

Regelwerk Counter Strike Source (2on2)

1. Spielversion

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

2. Mappool

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

3. Servereinstellungen

- 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 "15"
- mp_friendlyfire "1"
- mp_limitteams "0"
- mp_maxrounds "0"
- mp_playerid "0"
- mp_roundtime "1.75"
- mp_spawnprotectiontime "0"
- mp_startmoney "800"
- mp_timelimit "0"
- mp_tkpunish "0"
- mp_winlimit "0"
- mp_round_restart_delay "5"

- decalfrequency "60"
- host_framerate "0"
- sv_rcon_log "1"
- log on

- sv_accelerate "5"
- sv_airaccelerate "10"
- sv_allowdownload "1"
- sv_allowupload "0"

- sv_alltalk "0"
- sv_cheats "0"
- sv_consistency "1"
- sv_friction "4"
- sv_gravity "800"
- sv_maxspeed "320"
- sv_pausable "1"
- sv_pure "2"
- sv_stepsize "18"
- sv_timeout "65"
- sv_turbophysics "1"
- sv_voiceenable "1"
- sv_minrate "100000"
- sv_maxrate "100000"
- sv_minupdaterate "66"
- sv_maxupdaterate "66"
- sv_mincmdrate "66"
- sv_maxcmdrate "66"
- sv_lan "1"
- sv_client_min_interp_ratio "1"
- sv_client_max_interp_ratio "2"
- sv_client_predict "1"
- sv_client_cmdrate_difference "0"
- sv_pure_kick_clients "1"
- sv_allow_wait_command "0"
- sv_allow_color_correction "0"
- sv_nowinpanel "1"
- sv_allowminmodels "1"
- sv_enablebunnyhopping "0"
- sv_competitive_minspec "1"
- sv_enableboost "0"
- sv_legacy_grenade_damage "0"
- sv_hudhint_sound "0"
- sv_disablefreezecam "1"
- sv_nonmemeis "1"
- sv_nomvp "1"
- sv_nostats "1"

- zb_matchconfig " "
- zb_startmoney "800"
- zb_warmode "1"
- zb_allowcashcalling "2"
- zb_dosprotect "1"
- zb_crashblock "1"
- zb_antispeedhack "0"
- zb_removals "1"
- zb_crouchfix "1"
- zb_bancheaters "0"
- zb_forwardbans "0"

- zb_illegaldefusefix "1"
- zb_force_dx "2"
- zb_antiflash "1"
- zb_checkviewangles "0"
- zb_autoupdate "0"
- zb_deadvoice "1"
- zb_antispam_max_cmds_per_sec "5"
- zb_ignoreplayerqueries "0"

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:
Sollte innerhalb der ersten drei Runden der Server abstürzen (keine einzelnen Verbindungsabbrüche von Spielern), wird die Map neu gestartet. Eine eventuell stattgefundenen Messerrunde gehört nicht zu den ersten drei Runden der Begegnung. Falls der Server in einer späteren Runde abstürzt werden die verbleibenden Runden ausgespielt und zu den vorher erspielten Runden dazugezählt, wobei mp_startmoney auf 2000 gesetzt wird und das Team welches die letzte Runde vor Serverabsturz verloren hat einen Suizid mit dem Befehl "kill" durchführt.
- Verhalten beim Spielerdisconnect:
Bei einem Spielerdrop ist das Spiel in der nächsten Buytime bis zum Reconnect des Spielers vom Team des gedropten Spielers zu pausieren. Nur dieses Team ist berechtigt die Pause wieder zu entfernen.
- 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

- Es wird die aktuelle Version des ServerTools „zBlock“ verwendet.
- Gespielt wird, bis ein Team 16 Runden für sich entschieden hat, danach kann der Server verlassen werden, sofern nicht ein Team vorher angekündigt hat auf dem Server zu bleiben zwecks Configüberprüfung.
- Falls es zu so einem Fall kommt, sind beide Teams komplett auf dem Server zu bleiben, sonst ist die Forderung eines Checks nichtig.
- 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 Parteien. Hierbei ist der Wert mp_startmoney auf 8.000 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 Waffenmodell, Playermodell, 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:
Sich durch Wände, Böden und Decken (auch Leveldecken) durch zu hebeln (o.ä.) ist verboten, darunter fällt entsprechend auch Skywalking. Bomben so zu legen, dass sie nicht mehr erreicht werden können ist verboten.
Stellen die mit Hilfe eines Mitspielers erreichbar sind gehören nicht dazu! Speziell de_inferno: Die Bombe am Brunnen so zu legen, dass sie nicht mehr entschärft werden kann, ist verboten. 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: prodigy Stacheldrahtrand, nuke oberes Hallendach, usw.
Das Werfen von Granaten unter Wänden hindurch ist verboten. Anmerkung: Das Werfen über Dächer und Wände ist erlaubt. "Mapschwimmen" oder "Floating" ist verboten. Es ist NICHT erlaubt, die liegende Bombe zu bewegen (3 Runden Abzug bei Verstoß).
Beim Entschärfen der Bombe muss diese vollständig sichtbar sein. Das Entschärfen durch Gegenstände oder Wände ist vollkommen untersagt. Wenn die Bombe auf einer

Anhöhe oder Zug oder ähnlichem gelegt worden ist, muss der Entschärfer ebenfalls darauf steigen, sofern er die Bombe nicht sieht. Dies gilt sowohl für das teilweise Entschärfen (andefusen), als auch das komplette. Bei einem Verstoß werden der entsprechenden Partei 3 Runden abgezogen.

- **Scripts:**
Jegliche Arten von Scripts sind verboten. Ausgenommen sind Buyscripts, Adminscripts oder Demorecord/-stopscripts. 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 die Orgas einsehbar sein. Der Silent-Walk per Script ist verboten. Bei Nutzung ist ein Defloss auszusprechen.
- **Doppelbindings:**
Jegliche "Doppelbinds" sind verboten (Duckjump etc). Darunter fallen nicht die Befehle:
 - adjust_crosshair
 - radiocommands
 - cl_crosshairscale
 - say_team
 - slot1
 - zb_teamcash

- **Clientsettings:**

Bei den Clientsettings sind folgende Befehle zu übernehmen. Der Rest ist frei wählbar.

- cl_pitchspeed 225
- cl_yawspeed 210
- net_graph 0/1
- mat_dxlevel 80/81/90/95
- net_maxfilesize 16
- net_maxfragments 1280
- cl_lagcomp_errorcheck 0/1

Das Ändern folgender Werte ist nicht gestattet und gilt als Betrugsversuch:

- mat_proxy
- mat_depthbias_normal
- rate 25000 - 100000
- cl_cmdrate 66
- cl_updaterate 66
- cl_lagcompensation 1

