

Regelwerk – Quake4 1on1 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: 1.1

lan.gamer-zone.com

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	2
Quake4 1on1 - Regelwerk	3
Allgemein	3
Spielverlauf	3
Turniermodus	3
Maps	3
Overtime	3
Overall Finale	3
Cheats & Scripts & Zusatzprogramme	3
Disconnect	3
Serversettings	3

Quake4 1on1 - Regelwerk

ALLGEMEIN

Gespielt wird Quake 4 in der aktuellsten Version mit dem Q4max Competition Mod ebenfalls in der aktuellsten Version.

SPIELVERLAUF

Es werden 3 Maps mit 15 Minuten Rundenzeit nach dem Timelimit-Prinzip gespielt d.h. der mit den meisten Fraggs nach 15 Minuten hat die Map gewonnen. Der Spieler der zuerst 2 Maps gewonnen hat, hat auch das Match gewonnen.

TURNIERMODUS

Es wird nach dem Double Elimination Verfahren gespielt. Es gibt somit ein Winner- und ein Loserbracket im BO3 Modus.

MAPS

Jeder Spieler wählt eine Map aus dem Pool. Sollte es nach 2 Maps keinen Sieger geben und die Spieler sich über die dritte Map nicht einig werden, so entscheidet die Turnierleitung. In einem Match darf keine Map zweimal gespielt werden. Folgende Maps sind im Pool:

- Placebo effect
- Phrantic
- Galang
- Monsoon

OVERTIME

Sollte ein Spiel unentschieden ausgehen, kommt es zu einer Sudden Death Overtime auf derselben Map d.h. der Spieler der den ersten Frag macht gewinnt das Match.

OVERALL FINALE

Im Over-All-Finale muss der Spieler aus dem Loserbracket beide Maps gewinnen, um das Turnier zu gewinnen. Dem Spieler aus dem Winnerbracket reicht ein Map für den Turniersieg.

CHEATS & SCRIPTS & ZUSATZPROGRAMME

Als Cheat wird die Benutzung jedes Drittprogramms angesehen, sowie jeder ins Spiel eingebaute Befehl, der einem

Spieler einen erheblichen Vorteil verschafft. Das Benutzen von Cheats ist verboten und wird mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet. Config-Files sind erlaubt solange sie keine Scripts enthalten die den Server oder andere Clients zum crashen bringen und nicht helfen den Respawn von Items leichter festzustellen. Das Timen von Items durch eine zweite Person ist verboten. Bindings und Scripts die teilweises automatisches Moven ermöglichen sind verboten (z.B. Rocket Jump-, 180°-Scripts). Die Nutzung von so genannten „3rd party programs“ ist strikt untersagt.

DISCONNECT

Grundsätzlich darf ein Disconnect nicht mutwillig herbeigeführt werden. Eine solche Herbeiführung hat den sofortigen Ausschluss des Spielers zur Folge. Tritt innerhalb der ersten 3 Minuten ein Disconnect auf, besteht grundsätzlich die Möglichkeit eines Neuanfangs. Nach dieser Zeit können die Spieler gemeinsam über einen Neustart oder einen Sieger entscheiden. Kommen sie nicht zu einer gemeinsamen Entscheidung, entscheidet der Turnieradmin anhand des Punktestands über Sieg oder Niederlage.

SERVERSETTINGS

Es gelten folgende Serversettings, wobei Werte, die nicht explizit gesetzt werden, als Standardwerte zu verstehen sind, so wie sie der Server vorgibt:

```
seta si_name "Servername"
seta si_fragLimit "0"
seta si_timeLimit "15"
seta si_usePass "1"
seta g_password "password"
seta net_serverRemoteConsolePassword "password"
seta si_map "mp/q4dm3"
seta si_gameType "Tourney"
seta si_numplayers "4"
seta si_maxplayers "2"
seta si_minPlayers "1"
seta si_pure "1"
seta g_mapCycle "mapcycle"
seta si_mapCycle ""
seta net_clientDownload "1"
```

```
seta net_serverAllowServerMod "1"
seta net_LANServer "1"
seta net_menuLANServer "0"
seta net_master4 ""
seta net_master3 ""
seta net_master2 ""
seta net_master1 ""
seta net_clientMaxRate "16000"
seta net_serverMaxClientRate "25600"
seta net_serverMenuDedicated "1"
seta gui_configServerRate "5"
seta sys_lang "english"
seta g_projectileLights "1"
seta g_announcerDelay "1000"
seta g_voteFlags "0"
seta g_gameReviewPause "15"
seta g_gunViewStyle "0"
seta g_showcamerainfo "0"
seta g_armorProtectionMP "0.66667"
seta si_autobalance "1"
seta si_shuffle "0"
seta si_spectators "1"
seta si_warmup "1"
seta si_allowHitscanTint "2"
seta si_allowVoting "1"
seta si_useReady "1"
seta g_spectatorChat "0"
seta pm_crouchbob "0"
seta pm_walkbob "0"
seta pm_runbob "0"
seta pm_runpitch "0"
seta pm_runroll "0"
seta pm_bobup "0"
seta pm_bobpitch "0"
seta pm_bobroll "0"
```

Die Nutzung des Befehls pmove_fixed ist verboten.

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.