



## **Counter Strike 1.6 5on5**

Stand: 30.11.2006

### **SPIELVERSION**

Gespielt wird Counter-Strike in der 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 für das Team gewonnen. Das Spiel darf aber erst nach der 30. Runde beendet werden.

### **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.

Die Teams werden die Seiten wählen, die zu Beginn des Matches gewählt wurden.

### **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. Wird eine Map gezogen, so ist diese gültig. Es darf nicht ein weiteres mal eine Map für die gleiche Runde gezogen werden. 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 die Turnierleitung 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.

## **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 zu beachten 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 Arte 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 dem Turnierleiter bestätigte Leute sein (HLTV, Admins).

## **AUSWECHSELSPIELER**

Es sind 2 Auswechselspieler gestattet. Diese müssen vor Beginn eines Match der Turnierleitung gemeldet 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 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 1
- 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 2.5
- mp\_startmoney 800
- mp\_timelimit 0
- mp\_tkpunish 0
- mp\_winlimit 0
- sv\_aim 0

- sv\_airaccelerate 3
- sv\_aimove 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\_minrate 20000
- sv\_maxspeed 320
- sv\_maxupdaterate 101
- sv\_minupdaterate 101
- decalfrequency 60
- pausable 1
- log on
- sys\_ticrate 1000

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\_conspeed
- sensivity
- setinfo\_ah
- setinfo\_dm
- setinfo\_vgui\_menus
- ati\_npatch
- ati\_subdiv
- zoom\_sensitivity\_ratio
- cl\_autoweptswitch
- cl\_radartype

Legende:

<= : kleiner/gleich

>= : größer/gleich

Diese Werte dürfen nicht geändert werden:

- cl\_weather
- developer
- ex\_interp 0.01
- cl\_cmdrate 101
- cl\_updaterate 101
- rate 25000

Jeder Spieler muss in den Counter-Strike Optionen im Menüpunkt Video die Color Quality auf Highest (32 bit) einstellen. Wird Counter-Strike im "window mode" gespielt, muss auch die Windows Farbtiefe 32 bit betragen. Spielt ein Teilnehmer nicht mit 32 bit, wird das Vergehen entsprechend der vorhandenen Clientsettings Regeln bestraft.

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