



## **Call of Duty 2 5on5**

Stand: 12.05.2006

### **ALLGEMEIN**

Gespielt wird Call of Duty 2 im Modus Search & Destroy 5on5, immer mit der aktuellsten Version. Das Turnier wird nach dem Double Elimination Verfahren gespielt. Es gibt somit ein Winner- und ein Loserbracket. Gespielt wird auf 10 Runden pro Seite.

### **SPIELTERMINE**

Die Spieltermine bei den einzelnen Turnieren werden durch die jeweiligen Turnierleiter bekannt gegeben und sind einzuhalten.

### **SCREENSHOTPFLICHT UND ERGEBNISMELDUNG**

Jedes Team muss jeden Endstand einer Runde mit einem Screenshot festhalten, damit es nicht zu Streitigkeiten kommt. Beide Teams sind gleichermaßen dafür verantwortlich, dass ihre jeweiligen Ergebnisse des Matches sofort nach dem Spiel dem Turnierleiter mitgeteilt bzw. in das Turnier-Script eingetragen werden.

### **SERVER- ODER NETZWERKAUSFALL**

Sollte während eines Spiels der Server oder das Netzwerk ausfallen und sollten noch keine 5 Runden gespielt sein, so wird das ganze Spiel noch einmal gespielt. Sollten schon mehr als 5 Runden gespielt sein, wird von Fall zu Fall durch die Turnierleitung entschieden, wie verfahren wird.

### **BUGUSING**

Das Ausnutzen von Bugs, durch die man einen Vorteil erlangt, ist verboten und wird mit Defaultloss geahndet.

### **SERVER**

Die Turnierserver müssen mit folgenden Settings laufen:

- set g\_gametype "sd"
- set scr\_sd\_bombtimer "60"
- set scr\_sd\_graceperiod "15"
- et scr\_sd\_roundlength "3"
- set scr\_sd\_roundlimit "10"
- set scr\_sd\_scorelimit "0"
- set scr\_sd\_timelimit "0"

- set scr\_allow\_enfieldsniper "1"
- set scr\_allow\_kar98ksniper "1"
- set scr\_allow\_nagantsniper "1"
- set scr\_allow\_springfield "1"
- set scr\_allow\_enfield "1"
- set scr\_allow\_kar98k "1"
- set scr\_allow\_m1carbine "1"
- set scr\_allow\_m1garand "1"
- set scr\_allow\_nagant "1"
- set scr\_allow\_g43 "1"
- set scr\_allow\_svt40 "1"
- set scr\_allow\_bar "1"
- set scr\_allow\_bren "1"
- set scr\_allow\_mp44 "1"
- set scr\_allow\_ppsh "1"
- set scr\_allow\_sten "1"
- set scr\_allow\_mp40 "1"
- set scr\_allow\_thompson "1"
- set scr\_allow\_greasegun "1"
- set scr\_allow\_pps42 "1"
- set scr\_allow\_shotgun "1"
- set scr\_allow\_greasegun "1"
- set scr\_allow\_smokegrenades "0"
- set scr\_allow\_fraggrenades "1"
- set sv\_allowdownload "0"
- set sv\_reconnectlimit "0"
- set sv\_minPing "0"
- set sv\_maxPing "0"
- set sv\_floodProtect "1"
- set sv\_pure "1"
- set sv\_cheats "0"
- set sv\_disableClientConsole "0"
- set scr\_drawfriend "1"
- set scr\_killcam "0"
- set scr\_spectatefree "0"
- set scr\_spectateenemy "0"
- set scr\_teambalance "0"
- set g\_allowvote "0"
- set g\_deadChat "0"
- set g\_log "mp\_server.log" "

Die Serversettings sind von beiden Teams vor Spielbeginn zu überprüfen. Sollte das Spiel einmal begonnen haben, sind Proteste wegen falschen Serversettings nicht mehr berechtigt.

## **SPIELVERLAUF**

Es wird eine von der Turnierleitung vorgegebene Map gespielt. Es ist beiden Teams gestattet, sich auf eine andere Map zu einigen. Sollte es zu keiner Einigung kommen, wird eine von der Turnierleitung vorgegebene Map gespielt. Jedes Team muss auf der vorgegeben Map jede Seite einmal spielen. Sollte es nach dem Ende der 2 Runden unentschieden stehen, wird eine Overtime von 2 mal 5 Runden gespielt.

Pro Team ist nur ein Sniper erlaubt. Beim Auswechseln und Aufheben von Waffen, ist darauf zu

achten, dass sich in keinem Team mehr als ein Sniper befindet. Das Benutzen der Shotgun ist erlaubt jedoch ist die Verwendung von Smoke-Grenades strengstens untersagt.

### **OVER-ALL-FINALE**

Im Over-All-Finale werden durch Ausstreichen 2 Maps aus dem Mappool bestimmt.

Beim Ausstreichen muss das Team, welches aus dem Loserbracket kommt zuerst eine Map austreichen.

Das Team aus dem Loserbracket darf, wenn nur noch 2 Maps übrig sind, wählen, welche der beiden Maps zuerst gespielt wird.

Die Seitenwahl liegt auf beiden Maps bei dem Team, welches aus dem Winnerbracket kommt.

Das Team aus dem Loserbracket muss beide Maps gewinnen, um das Turnier zu gewinnen. Dem Team aus dem Winnerbracket reicht eine Map.

### **CHEATEN**

Als Cheat wird die Benutzung jedes Drittprogramms angesehen, sowie jeder ins Spiel eingebaute Befehl, der einem Team einen erheblichen Vorteil verschafft.

Das Benutzen von Cheats ist verboten und wird mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet.

Veränderungen jeglicher Art der Original \*.pk3 Files sind untersagt, ebenso wie das Hinzufügen oder Austauschen von \*.pk3 Dateien, es sei denn, es wird explizit im Regelwerk gestattet.

### **DIE MAPS**

Im Mappool für die aktuelle NGL Saison befinden sich folgende Maps:

- mp\_Beltot
- mp\_carentan
- mp\_moscow
- mp\_villers-Bocage
- mp\_Caen
- mp\_Matmata
- mp\_Toujane
- mp\_Leningrad
- mp\_Burgundy
- mp\_stalingrad
- mp\_El Alamein
- mp\_St.Mere Eglise

### **SPIELERANZAHL**

Es sollte immer 5on5 gespielt werden. Wenn beide Teams einverstanden sind, bzw. ein Team nicht genügend Spieler stellen kann und die Turnierleitung zustimmt, kann auch 4on4 gespielt werden.

### **ERLAUBTE PROGRAMME, CONFIG- UND KONSOLENBEFEHLE**

Das Benutzen von Programmen, Config- & Konsolenbefehlen jeglicher Art ist bis auf die hier aufgelisteten Befehle nicht gestattet. Ebenso ist das Verändern von Einstellungen direkt in den Configs nicht erlaubt.

## Erlaubte Befehle:

- Textbindings
- Maussensitivität
- Grafikauflösung
- cl\_picmip "1"(Standard) bis - "3" erlaubt
- cl\_picmip2 "1"(Standard) bis - "3" erlaubt
- Demo Toggle
- Einblendung / Limitierung der FPS
- Einstellen und Optimieren der Connection zum Server (conspeed Befehle wie z.B.: /cg lagometer oder /set cl\_allowdownload 1)
- r\_drawsun (Werte von 0-1)
- r\_fastsky (Werte von 0-1)