

Regelwerk - CounterStrike Source 5on5 der



Die in diesem Regelwerk festgehaltenen Verordnungen und Leitsätze sind für jeden Teilnehmer der LAN-GAMER-zone verbindlich. Mit der Anmeldung bestätigt jeder Teilnehmer, dass er das Regelwerk gelesen, verstanden und akzeptiert hat. Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, die benötigte Software im Original käuflich erworben zu haben. Bei nachweislicher Nutzung einer Kopie erfolgt ein sofortiger Ausschluss aus der Liga.

**Stand: 03-01-2007
Version: 1.4**

lan.gamer-zone.com

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	2
CounterStrike Source 5on5 - Regelwerk	3
Version	3
Spielmodus	3
Overtimes	3
Turniermodus	3
Seitenwahl	3
Maps	3
Finale	3
Einstellungen	3
Cheats und Scripte	3
Doppelbindings	4
Spiel- und Mapbugs	4
Spectator und Demos	4
Auswechselspieler	4
Modifikationen der Einstellungen	4
Ausnutzen von Map- und Spielbugs	4
Serversettings	4
Clientsettings	5
Starteinstellungen	5

CounterStrike Source 5on5 - Regelwerk

VERSION

Gespielt wird CounterStrike Source in der jeweils aktuellen Version.

SPIELMODUS

Es wird nach dem Maxrounds-Prinzip gespielt mit 15 Runden, d.h. jedes Team muss auf jeder Seite (Angreifer und Verteidiger) jeweils 15 Runden spielen. Sollte ein Team 16 Runden gewonnen haben, ist das Spiel beendet.

OVERTIMES

Sollte ein Spiel unentschieden ausgehen, kommt es zu einer Overtime auf derselben Map. Overtimes werden mit folgenden vom normalen Spiel abweichenden Einstellungen gespielt:

- mp_maxrounds 3
- mp_startmoney 10000

Es werden so lange Overtimes auf derselben Map gespielt, bis eines der Teams es geschafft hat, in einer Overtime 4 Runden zu gewinnen.

TURNIERMODUS

Es wird nach dem Double Elimination Verfahren gespielt. Es gibt somit ein Winner- und ein Loserbracket.

SEITENWAHL

Die Seitenwahl wird per Messerrunde entschieden, der Sieger darf die Seite wählen.

MAPS

Die Maps der einzelnen Runden werden vor Turnierstart ausgelost. Die Maps werden ohne Zurücklegen gezogen. Sollte der Mappool bei einem großen Turnierbaum ausgeschöpft sein, werden nach der letzten Map alle Maps zurück in den Mappool gelegt und die Ziehung beginnt von vorne. Es dürfen keine Maps aus dem Mappool gestrichen werden.

Ist die Map einmal durch den Veranstalter für die anstehende Runde festgelegt, dürfen die Teams sich nicht auf eine andere Map einigen.

Es werden Maps aus folgenden Mappool gespielt:

- de_cbble
- de_dust2
- de_dust
- de_prodigy
- de_train
- de_inferno
- de_nuke

FINALE

Im Overall-Finale wählen beide Finalisten eine Map (aus dem Mappool), dabei wird die Map des aus dem Loserbracket kommenden Teams zuerst gespielt. Das Team aus dem Winnerbracket muss nur eine Map gewinnen, um das Finale für sich zu entscheiden, das andere Team muss auf beiden Maps siegen.

Ein Unentschieden auf einer Map ist nicht möglich, da jede Map ausgespielt werden muss. Die Map des Finalteilnehmers, der aus dem Loserbracket kommt, wird als erstes gespielt, wobei dem Teilnehmer aus dem Winnerbracket die Seitenwahl vorbehalten ist. Bei einer möglichen 2ten Map entscheidet sich die Seitenwahl durch eine Messerrunde. Der Gewinner hat die Wahl.

EINSTELLUNGEN

Das Modifizieren jeglicher Spielermodels, Sounds, Texturen, Huds oder Sprites ist verboten. A3D ist verboten. Jegliche Veränderungen werden mit der Disqualifikation des gesamten Teams geahndet.

CHEATS UND SCRIPTE

Jegliche Arten von Scripts / Cheats sind verboten. Ausgenommen sind Buyscripts, Adminscripts oder Demorecord/-stopscripts. BenPsycho Aliases und andere Scriptsammlungen mit unerlaubten Scripts sind komplett untersagt.

Alle Scripts / Einstellungen müssen sich in der userconfig.cfg befinden. Jeglicher Einsatz von anderen Configdateien per Hand, bind oder Script ist untersagt. Diese Scripte müssen jeder Zeit für den Admin einsehbar sein.

Config Checks können vor Spielbeginn oder direkt nach dem Match gefordert werden. Der betreffende Spieler muss bereits auf dem Server sein und/oder

bleiben bis ein Admin die Config überprüft hat. Das ändern von Einstellungen über die Console ist in dieser Zeit verboten. Valve.rc darf nicht verändert werden. Ein nochmaliges verlassen des Server nach Forderung des Config Checks wird als Schuldeingeständnis gewertet.

DOPPELBINDINGS

Jegliche "Doppelbinds" sind verboten (Duckjump etc). Darunter fallen nicht die Befehle: say_team - showscore - timeleft - adjust_crosshair - slot10 - radiocommands - buycommands - use weapon_<waffe>. Außer mit diesen Befehlen darf nur ein Command pro Taste gebunden sein. Wenn man das integrierte Kaufscript nutzt, sind beim Kaufen mehrere pro Taste erlaubt.

SPIEL- UND MAPBUGS

Das Ausnutzen von HL/CS Engine Bugs ist untersagt, dazu zählen z.B. "silent bombs", "silent run", durchdefusen durch Wände, Objekte und anderes, sowie jegliche Arte von Mapbugs.

SPECTATOR UND DEMOS

Spectator dürfen nur von der Turnierleitung bestätigte Leute sein (HLTV, Admins). Demos müssen von den Spielern aufgenommen werden.

AUSWECHSELSPIELER

Auswechselspieler sind nur in begründeten Fällen gestattet und müssen von der Turnierleitung genehmigt werden.

MODIFIKATIONEN DER EINSTELLUNGEN

Werden an den Einstellungen unerlaubte Änderungen vorgenommen, bekommt das Team einen Defaultloss.

AUSNUTZEN VON MAP- UND SPIELBUGS

Sollte ein Team nachweislich ein Bug ausgenutzt haben, werden vom Endergebnis des Spiels zwei Runden beim entsprechenden Team abgezogen und beim anderen Team addiert. Dies kann mehrmals in einem Spiel vorkommen, die Abzüge/Boni addieren sich dann.

Bsp.: Sollte das Spiel 16:14 zu Ende gegangen sein und das Siegerteam hat einmal einen Bug ausgenutzt, so ändert sich das Ergebnis (-2: +2) und somit gewinnt das andere Team.

Das Ausnutzen von Spielbugs kann in schweren Fällen auch zu einem Defaultloss führen.

SERVERSETTINGS

Alle Spiele werden mit folgenden Serversettings ausgetragen:

```
mp_allowspectators "1"
mp_autokick "0"
mp_autoteambalance "0"
mp_buytime "0.25"
mp_c4timer "35"
mp_chattime "5"
mp_decals "300"
mp_fadetoblack "0"
mp_flashlight "1"
mp_footsteps "1"
mp_forcecamera "1"
mp_freezetime "10"
mp_friendlyfire "1"
mp_limitteams "20"
mp_logecho "0"
mp_logfile "1"
mp_maxrounds "15"
mp_roundtime "2"
mp_spawnprotectiontime "0"
mp_startmoney "800"
mp_timelimit "0"
mp_tkpunish "0"
mp_winlimit "0"
decalfrequency "60"
host_framerate "0"
log "1"
sv_accelerate "5"
sv_airaccelerate "10"
sv_allowdownload "0"
sv_allowupload "0"
sv_alltalk "0"
sv_cheats "0"
sv_friction "4"
sv_gravity "800"
sv_lan "1"
sv_logfile "1"
sv_maxrate "25000"
sv_minrate "25000"
sv_maxupdaterate "100"
sv_minupdaterate "100"
sv_maxunlag ".5"
sv_maxspeed "320"
```

```
sv_pausable "1"
sv_stepsize "18"
sv_timeout "65"
sv_stopspeed "75"
sv_unlag "1"
sv_voiceenable "0"
sv_wateraccelerate "10"
sv_setpause "0"
sv_waterfriction "1"
```

Werte, die nicht speziell gesetzt werden, sind als Standardwerte zu verstehen.

Die Serversettings sind von beiden Seiten vor Spielbeginn zu überprüfen. Proteste die nach Spielbeginn eingereicht werden, sind nicht gültig. Der Server sollte möglichst mit einer tickrate von 100 gestartet werden (-tickrate 100).

CLIENTSETTINGS

Alle per original CS Menü veränderbaren Settings, dürfen verändert werden.

Folgende Werte müssen den hier aufgeführten Werten entsprechen:

```
mat_picmip -1/0/1/2
mat_loadtextures 1
mat_bumpmap 1
mat_debugdepth 0
mat_debugdepthmode 0
mat_diffuse 1
mat_mipmaptextures 1
mat_norendering 0
mat_showlightmapcomponent 0
mat_texture_limit -1
cl_crosshairalpha 200
cl_resend 2
cl_smoothtime 0
cl_interp .01 oder 0
cl_cmdrate 100
cl_updaterate 100
demo_recordcommands 1
cl_lagcompensation 1
rate 25000
mat_bumpmap 0/1 (wenn 0 muss
mat_specular 0 genommen werden!)
jpeg_quality 100
demo_recordcommands 1
mat_dxlevel 8 oder höher
```

Des Weiteren dürfen folgende Befehle in der Console oder in der Config verändert werden:

```
cl_allowdownload
cl_allowupload
```

```
cl_downloadfilter
cl_radartype
cl_showfps
cl_smooth
cl_timeout
con_enable
dsp_enhance_stereo
fps_max
jpeg_quality
m_customaccel
mat_vsync
net_graph
net_graphheight
net_graphpos
r_rainsimulate
sensitivity
zoom_sensitivity_ratio
cl_ragdoll_physics_enable
mat_specular
mat_dxlevel
m_mouseaccel1
m_mouseaccel2
r_RainSimulate
r_lod
r_modelloodscale
cl_crosshairalpha
dsp_enhance_stereo
cl_dynamiccrosshair
```

Legende:

<= : kleiner/gleich
>= : größer/gleich

Jegliche Veränderungen nachfolgender Werte sind verboten:

```
mat_proxy
mat_depthbias_normal
```

Diese Werte müssen alle in der config.cfg stehen welche Schreibgeschützt sein muss. Alle anderen Werte dürfen nicht in der Config enthalten sein. Alle anderen Werte dürfen nicht verändert werden. Es dürfen außerdem keine weiteren .cfg Dateien vorhanden sein.

STARTEINSTELLUNGEN

Folgende dürfen vorhanden sein:
-noforcemspd -noforcemaccel
-noforcemparms -heapsize
-console (Befehle auf Vereinbarung erweiterbar)