

Regelwerk Counter Strike 1.6 (2on2)

1. Spielversion

- Gespielt wird Counter Strike 1.6 (2on2) in der aktuellen Steam-Version

2. Mappool

- de_aztec
- de_cbble
- de_dust
- de_dust2
- de_inferno
- de_nuke
- de_prodigy
- de_train
- de_tuscan

3. Servereinstellungen

- mp_roundtime 2.0
- mp_startmoney 800
- mp_maxrounds 16
- mp_timelimit 0
- mp_winlimit 0
- mp_autokick 0
- mp_autocrosshair 0
- mp_autoteambalance 0
- mp_buytime 0.25
- mp_forcecamera 2
- mp_forcechasecam 2
- mp_friendlyfire 1
- mp_tkpunish 0
- mp_freezetime 10
- mp_footsteps 1
- mp_consistency 1
- mp_chattime 5
- mp_c4timer 35
- mp_fadetoblack 0
- mp_flashlight 1
- mp_fraglimit 0
- mp_hostagepenalty 0
- mp_limitteams 0
- mp_logfile 1
- mp_logmessages 1
- mp_logdetail 3
- log on
- sv_accelerate 5
- sv_aim 0
- sv_airaccelerate 10
- sv_airmove 1

- sv_allowdownload 1
- sv_allowupload 1
- sv_alltalk 0
- sv_voiceenable 0
- sv_cheats 0
- sv_clienttrace 1
- sv_friction 4
- sv_gravity 800
- sv_maxrate 25000
- sv_minrate 20000
- sv_maxupdaterate 101
- sv_minupdaterate 80
- sv_maxspeed 320
- sv_proxies 1
- sv_send_ressources 1
- sv_timeout 65
- sv_lan 1

4. Servervorbereitung

- Der Server wird von den Organisatoren gestellt.
- Vor dem Beginn eines Matches werden 3 Server restarts durchgeführt. Für die Einhaltung der Restartsregelung sind beide Teams verantwortlich.

5. Verbindungsabbruch

- Verhalten bei einem Servercrash:
Grundsätzlich wird die Runde, in der der Servercrash passierte neugestartet.
- Verhalten beim Spielerdisconnect:
Sollte ein Spieler dropen (z.B. Disconnect durch technische Probleme) wird das Spiel ohne ihn fortgesetzt. Der betreffende Spieler hat allerdings die Möglichkeit wieder auf den Server zu connecten, sobald er das Problem, welches für den disconnect verantwortlich war, behoben hat. Kann der Spieler nichts für das Disconnect (z.B. wegen Fehler im Netzwerk), so wird (wenn alle Spieler wieder auf dem Server sind) vom aktuellen Punktstand aus ein Restart durchgeführt.
- Wird ein Disconnect mutwillig herbeigeführt, führt dies für das betreffende Team zum sofortigen Ausschluss vom Turnier.

6. Zugelassene Programme

- Es sind sämtliche Voiceprogramme erlaubt (z.B. Battlecom, Gamevoice, Teamspeak, Ventrilo etc.).

7. Nichtzugelassene Programme

- Grundsätzlich sind alle Arten von Programmen, Custom-Dateien und Modifikationen, die nicht zum jeweiligen Originalspiel gehören, in den Spielen verboten.
- Nicht zugelassen sind Programme, die einen großen Vorteil bei ihrer Nutzung bringen (z.B. modifizierte Treiber, die das Ausblenden von Wänden erlauben wie Wallhacks) oder Programme, die das Spiel selbst verändern.

8. Cheats

- Das Ausnutzen jeglicher Cheats, Bugs oder Exploits des Games hat die sofortige Disqualifikation des betreffenden Teams vom Turnier zur Folge.

9. Sonstiges

- Grundsätzlich wird ein Spiel bis zum Ende gespielt. Sollten Probleme auftauchen, muss dies im Spiel von einem der Teilnehmer durch einen deutlichen Protest klar gemacht werden. Dies geschieht indem unverzüglich ein Orga darüber informiert wird.
- Das Verändern jeglicher Sounds, Spielermodels, Waffenmodels, Fadenkreuze, Texturen, Huds und Sprites ist untersagt.
- Die Clientsettings sind generell auf Standardwerte zu setzen oder dürfen sich in dem über das Menü einstellbaren Bereich befinden.
- Als Zuschauer sind nur Orgas oder von den Orgas zugelassenen Personen berechtigt.
- Die Turnierleitung behält sich vor das Regelwerk nach eventuellem auftauchen von Bugs, sowie nach erscheinen neuer Patches zu editieren.

10. Spielspezifische Regelungen

- Gespielt wird, bis ein Team 16 Runden für sich entschieden hat.
- Nach den ersten 15 Runden werden die Teams gewechselt, das Match wird dann nach 3 weiteren Restarts fortgesetzt. Für die Einhaltung der Restartsregelung sind beide Teams verantwortlich.
- Bei einem Unentschieden wird die Map ein weiteres Mal gespielt, allerdings nur noch auf 3 Runden für jede Partei. Hierbei ist der Wert mp_startmoney auf 10.000 einzustellen. Sollte es erneut zu einem Unentschieden kommen, wird eine weitere Entscheidungsmap, die von der Turnierleitung gezogen wird, mit den oben genannten Einstellungen gespielt bis eine Entscheidung zustande kommt.
- Vom Ausgang des Matches ist ein Screenshot anzufertigen, welcher bis zum Ende des Turniers aufzubewahren ist, um ihn bei Bedarf der Turnierleitung zur Verfügung stellen zu können.
- Spraylogo:
Das Benutzen von Custom-Spraylogos ist mit Einschränkungen erlaubt. Das Spraylogo muss folgenden Regelungen entsprechen: Es darf nicht rassistisch sein, kein Waffenmodel, Playermodel, Bombendetonationsplatz-Logos oder Ähnliches zeigen, was zu Verwirrungen führen könnte.
- Seitenwahl:
Sind sich beide Teams was die Seitenwahl betrifft uneinig, so wird dies per Messerrunde entschieden, der Sieger darf die Seite wählen. Bei einer Messerrunde sind ausschließlich Messer erlaubt. Wer andere Waffen oder Ausrüstungsgegenstände benutzt (darunter fallen auch z.B. Kevlar-Westen und Flashgranaten), verliert diese Runde automatisch.
- Spiel- und Mapbugs:
Das Ausnutzen von HL/CS Engine Bugs ist untersagt, dazu zählen z.B. "silent bombs", "silent run", jegliche Arte von Mapbugs. Weiters gilt: Sich durch Wände, Böden und Decken (auch Leveldecken) durchzuhebeln o.ä. ist verboten. Darunter fällt auch Skywalking. Das Werfen von Granaten unter Wänden hindurch ist verboten. Das Legen von Bomben an Stellen die nicht mehr erreicht werden können ist (mit Ausnahme derer die durch einen Teammate erreichbar bleiben) verboten.
- Schild:
Der bei CS 1.6 eingeführte Schild ist verboten. Sollte versehentlich ein Schild gekauft werden, so ist dieser sofort noch am Startplatz zu „droppen“. Wird dies trotzdem verwendet gilt diese Runde für das Team als verloren.
- Scripte:
Jegliche Arten von Scripts sind verboten. Ausgenommen sind Buyscripts, Adminscripts oder Demorecord/-stopscripts. Alle Scripts/Einstellungen müssen sich in der config.cfg und/oder userconfig.cfg befinden. Das Aufrufen der einzelnen Scriptbefehle darf auch

durch die commandmenu.txt erfolgen. Jeglicher Einsatz von anderen Configdateien per Hand, „bind“ oder Script ist untersagt. Diese Scripte müssen jeder Zeit für die Orgas einsehbar sein.

- **Doppelbindings:**

Jegliche "Doppelbinds" sind verboten (Duckjump etc). Darunter fallen nicht die Befehle:

- timeleft
- adjust_crosshair
- radiocommands
- say_team
- Showscores
- cl_crosshair_color
- stopsound
- slot10
- cl_crosshair_translucent

- **Clientsettings:**

Die Clientsettings sind generell auf Standard-Werte zu setzen, oder dürfen sich in dem über das Menü einstellbaren Bereich* befinden. Des Weiteren ist in den Video Optionen im Spiel die höchste Qualitätsstufe (32 Bit) einzustellen. Von dieser Regel ausgenommen sind folgende Einstellungen:

- console
- con_color
- scr_conspeed
- rate 25000
- cl_cmdrate101
- cl_updaterate 101
- ex_interp 0.01
- zoom_sensitivity_ratio
- m_pitch
- m_yaw
- ati_npatch
- fps_max
- cl_dynamiccrosshair
- cl_minmodels
- gl_max_size (min 256)
- cl_shadows
- cl_weather
- cl_showfps
- hud_fastswitch
- say_team
- Say

Ausgenommen von dieser Regel, sind die hier angeführten Befehle:

- max_smokepuffs (min 19)
- die Benutzung von A3D ist untersagt
- net_graph 0

