



## **Counter-Strike: Source 5on5**

Stand: 04.05.2006

### **SPIELVERSION**

Gespielt wird Counter-Strike: Source in der jeweils aktuellen Steam 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 Maxrounds 3 und Startmoney 10000 gespielt. 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.

### **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\_nuke
- de\_train
- de\_inferno

## **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. Dem Teilnehmer aus dem Winnerbracket ist die Seitenwahl vorbehalten.

## **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
- buycommands.
- use weapon\_<waffe>

Außer mit diesen Befehlen darf nur ein Command pro Taste gebindet 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. "undefuseable bombs", "silent run", "Mapschwimmen", "Floating" jegliche Arte von Mapbugs (Eine genaue Liste folgt noch)

## **VOR DEM MATCH:**

1. Ladebedingte Bugs (z.B. fehlende Kisten, Leitern und ähnliches) sind vor Beginn des Spiels auf der jeweiligen Karte zu checken und sind, falls aufgetreten, durch ein Neuladen des Levels zu beseitigen. Falls sie vor Beginn des Spiels übersehen oder nicht gecheckt wurden, erklärt man sich automatisch bereit, mit den Gegebenheiten zu spielen. Ein Anspruch auf Protest besteht dann nicht.

## **WÄHREND DES MATCH:**

1. Sich durch Wände, Böden und Decken (auch Leveldecken) durchzuhebeln (o.ä.) ist verboten, darunter fällt entsprechend auch Skywalking.
2. Bomben so zu legen, dass sie nicht mehr erreicht werden können ist verboten. Stellen die mit Hilfe eines Teammates erreichbar sind gehören nicht dazu!
3. Das sogenannte silent Planting ( Lautloses Bombenlegen ) ist strengstens Verboten und wird mit -1 Runde für die ausführende Seite geahndet und +1 für die Gegnerische Seite.
4. Zum Klettern gilt generell folgende Faustregel. Das Klettern mit Hilfe von Teammates ist generell erlaubt. Verboten sind dabei Positionen, an denen Texturen, Wände oder Böden verschwinden, wenn man bestimmte Bewegungen macht (z.B. einen Sprung). (Beispiele sind: de\_prodigy Stacheldrahtrand, de\_nuke oberes Hallendach, usw.)
5. Das Werfen von Granaten unter Wänden hindurch ist verboten. Das Werfen über Dächer und Wänden ist erlaubt.
6. „Mapschwimmen“ oder „Floating“ ist verboten.

## **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. Während des Spiels dürfen keine Änderungen vorgenommen werden.

## **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_allowspectators "1"  
mp_autokick "0"
```

```
mp_autoteambalance "0"
mp_buytime "0.25"
mp_c4timer "35"
mp_chattime "5"
mp_decals "300"
mp_fadetoblack "1"
mp_flashlight "1"
mp_footsteps "1"
mp_forcecamera "1"
mp_freezetime "6"
mp_friendlyfire "1"
mp_limitteams "20"
mp_logecho "0"
mp_logfile "1"
mp_maxrounds "0"
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 "1"
sv_allowupload "1"
sv_alltalk "0"
sv_cheats "0"
sv_friction "4"
sv_gravity "800"
sv_maxrate "20000"
sv_minrate "20000"
sv_maxupdaterate "101"
sv_minupdaterate "101"
sv_maxspeed "320"
sv_pausable "1"
sv_stepsize "18"
sv_timeout "65"
sv_voiceenable "0"
sv_wateraccelerate "10"
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 mit einer tickrate von 100 gestartet werden (-tickrate 100).

## CLIENTSETTINGS

Alle per CS-Menue veränderbaren Settings, dürfen verändert werden. Folgende Werte müssen dabei den hier aufgeführten Werten entsprechen:

developer 0  
demo\_recordcommands 1  
mat\_picmip 0,1,2  
mat\_loadtextures 1  
mat\_bumpmap 0/1  
mat\_specular 0/1  
mat\_debugdepth 0  
mat\_debugdepthmode 0  
mat\_diffuse 1  
mat\_mipmaptextures 1  
mat\_norendering 0  
mat\_showlightmapcomponent 0  
mat\_softwarelighting 0  
mat\_texture\_limit -1  
mat\_show\_texture\_memory\_usage 0  
mat\_proxy  
mat\_depthbias\_normal  
mat\_slopescaleddepthbias\_normal  
cl\_crosshairalpha 200  
cl\_interp 0.01  
rate 25000  
cl\_cmdrate 101  
cl\_updaterate 101  
cl\_bob 0.01  
cl\_interpolate 0  
cl\_cmdbackup 2  
r\_radiosity 4  
r\_worldlights 0.9  
r\_lod 0  
r\_skin 0

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

cl\_ragdoll\_physics\_enable  
cl\_crosshaircolor  
cl\_crosshairscale  
cl\_dynamiccrosshair  
cl\_radartype  
cl\_showfps  
cl\_smooth  
cl\_lagcompensation  
mat\_monitorgamma  
mat\_specular  
mat\_vsync  
mat\_dxlevel  
mat\_mouseaccel1  
mat\_mouseaccel2

mat\_dxlevel 80 bis 90  
fps\_max 100  
r\_RainSimulate  
Stopsound  
hud\_fastswitch  
net\_graph 1/3  
net\_graphpos

Jegliche Veränderungen nachfolgender Werte sind verboten.

mat\_proxy  
mat\_depthbias\_normal

Legende:

<= : kleiner/gleich

>= : größer/gleich