

ESWC LF8 Counter-Strike 1.6 – male+female Turnierregel

Stand: 11.04.2006

Änderungen vorbehalten!

1 Generelles

1.1 Allgemeines

Die folgenden Regeln sind für sämtliche Teilnehmer der ESWC Qualifikation verbindlich und somit strikt einzuhalten. Mit der Anmeldung verpflichtet sich jeder Spieler dazu, die Regeln gelesen zu haben und diese zu befolgen.

1.2 Verhalten

Jeder Teilnehmer hat sich jederzeit fair gegenüber seinen Konkurrenten zu verhalten. Bei Missachtung ist mit Bestrafung bis hin zum Ausschluss aus jeglichen LF-Turnieren zu rechnen.

1.3 Haftung

Bei dem Turnier haftet jedes Team für seine Spieler und trägt somit die Verantwortung im Falle von Regelverstössen.

1.4 Übertragungen

Die Rechte für sämtliche Übertragungsmöglichkeiten von Begegnungen innerhalb der Qualifikation liegen bei LANFORCE. Auf Verlangen eines Admins müssen die entsprechenden Zugangsdaten für eine Übertragung geliefert werden (siehe Regel 4.4).

1.5 Regeländerungen

Die Leitung behält sich die Möglichkeit vor, jederzeit die Regeln anzupassen und zu verändern. Es können auch Regeländerungen mit rückwirkenden Charakter beschlossen werden.

2 Teilnahme an der Qualifikation

2.1 Spielberechtigung

Um an der ESWC Qualifikation teilnehmen zu können, muss der grössere Anteil der Spieler über einen Schweizer-Pass verfügen. Dies kann sich wie folgt zusammensetzen:

5-0, 4-1, 3-2, 3-1-1, 2-1-1-1

Gewinnt trotzdem ein Team, die diese Anforderungen nicht erfüllen, so wird das am besten platzierte Team nach Paris eingeladen, welches diese Kriterien erfüllt. Trifft dies auf zwei Teams zu, so wird ein Entscheidungsmatch gespielt.

2.2 Mindestalter

Für das CS-Turnier gibt es kein Mindestalter. Für die Finals hingegen liegt dieses bei 16. Es kann sich also nur ein Team qualifizieren, bei welchen alle 5 Spieler mindestens 16 Jahre alt sind.

2.3 Teilnahme an mehreren Turnieren

Jeder Spieler und Team kann sich nur für maximal einen ESWC-Finalplatz qualifizieren. Es zählt der zuerst erreichte.

2.3 Electronic Sports Charter

- Die Spieler akzeptieren die Regeln des Fair-Plays und verzichten auf jegliche Gewalt, physischer oder psychischer Natur.
- Die Spieler akzeptieren die Turnierregeln
- Die Spieler akzeptieren die Entscheidungen der Turnieradmins und beleidigen sie in keinsten Weise.
- Die Spieler bestätigen keine unfairen Mittel zu verwenden

2.4 Kommunikation mit Externen

Die Kommunikation mit Aussenstehenden ist untersagt. Insbesondere im Zusammenhang mit dem verschaffen von Informationen über das Spiel des Gegners. Ausnahme bilden hier die Turnieradmins.

2.5 Verantwortung für den eigenen PC

Die Spieler sind verantwortlich einen funktionsfähigen PC mit allen nötigen Treiber und ähnlichen ab Turnierstart bereit zu haben.

3 Teilnahme am Grand Final in Paris

3.1 Spielerwechsel

Jenes Team, dass sich für das Grand Final in Paris Ende Juni qualifiziert, muss auch in derselben Konstellation an dem Event teilnehmen. Ist ein Spieler verhindert, so wird das nächst platzierte komplette Team an das Grand Final eingeladen.

3.2 Accountübernahmen

Es ist nicht gestattet, den Account eines anderen Teams oder Spielers zu übernehmen.

4 Vor dem Spiel

4.1 Festlegen der Spielzeit

Nach dem Aufschalten der Partie im Intranet ist diese schnellst möglich auszutragen. Beide Parteien müssen auf den vorgegeben Server connecten und nach Spielschluss hat das Gewinnerteam das Resultat sofort einzutragen. Sollte es zu Konflikten kommen ist unverzüglich der CS-Admin zu informieren.

4.2 Kontakt mit dem Gegner

Nehmt so schnell wie möglich mit dem Gegner Kontakt auf. Beide Teams müssen sich darum bemühen! Gib der Gegner Def Win, so ist dies unverzüglich im Intranet einzutragen.

4.3 Serverwahl

Der Server wird von der Turnierleitung für jedes Spiel gestellt. Die IP-Adressen sind verbindlich. Nach dem Spiel ist der Server sofort zu verlassen, damit das nächste Spiel darauf ausgetragen werden kann.

4.4 Rcon-Passwort

Das Rcon-Passwort darf nicht geändert werden. Geschieht dies doch, kann der betreffende Spieler und sein Team bestraft werden.

4.5 Server-Admin

Die Teams einigen sich wer Server-Admin macht. Die Settings sind von beiden Seiten vor dem Spiel zu prüfen. Können sich die Teams nicht einigen, so entscheidet der Admin wer es macht oder ob er es selber administriert.

4.6 HLTV / Livebot

Alle Spielen können von der Lanforce übertragen werden.

Falls ein Team eine Übertragung wünscht, kann es diese auch selbst übernehmen. HLTV Server müssen aber stets über ein Delay von mindestens 90 Sekunden verfügen.

4.7 Warmup

Die Teams haben ein 5 Minuten dauerndes Warmup vor jedem Spiel zur Verfügung.

5 Während dem Spiel

5.1 Spielversion

Gespielt wird Counter Strike 1.6 im Steam-Offline Modus.

5.2 Spielmodus

Ein Match besteht aus einer, gespielten Map im Modus MaxRounds 15. Die Map ist dabei vorgegeben und kann auch im gegenseitigen Einverständnis nicht geändert werden.

Es wird immer 5on5 gespielt, eine andere Anzahl von Spielern ist auch hierbei mit gegenseitigem Einverständnis nicht erlaubt.

5.3 Nicht genügend Spieler

Ist ein Team nur zu viert hat man 5 Minuten zu warten. Anschliessend muss 4on5 begonnen werden. Dasselbe gilt für vier Spieler. Die minimale Spielerzahl pro Team ist 4. Hat ein Team weniger als 4 Spieler so wird es mit einem Default Loss bestraft.

5.4 Overtime

Steht es nach 30 Runden unentschieden, so gibt es eine Overtime mit folgenden Settings:

- MaxRounds 3
- 16000 Startmoney.

Jedes Team ist einmal Attacker bzw Defender. Können sich die Teams nicht einigen wer zuerst Attacker bzw Defender ist, so ist eine Knife Round zu machen. Insgesamt gibt es also maximal 6 Runden pro Overtime. Das Team, welches mehr Runden gewonnen hat ist Sieger. Bei Gleichstand gibt es eine nächste Overtime. Dies wird solange gespielt, bis ein Sieger aus dem Spiel hervorgeht.

5.5 Mappool

Im Mappool sind die folgenden Maps:

- de_dust2 (drax version)
- de_inferno
- de_nuke (drax version)
- de_train (drax version)
- de_cbble

Die Maps können hier gedownloadet werden:

ftp://ftp.games-services.com/2006/flashbug_mappack_by_drax.zip

5.6 Spieleinstellungen

5.6.1 Servereinstellungen

Folgende Werte sind auf den Servern obligatorisch:

- sv_lan 1
- sv_lan_rate 20000
- sv_maxupdaterate 101
- sv_maxspeed 320
- sv_airaccelerate 10
- sv_maxrate 8000
- sv_aim 0
- sv_cheats 0
- sv_airmove 1
- sv_allowupload 1
- sv_bounce 1
- sv_clienttrace 1
- sv_clipmode 0
- sv_friction 4.000
- sv_gravity 800
- sv_minrate 2500
- sv_stepsize 18
- sv_stopspeed 75.000
- sv_wateraccelerate 10
- sv_waterfriction 1
- mp_autoteambalance 0
- mp_limitteams 0
- mp_friendlyfire 1
- mp_forcechasecam 2
- mp_chasecam 1
- mp_friendly_grenade_damage 1
- mp_allowmonsters 0
- mp_ghostfrequency 0.1

- mp_fadetoblack 1
- mp_autokick 0
- mp_hostagepenalty 0
- mp_tkpunish 0
- mp_c4timer 35
- mp_roundtime 2
- mp_freezetime 10
- mp_chattime 10
- mp_startmoney 800
- mp_timelimit 0
- mp_maxrounds 15
- mp_winlimit 0
- mp_buytime 0.25
- mp_flashlight 1
- mp_logfile 1
- mp_logmessages 1
- mp_mirrordamage 0
- log on
- sys_ticrate 10000
- fps_max 200
- pausable 1

Diese sind vor dem Match jedoch zu überprüfen. Mit dem Start des Matches erklären sich beide Teams dazu bereit, mit den eingestellten Settings zu spielen.

5.6.2 Clienteinstellungen

Config-Änderungen oder Scripts, die einen eindeutigen Vorteil verschaffen, sind verboten. Folgender Wert ist obligatorisch: color_depth 32 bit

5.7 Flashbugmaps

Auf jedem Server werden die Drax-Fix-Maps vorhanden sein.

Auf Wunsch eines Teams muss vor dem Spiel getestet werden, ob die Maps vorhanden sind. Nach Beginn eines Spieles sind keine Proteste wegen Flashbugs mehr möglich.

5.8 Spielstart

Der Spielbeginn muss für beide Teams klar ersichtlich sein. Es müssen somit beide Teams zuerst ihre Bereitschaft bekannt geben, bevor das Match durch mindestens 2 Restart Rounds eingeleitet wird. Dies gilt ebenfalls für Spielbeginne nach Map- und Teamwechseln.

5.9 Probleme

5.9.1 Spielunterbrechungen

Jedes Team hat pro Spiel einen Anspruch auf insgesamt 10 Minuten Pause, welche stets am Anfang einer Runde eingesetzt werden dürfen. Es ist Pflicht, dem gegnerischen Team mitzuteilen, was der Grund des Begehrens ist.

5.9.2 RCON Missbrauch

Jeglicher Missbrauch des Rcon-Passwort wird vom Admin mittels Logfile geprüft und führt zu harten Strafen gegen den Spieler und das ganze Team, welche bis zum Ausschluss aus allen LF-Turnieren führen können. Insbesondere fällt darunter auch das Ändern der Settings ohne vorheriges Fragen des Gegners sowie das Restarten der Runde ohne Zustimmung des gegnerischen Teams.

5.9.3 Serverabsturz

Stürzt der Server ab und es wurden auf der aktuellen Hälfte erst 5 oder weniger Runden gespielt, wird die gesamte Hälfte neu gestartet. Falls der Server später abstürzt, wird nach einem Neustart mit mp_startmoney 6000 weitergemacht und nur noch die restlichen Runden gespielt.

5.9.4 Spielerwechsel

Während dem Match dürfen keine spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden.

5.9.5 Spielabbruch

Ein Match dauert solange, bis ein Team 16 Runden für sich entschieden hat. Danach ist das Spiel zu Ende, der Server ist zu verlassen und das Gewinner-Team hat das Resultat unverzüglich im Intranet einzutragen.

5.10 Nichterlaubte Handlungen

5.10.1 Programme

Sämtliche Programme, welche einem einen eindeutigen Vorteil (Wallhack/ESP, Aimbot etc.) verschaffen oder das Game verändern sind verboten! Ausnahmen bilden hier Voice-Programme wie zum Beispiel Teamspeak oder Ventrilo und Grafik-Programme wie Powerstrip, die lediglich die Helligkeiten und Kontraste verändern. Das Nutzen von A3D ist strengstens untersagt. Im Zweifelsfall entscheidet der Admin.

5.10.2 Spieländerungen

Config-Änderungen, Scripts und Custom-Models, die einen eindeutigen Vorteil (verschieben der Hitboxen, Erstellen von Whitewalls, Aufhebung der Streuung etc.) verschaffen, sind verboten. Auch hier entscheidet ein Admin im Zweifelsfall.

Klare Ausnahmen bilden hier Netsettings und Buyscripts sowie alle Einstellungen, welche sich über das eingebaute Menü verstellen lassen.

5.10.3 Spielhandlungen

5.10.3.1 Granaten Spamming

Jeder Spieler darf pro Runde höchstens eine HE-Granate, zwei Flashbangs und eine Smoke-Granate kaufen.

5.10.3.2 Bomb Planting

Die Bombe so zu pflanzen, dass sie unmöglich zu defusen ist, ist untersagt. Ebenfalls ist es auch nicht erlaubt, die Bombe so zu deponieren, dass sie keine Geräusche mehr von sich gibt.

5.10.3.3 Selbsttötung

Das absichtliche Selbsttöten, um Gegnern Geld oder Waffen zu verwehren oder um die Rundenzeit zu verkürzen ist untersagt.

5.10.3.4 Bug Using

Generell lässt sich sagen, dass das Ausnutzen sämtlicher Bugs, welche dem Spielprinzip widersprechen, verboten ist. Beispiele:

- Das Boosten (Leiter bauen mit Spielern) ist erlaubt, so lange dadurch für einen Spieler keine Wände / Texturen / Böden verschwinden. (z.B. auf de_aztec auf den oberen Rand / de_dust2 auf den Vorsprüngen beim BP A)
- Das Silent-Planting (Bombe ist gelegt, macht jedoch keine Pieps-Geräusche mehr) ist ebenfalls strengstens verboten (z.B. auf de_dust2 beim BP A)
- Auch das Boosten durch Decken etc. hindurch ist verboten.
- Die Benutzung des Schildes ist verboten! Verkauft man sich, so muss der Gegenstand unverzüglich an der Base gedropt werden.
- Das Ausnutzen des Smoke-Bugs durch das Starten und Stoppen einer Demoaufnahme während eine Smoke-Granate liegt, ist verboten.
- Das Ausnutzen von Flashbugs ist verboten.
- Das Ausnutzen des MSN-Bugs, welche es ermöglicht durch Wände zu sehen ist verboten
- Das Ausnutzen des Direct3D-Bugs, welche es ermöglicht durch Wände zu sehen ist verboten
- Das Ausnutzen des Bugs, dass man mehrere Waffen bei sich haben kann ist verboten!
- Die Bombe so pflanzen, dass es den Terroristen ermöglicht, in der nächsten Runde mehr Geld zu erhalten, ist verboten.

Spezialfälle:

- Das Werfen von Granaten über Mauern (z.B. auf de_dust2, BP B oder de_inferno) ist erlaubt.
- Die Bombe so zu pflanzen, dass sie nur durch Boosten zu erreichen ist, ist ebenfalls erlaubt.

5.10.3.5 Mapspezifische Bugs

Im folgenden PDF Format sind alle Mapbugs aufgelistet, die entweder erlaubt oder verboten sind:

http://files.cms.gameblix.com/lgz/pdf/1139540247/LGz_CS-1_6-Mapbugs_V1-3.pdf

5.11 Spielaufzeichnungen

5.11.1 Demopflicht

Jeder Spieler muss von beiden Hälften eines Spiels Demos aufnehmen. Das heisst, es braucht eine vollständige Demo von der Attacker- und der Defender-Phase. Diese sind solange aufzubewahren wie das Team im Turnier verbleibt und dem Admin auf Verlangen auszuhändigen

5.11.2 Screenshotpflicht

Jedes Team muss am Ende der Spielhälfte Screenshots vom Scoreboard machen und bis zum Ausscheiden aus dem Turnier aufbewahren.

5.12 Absturz eines Clients

Die Runde wird fertig gespielt und dann mittels Pause-Funktion gestoppt um dem Spieler die Möglichkeit zu geben zurückzukehren.

5.13 Absturz des Servers

Der Turnieradmin kann eine Wiederholung des Spieles ansetzen.

Ist die erste Runde noch nicht gespielt so wird neugestartet. Passiert der Absturz nach der ersten Runde so werden die Runden die bis dann fertig gespielt wurden gezählt und die restlichen nachgespielt. Es gibt kein Anrecht auf ein höheres startmoney. Die Team können sich aber auf eines einigen.

5.14 Nichterscheinen oder Nichtkompletter Gegner

Erscheint der Gegner nicht auf dem Server hat man ihn mündlich mitzuteilen, dass er unverzüglich connecten soll. Verstreichen weitere 10 Minuten ohne dass mindestens 3 Spieler auf dem Server sind, ist das Spiel gewonnen. Es ist sofort im Intranet einzutragen.

Sind drei Spieler innerhalb von 10 Minuten auf dem Server, so verbleiben den restlichen 2 Spielern noch 5 Minuten. Danach kann das Spiel gestartet werden, auch wenn lediglich 3 Spieler des Gegner anwesend sind.

6 Nach dem Spiel

6.1 Eintragen des Ergebnisses

Beide Teilnehmer sind dafür verantwortlich, das Ergebnis einzutragen oder das Ergebnis einem zuständigen Admin mitzuteilen. Ist kein Resultat eingetragen so können beide Teams disqualifiziert werden. Ein nachträgliches melden des Resultates macht diesen Entschluss nicht mehr rückgängig. Die Deadline für das Eintragen ist immer 2 Stunden nach dem offiziellen Rundenstartzeitpunkt. Sehen die Team, dass dies nicht zu schaffen ist, ist es einem Admin mitzuteilen **vor** Ablauf der Frist!

6.2 Protestverfahren

Falls ein Teilnehmer vermutet, dass es an einem seiner Matches zu Regelverstößen oder anderen Problemen kam, kann er nach Ende des Spiels innerhalb von 10 Minuten bei einem Admin den Protest melden. Dies ist zwingend vor dem Eintragen des Resultates im Intranet zu geschehen! Es ist also dem Gegner unverzüglich mitzuteilen, dass man Protest einlegt und somit das Resultat nicht eingetragen werden darf.

Jeweils nur der Teamcaptain bzw ein Delegierter erklärt den Standpunkt!

Unbegründete Protesteinlegungen können zu Def Wins und Ausschluss aus dem Turnier führen, da sie den Turnierverlauf aufhalten. Die Entscheidungskompetenz liegt alleine beim Admin.

7 Verwarnungen und Disqualifikation

Fällt ein Team wegen groben Regelverletzungen auf, so kann es von allen LF-Turnieren ausgeschlossen werden und für ein Jahr von den ESWC-Event gesperrt werden.

Auch andere Massnahmen sind denkbar, liegen aber im Kompetenzbereich des Admins.

Insbesondere führen zu folgende Aktionen zu Sanktionen:

- Beleidigung eines Admins
- Nichtbefolgen der Anweisungen eines Admins
- Vulgäre Sprache
- Beleidigung des Gegner
- Zuspät kommen
- Unsportliches Verhalten