

## Quake 3 Arena TDM – 1on1

Stand: 11.04.2006

Änderungen vorbehalten!

Geschrieben von: Lord of Hell

### 1.0 Allgemein

- 1.1 Quake ][ Arena wird in der jeweils aktuellen Point-Release (derzeit Quake III Arena v1.32) eingesetzt. OSP Version 1.03a
- 1.2 Sobald die Turniere gestartet werden, ist es nicht mehr möglich sich nachträglich anzumelden. Man kann aber von seiner Teilnahme zurücktreten. Paarungen, die dadurch ohne Gegner zurückbleiben, bekommen ein Freilos.
- 1.3 Ist die Spieleranzahl in einer Runde ungerade, bekommt ein Spieler per Zufall ein Freilos.
- 1.4 Spieltermine und Server werden von der Turnierleitung vorgegeben.
- 1.5 Sollte Unerwartenderweise während eines Spieles der Server ausfallen, so wird die gerade laufende Halbzeit nochmals neu gestartet. Dabei fangen beide Clans wieder beim Stand 0:0 an!  
Es wird nicht bei dem zuletzt erreichten Ergebnis weitergespielt. Eine bereits gespielte 1. Map wird normal gewertet.
- 1.6 Jegliches Cheaten führt zur sofortigen Disqualifikation des Spielers. Unter Cheaten fällt das Einsetzen von Einstellungen / Tools / Skripts / Texturen / Models / Sounds oder sonstiger Hilfsmittel / Anpassungen des Spiels, die einem Teil einer Paarung einen unlauteren Wettbewerbsvorteil gegenüber dem anderen Teil verschafft. Sind solche Cheats nicht explizit verboten, so entscheidet die Turnierleitung.
- 1.7 Sollte ein Spieler absichtlich seinen Computer während eines Turniers zum Absturz oder Ausstieg aus dem laufenden Spiel (Disconnect) bringen, wird er disqualifiziert. Im Zweifelsfall entscheidet die Turnierleitung über den Verbleib oder den Ausschluss des betroffenen Spielers.
- 1.8 Alle Ergebnisse müssen mit Screenshots/Demos/Logfiles dokumentiert werden. Sollten Unklarheiten am Ende des Spieles herrschen und beide Teams können keine Daten des Ergebnisses vorweisen, so können ggf. beide disqualifiziert werden, um den Ablauf des Turniers nicht zu stören (bzw. zu verlängern). Die Entscheidung darüber liegt bei der Turnierleitung.
- 1.9 Alle Spieler haben sich gegenüber ihren Mitstreitern und gegenüber der Turnierleitung freundlich und respektvoll zu verhalten. Den Anweisungen der Turnierleitung ist Folge zu leisten. Sollten Spieler gegenüber der Turnierleitung oder anderen Spielern ausfallend werden, behalten wir uns vor den Spieler auszuschliessen. Der Entscheid der Turnierleitung kann nicht angefochten werden.

### 2.0 Turnier

- 2.1 Folgende Maps stehen für das Turnier zur Auswahl:
  - pro-q3dm6
  - pro-q3dm13
  - pro-tourney4
  - tourney2
  - ospdm8
  - ztn3tourney1
  - hub3tourney1

- 2.2 In den ersten Runden werden 2 Maps mit einem Zeitlimit von 10 Minuten gespielt. Dabei wählt jeder Spieler eine Map. Wer in diesen beiden Spielen zusammen mehr Frags hat, kommt eine Runde weiter.  
Ab dem Viertelfinale wird Best of 3 mit einem Zeitlimit von 15 Minuten gespielt. Die 3. Map wird von der Turnierleitung ausgelost, wenn sich die Spieler nicht einigen können.  
Der Final wird ebenfalls „best of three“ gespielt! Falls sich der Spieler aus der Looserrunde durchsetzen kann und 2 Maps gewinnt, so muss eine zweite Runde „best of three“ gespielt werden! Als zweite Chance für den Gewinnerroundspieler!  
→ Double Elimination  
Bei einem Unentschieden nach der regulären Spielzeit, wird 5 Minuten Overtime gespielt. Maximal wird 1 Overtimes gespielt, danach entscheidet das erste Frag den Ausgang der Partie.
- 2.3 Jeder Spieler darf pro Map 1 Timeout von jeweils 3 Minuten nehmen (timeout in der Console).
- 2.4 Jeder Turnierteilnehmer verpflichtet sich zu Fairplay und zur Einhaltung der Turnier Regeln.
- 2.5 Jeder Turnierteilnehmer hat sich aktiv um einen schnellen und reibungslosen Ablauf des Turniers zu bemühen.
- 2.6 Die Turnierteilnehmer haben Sorge dafür zu tragen, dass ihre Computer zu Turnierbeginn korrekt laufen und ohne Zeitverzögerung das Turnierspiel durchführen können.
- 2.7 Jeder Turnierteilnehmer bemüht sich selbst um seine Turnierteilnahme und sorgt für die Erfüllung der jeweiligen Erfordernisse des Turniers.
- 2.8 Die Turnierteilnehmer kümmern sich selbständig darum in die passenden Server zu kommen. Der Veranstalter gibt Informationen dazu in geeigneter Art bekannt (Durchsage, Beamer, Intranet).

### **3.0 Client / Servereinstellungen**

- 3.1 Gespielt wird immer auf Servern, die von den Veranstaltern gestellt werden. Der Veranstalter sorgt nach bestem Vermögen für die Bereitstellung und Verfügbarkeit der Server. Die Turnierleitung ist für die Konfiguration des Servers zuständig.
- 3.2 Forced Respawn wird auf 5 Sekunden gestellt. Weiterhin gelten folgende Einstellungen: team damage on, all weapons and powerups on.
- 3.3 Die Spieler dürfen ihre eigenen Configuration Files benutzen. Die Configuration Files dürfen "alias bindings" wie rocket jump etc. beinhalten, jedoch keine bindings und aliases, die das Disconnecten vom Server verursachen, den Server pingen oder den Server in irgendeiner Form beeinflussen. Alle Configurations Files dürfen zu jedem Zeitpunkt von den Turnierverantwortlichen und Schiedsrichtern inspiziert werden und ggf. der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.
- 3.4 Jegliche Art von Files, wie eigene Models, pak files, spezielle crosshairs, player models, skins, Kartentexturen und/oder Sounds sind verboten und führen zur sofortigen Disqualifikation des Spielers.
- 3.5 Folgende Consolen-Kommandos dürfen während des Turniers nicht verwendet werden: +button4
- 3.6 Folgende Kommandos sind erlaubt: +button5, Cg\_truelightning, Cg\_alllightning, Cg\_altplasma, OSP Client Variablen (cvars)
- 3.7 Folgende Consolen-Kommandos dürfen während des Turniers geändert werden, jedoch nicht während eines Spiels: com\_maxfps

3.8 Folgende Consolen-Kommandos müssen auf "default" oder im vorgeschriebenen Bereich eingestellt sein:

- `cl_maxpackets >= 30`
- `snaps >= 20`
- `r_picmip < 6`
- `r_lodcurveerror`
- `cl_timenuddge = 0`
- `freeze`
- `testgun`
- `testmodel`
- `handicap`
- `cg_thirdperson`
- `Pmove_fixed 0`