



Counter Strike 1.6 5on5

Stand: 11.07.2006

SPIELVERSION

Gespielt wird Counter-Strike in der Version 1.6 mit aktuellem Steamupdate.

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. Wird eine Map gezogen, so ist diese gültig. Es darf nicht ein weiteres mal eine Map für die gleiche Runde gezogen werden. 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 Turnierleiter 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_inferno
- de_nuke
- de_train

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.

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. Zudem ist zu beachten, dass die vor dem Match eingestellten Werte während des Matches nicht verändert werden dürfen.

CHEATS UND SCRIPTE

Jegliche Arten von Scripts / Cheats sind verboten. Ausgenommen sind Buyscripts, Adminscripts oder Demorecord/-stopscripts. Der Befehl "stopsound", sowie 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.

DOPPELBINDINGS

Jegliche "Doppelbinds" sind verboten (Duckjump etc). Darunter fallen nicht die Befehle:

- say_team
- showscore
- timeleft
- adjust_crosshair
- slot10
- radiocommands

Außer mit diesen Befehlen darf nur ein Command pro Taste gebindet sein.

SPIEL- UND MAPBUGS

Das Ausnutzen von HL/CS Engine Bugs ist untersagt, dazu zählen z.B. "silent bombs", "silent run", jegliche Arte von Mapbugs (siehe Mapbugliste)

SCHILD

Das bei CS 1.6 eingeführte Schild ist verboten. Sollte versehentlich ein Schild gekauft werden, so ist dieses zu „dropfen“.

SPECTATOR

Spectator dürfen nur von der Turnierleitung bestätigte Leute sein (HLTV, Admins).

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 einen 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_autokick 0
- mp_autocrosshair 0
- mp_autoteambalance 0
- mp_buytime 0.25
- mp_consistency 1
- mp_c4timer 35
- mp_fadetoblack 0
- mp_falldamage 1
- mp_flashlight 1
- mp_forcecamera 2
- mp_forcechasecam 2
- mp_friendlyfire 1
- mp_freezetime 10
- mp_fraglimit 0
- mp_limitteams 6
- mp_logfile 1
- mp_logmessages 1
- mp_logdetail 3
- mp_maxrounds 0
- mp_playerid 1
- mp_roundtime 2.5

- mp_startmoney 800
- mp_timelimit 0
- mp_tkpunish 0
- mp_winlimit 0
- sv_aim 0
- sv_airaccelerate 3
- sv_aimove 1
- sv_allowdownload 1
- sv_clienttrace 1
- sv_clipmode 0
- sv_allowupload 0
- sv_cheats 0
- sv_gravity 800
- sv_lan 1
- sv_maxrate 20000
- sv_minrate 20000
- sv_maxspeed 320
- sv_maxupdaterate 101
- sv_minupdaterate 101
- decalfrequency 60
- pausable 1
- log on
- sys_ticrate 1000

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

Die Serversettings sind von beiden Seiten vor Spielbeginn zu überprüfen und dürfen während des Matches nicht mehr geändert werden. Proteste die nach Spielbeginn eingereicht werden, sind nicht gültig.

CLIENTSETTINGS

Alle per CS-Menue veränderbaren Settings, dürfen vor dem Match verändert werden und müssen für das gesamte Match eingehalten werden. Das betrifft folgende Befehle:

- Brightness <=2
- con_color
- cl_corpsestay
- cl_crosshair_color
- cl_dynamiccrosshair
- cl_minmodels
- cl_observercrosshair
- cl_righthand
- cl_showfps
- fps_max
- gamma <=3
- gl_max_size >=256
- graphheight
- hud_centerid
- hud_fastswitch
- hud_takeshots
- max_shells >=50
- max_smokepuffs >=20

- mp_decals >=300
- m_pitch
- m_yaw
- net_graph
- net_graphpos
- net_graphwidth
- scr_conspeed
- sensivity
- setinfo _ah
- setinfo dm
- setinfo _vgui_menus
- ati_npatch
- ati_subdiv
- zoom_sensitivity_ratio
- cl_autoweptswitch
- cl_radartype

Legende:

<= : kleiner/gleich

>= : größer/gleich

Diese Werte dürfen nicht geändert werden:

- cl_weather
- developer
- ex_interp 0.01
- cl_cmdrate 101
- cl_updaterate 101
- rate 25000

Jeder Spieler muss in den Counter-Strike Optionen im Menüpunkt Video die Color Quality auf Highest (32 bit) einstellen. Wird Counter-Strike im "window mode" gespielt, muss auch die Windows Farbtiefe 32 bit betragen. Spielt ein Teilnehmer nicht mit 32 bit, wird das Vergehen entsprechend der vorhandenen Clientsettings Regeln bestraft.

Für die hier nicht als veränderbar aufgeführten Werte, gelten die Standardwerte!