer, links beginnt. Anschließend wird abwechselnd, ein Panzer nach dem anderen aufgedeckt. Welcher Spieler aus dem eigenen Team aufdeckt, bestimmen die Kommandanten. Jeder „Pick“ hat 30 Sekunden Zeit.
- **Gefechtsphase:** Sobald alle Panzer gewählt wurden, startet das Gefecht, spätestens jedoch nach 6 Minuten.

Wartezeit bei einem unvollzähligem / nicht angetretenem Team!

Sollte ein Team 5 min vor Spielbeginn nicht anwesend sein, so ist eine Wartezeit von 15 Minuten Pflicht und unbedingt einzuhalten. Sollte der Gegner 10 min nach dem eigentlichen Start immer noch nicht Vollständig anwesend sein (mindestens 6 Spieler), so wird das Spiel mit 4:0 für das vollzählige Team gewertet.

Fehlende Panzerwahl eines Spielers oder Falsche Wahl.

Zwischen den Spielen haben die Clans exakt 6 Minuten Zeit, (**siehe Phasen**). Die Zeit beginnt mit dem Wechsel aller Spieler auf die richtige Seite bzw. dem umstellen des Raumes von Öffentlich auf Privat, bzw. dem Auswählen der nächsten Map. Sollte daraufhin ein Spieler **nicht bereit sein**, wird dieser von der aktuellen Runde ausgeschlossen und das Team fährt entsprechend 6 vs. 7. Ausnahmen sind mit dem jeweiligen Admin/ Ansprechpartner bzw. Streamer abzusprechen. Sollte betroffene Spieler dennoch einen Panzer einloggen und darauf bestehen mitzufahren, gilt die Runde für das Team als verloren.

Sollte ein Spieler seinen aktuell gewählten Panzer ausloggen und gegen einen anderen tauschen so wird dieser Spieler ebenfalls von diesem Spiel ausgeschlossen. Der Panzer der eingeloggt wurde und sei es nur für ein paar Sekunden, der wird gefahren.





8.4. Verhalten bei Disconnect / Fehler im Spiel

Wenn bei einem Spieler während des Laden des Gefechtes ein Spielabbruch vorkommt oder ein Fehler in der Auswahl der Panzer (Team hat Setupregeln nicht beachtet) / Karte / Karteneinstellung zu sehen ist, bleibt das gesamte Team IN DER BASIS stehen und richtet die Kanonen nach oben. Es wird nicht geschossen oder der Panzer in Bewegung gesetzt. Der jeweilige Feldkommandant nimmt unverzüglich Kontakt mit dem Streamer / anderem Teamleader / Administrator auf. Je nach Fehler wird dann die Runde wiederholt oder weiteres Vorgehen besprochen. Pro Match darf eine Runde aufgrund dieser Bedingungen wiederholt werden. Die Entscheidung über eine Wiederholung ist mit einem Ansprechpartner der Liga bzw. dem Streamer abzustimmen.

Spielabbruch eines Spielers während des Matches kann nicht gewertet werden. Fehler in der Aufstellung können nach dem Match nicht mehr beansprucht werden. Bitte achtet gegenseitig auf die Einstellungen / Aufstellungen.

8.5. Verhalten bei Unentschieden im Gefecht

Sollte es keinem Team gelingen in der angesetzten Zeit den Capkreis zu erobern, dann gewinnt das Team welches mehr Panzer besitzt. Sollten beide Teams gleichviel Panzer im Spiel haben, gewinnt das Team welches mehr Lebenspunkte in Prozent besitzt. Ist hier ebenfalls ein Gleichstand erhalten beide Teams **keinen Punkt**.

8.6. Nach dem Gefecht

Als Zeichen des Respekts und der Fairness sollen sich beide Teams nach dem Match im Übungsraum einfinden um sich zu Verabschieden oder zusammen das Spiel auszuwerten, so können evtl. Unklarheiten direkt geklärt werden. Dies ist für jeden Spieler selbstverständlich freiwillig, allerdings für die Teamleiter/ Feldkommandanten (Teamleiter = Clanleader oder Stellvertreter) sollte es ein Stück selbstverständlich sein zu erscheinen. Es gelten auch hier die Verhaltensregeln. Bei Verstoß wird die Ligaleitung über das weitere Vorgehen entscheiden.

9. Teams und Teamwechsel

9.1. Teamwechsel

Ein bereits gemeldeter Spieler ist nicht dazu berechtigt in einer anderen Liga mitzuspielen. D.h. Spieler XY ist für die PRO League gemeldet, somit kann er nicht in der Major League zum Einsatz kommen. Sollte ein Spieler von der Liste eines Teams gestrichen werden, weil er zum Beispiel nicht mehr dem Clan angehört, wird dieser Spieler für die komplette restliche Spieldauer der Liga gesperrt! Es sind keine Teamwechsel erlaubt! Ausnahme bildet hier die Phase zwischen Liga Ende und den Playoffs / Relegation.





9.2. Nachmeldungen von Spieler

In allen Ligen sind nach Ligastart nur 3 Änderungen der Spielerliste möglich. Es ist aber möglich, pro Änderungswunsch einen kompletten Wechsel vorzunehmen oder einen Spieler nach zu melden.

Als Beispiel:

Team A hat 12 Spieler auf der Spielerliste. Team A meldet einen Änderungswunsch an mit zwei neuen Spielern für Ihr Team und kann nun noch 1 Änderungen vornehmen.

Team B hat bereits 15 Spieler gemeldet, da sie jedoch einen neuen Spieler einsetzen wollen, muss für diesen neuen Spieler einer ausgewechselt werden, wird ein Spieler ausgewechselt hat Team B noch 2 Änderungen zur Verfügung.

Hinweis:

Ein ausgewechselter Spieler ist dann für diese Season gesperrt.

9.3. Team Rückzug

Sollte sich ein Team während der laufenden Liga zurückziehen, wird jedes vergangene und zukünftige Gefecht mit 4:0, also mit 2 Punkten für kommende und die schon gespielten Spiele gewertet. Die Ligaleitung wird bei erneuter Anmeldung für die folgende Season überlegen ob dieses Team wieder starten darf!

9.4. Kick, Bann, Sperre

Spieler die durch Verlassen eines Teams gesperrt bzw. Spieler die durch die Ligaleitung gebannt wurden sind vom Spielbetrieb ausgeschlossen. Sollte ein Spieler mit dem Account eines anderen Spielers spielen, so wird das gesamte Team ausgeschlossen.

Die Sperre eines Spielers endet mit dem Ende des Liga Spielbetriebs. Über die Rücknahme eines Bans oder Kicks entscheidet das Gremium mit einfacher Mehrheit. Derzeit gebannte Spieler können bei den Administratoren erfragt werden, wenn Sie das eigene Team betreffen.

10. Streamen der Spiele

Es ist vorgesehen, die PRO League Spiele so oft wie möglich auf YouTube und Twitch Live zu streamen. Das bedeutet, dass die Spiele der Amateur League seltener Live gezeigt werden können. Wenn es jedoch ermöglicht werden kann, werden auch diese Spiele gestreamt. Ausnahme sind die Amateur League Play Off Spiele und das Relegationsspiel welches live übertragen werden. Es ist uns personell bedingt nicht möglich alle Spiele aufzuzeichnen / zu streamen. Wir versuchen dennoch jeden Clan mindestens einmal aufzuzeichnen. Dies allerdings ohne Gewähr.





Das Bearbeiten und Hochladen der aufgezeichneten Spiele kann aufgrund der Vielzahl der Spiele bis zu 7 Tage dauern. Nach dem Ablauf der 7 Tage kann im Discord nachgefragt werden.

Hinweis:

Wenn jemand Interesse hat das GCL Streamer Team zu unterstützen, als Aufzeichner oder sogar als Streamer, dann meldet Euch bitte bei Knueppelknot oder LahjaFinja per PN auf Discord oder via Nachricht im PSN. Jede Hilfe macht die GCL noch besser und interessanter.

11. Preise

Die Preise werden durch Einnahmen des Twitchkanals und Youtubekanals sowie Sponsoring durch Wargaming realisiert.

Preisverteilung für die Teams (Gewinne für die 10 Teilnehmer des Teams in den Playoffs):

PRO League EU (Stufe T10):

1. 7,000,000 Silber, 30 Premium Tage, Tier 8 oder kleiner Premium Tank
2. 5,000,000 Silber, 15 Premium Tage, Tier 7 oder kleiner Premium Tank
3. 3,000,000 Silber, 10 Premium Tage, Tier 6 oder kleiner Premium Tank
4. 3,000,000 Silber, 10 Premium Tage
5. 10 Premium Tage

MAJOR LEAGUE EU (STUFE T8)

1. 5,000,000 Silber, 30 Premium Tage
2. 3,000,000 Silber, 15 Premium Tage
3. 1,000,000 Silber, 10 Premium Tage

Die besten Einzelspieler der Majorleague EU und Proleague DE /EU erhalten:

PRO MVP: 30 Premium Tage, Tier 6 oder kleiner Premium tank

MAJOR MVP: 30 Premium Tage

Der beste Einzelspieler aller Ligen erhält:

- 30 Tage Premium und einen Premiumpanzer aus der aktuellen Auswahl des Wargaming Premium Ladens seiner Wahl bis zur Stufe 7.

Die Einzelpreise werden durch einzelne Spieler und durch die Einnahmen des Twitchkanals generiert. Aus diesem Grund möchten wir euch nochmals darauf hinweisen, ein kleines Abo zu hinterlassen.





Diese Tanks sind von der Auswahl ausgeschlossen!

- AMX CDC Black Edition (France)
- Blitzen MTL5 (U.S.A.)
- Champion Panther/M10 (Germany)
- Fox T7 Combat Car (U.S.A.)
- FV201 (A45) Black Edition (U.K.)
- FV4202 (P) (U.K.)
- Hornet T7 Combat Car (U.S.A.)
- IS-6 Black Edition (U.S.S.R.)
- Kraken T7 Combat Car (U.S.A.)
- Python T7 Combat Car (U.S.A.)
- Pz.Kpfw. II Ausf. J (Germany)
- Shark T7 Combat Car (U.S.A.)
- STA-2 Black Edition (Japan)
- T34 Black Edition (U.S.A.)
- T-34-3 Black Edition (china)
- T7 Combat Car (U.S.A.)
- Viper T7 Combat Car (U.S.A.) Fury
- Valkyria Chronicles
- Girls und Panzer
- T14-PS
- T1E6-PS

Sämtliche Merc und Black-Modelle!

-ENDE-

