

Regelwerk - CounterStrike 1.6 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: 1.5

lan.gamer-zone.com

INHALTSVERZEICHNIS

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

Counter Strike 5on5 - Regelwerk

VERSION

Gespielt wird 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 16000

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_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. 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.

DOPPELBINDINGS

Jegliche "Doppelbinds" sind verboten (Duckjump etc). Darunter fallen nicht die Befehle: say_team - showscore - timeleft - adjust_crosshair - slot10 -

radiocommands - stopsound. Außer mit diesen Befehlen darf nur ein Command pro Taste gebündelt sein. Eine Ausnahme bilden die leisen Waffenbinds als Doppelbind.

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). Weiters gilt: Sich durch Wände, Böden und Decken (auch Leveldecken) durchzuhebeln o.ä. ist verboten. Darunter fällt auch Skywalking. Das Werfen von Granaten unter Wänden hindurch ist verboten. Das Legen von Bomben an Stellen die nicht mehr erreicht werden können ist (mit Ausnahme derer die durch einen Teammate erreichbar bleiben) verboten.

SCHILD

Der bei CS 1.6 eingeführte Schild ist verboten. Sollte versehentlich ein Schild gekauft werden, so ist dieser sofort noch am Startplatz zu „droppen“.

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 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_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
mp_startmoney	800
mp_timelimit	0
mp_tkpunish	0
mp_winlimit	0
mp_limitteams	0
sv_aim	0
sv_airaccelerate	10
sv_airmove	1
sv_allowdownload	1
sv_clienttrace	1
sv_clipmode	0
sv_allowupload	0
sv_cheats	0
sv_gravity	800
sv_lan	1

sv_maxrate	25000
sv_minrate	25000
sv_maxspeed	320
sv_maxupdaterate	101
sv_minupdaterate	80
decalfrequency	60
pausable	1
log on	
sys_ticrate	1000

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.

CLIENTSETTINGS

Alle per CS-Menue veränderbaren Settings, dürfen verändert werden. Bei der Video Option ist die höchste Qualitätsstufe zu wählen (32 Bit). Des Weiteren dürfen folgende Befehle in der Console oder in der Config verändert werden. Fixwerte sind als Standart zu verstehen:

Brightness	<=2
con_color	
cl_corpsestay	
cl_crosshair_color	
cl_dynamiccrosshair	
cl_minmodels	
cl_observercrosshair	
cl_righthand	
cl_showfps	
cl_weather	

developer	0
ex_interp	0.01
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	
sensitivity	
setinfo	_ah
setinfo	dm
setinfo	_vgui_menus
ati_npatch	
ati_subdiv	
zoom_sensitivity_ratio	
_cl_autowepswitch	
cl_cmdrate	min. 80 max. 101
cl_updaterate	min. 80 max. 101
rate	25000
cl_radartype	

Legende:

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