

Call of Duty 2 3on3 Search & Destroy

Stand: 21.11.2006

ALLGEMEIN

Gespielt wird Call of Duty 2 im Modus Search & Destroy 3on3, 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:

Allgemeine Settings

```
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_forcerespawn "1"  
set scr_drawfriend "1"  
set scr_friendlyfire "1"  
set scr_killcam "0"  
set scr_spectatefree "0"  
set scr_spectateenemy "0"  
set scr_teambalance "0"  
set g_allowvote "0"
```

Ladderspezifisch

```
setcvar("scr_sd_timelimit", 0);
setcvar("scr_sd_half_round", 10);
setcvar("scr_sd_half_score", 0);
setcvar("scr_sd_end_round", 20);
setcvar("scr_sd_end_score", 0);
setcvar("scr_sd_end_half2score", 0);
setcvar("scr_sd_roundlength", 2.5);
setcvar("scr_sd_graceperiod", 10);
setcvar("scr_sd_strat_time", 1);
setcvar("scr_sd_count_draws", 1);
setcvar("scr_allow_greasegun", 1);
setcvar("scr_allow_m1carbine", 1);
setcvar("scr_allow_m1garand", 1);
setcvar("scr_allow_springfield", 1);
setcvar("scr_allow_thompson", 1);
setcvar("scr_allow_bar", 1);
setcvar("scr_allow_sten", 1);
setcvar("scr_allow_enfield", 1);
setcvar("scr_allow_enfieldsniper", 1);
setcvar("scr_allow_bren", 1);
setcvar("scr_allow_pps42", 1);
setcvar("scr_allow_nagant", 1);
setcvar("scr_allow_svt40", 1);
setcvar("scr_allow_nagantsniper", 1);
setcvar("scr_allow_ppsh", 1);
setcvar("scr_allow_mp40", 1);
setcvar("scr_allow_kar98k", 1);
setcvar("scr_allow_g43", 1);
setcvar("scr_allow_kar98ksniper", 1);
setcvar("scr_allow_mp44", 1);
setcvar("scr_allow_shotgun", 1);
setcvar("scr_allow_fraggrenades", 1);
setcvar("scr_allow_smokegrenades", 1);
setcvar("scr_allow_pistols", 1);
setcvar("scr_allow_turrets", 1);
```

Vorgefertigte Serverconfig: [Download](#)

Außerdem muss auf dem Server die aktuelle PAM2 Competition Mod installiert werden:
[Download](#)

Es ist der PAM-Mode ngl_germany zu laden. (/pam_mode ngl_germany)

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.

Das benutzen der Sniper und der Shotgun ist erlaubt aber beide können pro Team nur einmal verwendet werden. Die Smoke-Granade darf verwendet werden, allerdings nur in der Verbindung mit der Nutzung einer Shotgun.

Nach dem Ende des Matches muss jedes Team ein Screenshot machen, falls Proteste auftreten sollten.

Jebenfalls muss jeder Spieler eine Demo aufnehmen, welche er beim verlangen, von Spieler oder Admin, auch vorzeigen muss. Die Demo muss bis zur Ende der Lan aufbewahrt werden, dies selbe gilt auch für die Screenshots.

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 ausstreichen.

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 Turnierserver sind außerdem mit einer Pam Mod zu versehen.

DIE MAPS

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

mp_rhine

mp_carentan

mp_dawnville

mp_burgundy

mp_trainstation

mp_toujane

mp_railyard

mp_matmata

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 "0" 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)