



Counter Strike 1.6 2on2

Stand: 04.05.2006

SPIELVERSION

Gespielt wird Version 1.6 mit dem jeweils aktuellem Steamupdate.

SPIELMODUS

Es wird nach dem Maxrounds-Prinzip gespielt mit 10 Runden, d.h. jedes Team muss auf jeder Seite (Angreifer und Verteidiger) jeweils 10 Runden spielen. Sollte ein Team 11 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 Single 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_aztec
- de_dust
- de_inferno
- de_nuke
- de_prodigy

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 zubeachten das 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 Art von Mapbugs (siehe Mapbugliste)

SCHILD

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

SPECTATOR

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

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
- mp_startmoney 800
- mp_timelimit 0
- mp_tkpunish 0
- mp_winlimit 0
- sv_aim 0
- sv_airaccelerate 3
- 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 20000
- sv_maxspeed 320
- sv_maxupdaterate 101
- sv_minupdaterate 101
- sv_minrate 20000
- decalfrequency 60
- pausable 1
- log on

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_conspped
- sensivity
- setinfo_ah
- setinfo_dm
- setinfo_vgui_menus
- ati_npatch

- ati_subdiv
- zoom_sensitivity_ratio
- cl_autowepswitch
- cl_radartype

Legende:

<= : kleiner/gleich

>= : größer/gleich

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