



# [BaL] Aula-LAN VII: Turnierreglement Counterstrike: Source

1. Gespielt wird immer die aktuelle über Steam verfügbare Version von Counterstrike: Source. Je nach Zahl der Anmeldungen wird am Auslostag die Teamgröße zwischen 3 und 5 Spielern von der Turnierleitung festgelegt. Die Zusammenstellung der Teammitglieder wird von der Turnierleitung zufällig (z. B.: durch Auslosung) ermittelt.
2. Das Turnier wird im Single-Elimination-Modus durchgeführt. Für jede Runde wird eine "Defaultmap" aus dem Mappool gezogen.
3. Jedes Team muss auf jeder gespielten Map einmal T und einmal CT spielen.
4. Gespielt wird auf 15 Runden ohne Zeitlimit. Nach der entscheidenden 16. Gewinnrunde kann der Server verlassen werden.
5. Bei einem Unentschieden wird die Map ein weiteres Mal gespielt, allerdings nur noch auf 3 Runden ohne Zeitlimit. 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 (aus allen Maps des Mappools) gezogen wird, mit den oben genannten Einstellungen gespielt, bis eine Entscheidung zustande kommt.
6. Sollte innerhalb der ersten drei Runden der Server abstürzen (keine einzelnen Verbindungsabbrüche von Spielern), wird die Map neu gestartet. Eine eventuell stattgefundenene 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. Bei einem Spielerdrop ist das Spiel in der nächsten Buytime bis zum Reconnect des Spielers vom Team des gedropten Spielers zu pausieren und auch von diesem Team die Pause wieder zu entfernen.
7. Im Mappool befinden sich folgende Maps:
  - de\_aztec
  - de\_dust
  - de\_dust2
  - de\_inferno
  - de\_nuke

8. Es gelten folgende Serversettings, wobei Werte, die nicht explizit gesetzt werden, als Standardwerte zu verstehen sind, so wie sie der Server vorgibt und nicht zu verändern sind!

```
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 "2"  
mp_freezetime "6"  
mp_friendlyfire "1"  
mp_limitteams "0"  
mp_maxrounds "0"  
mp_playerid "0"  
mp_roundtime "1.5"  
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_logfile "1"
```

```
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_lan "1"  
sv_maxspeed "320"  
sv_pausable "1"  
sv_pure "2"
```

sv\_stepsize "18"  
sv\_timeout "60"  
sv\_turbophysics "1"  
sv\_voiceenable "0"  
sv\_minrate "20000"  
sv\_maxrate "100000"  
sv\_minupdaterate "30"  
sv\_maxupdaterate "66"  
sv\_mincmdrate "30"  
sv\_maxcmdrate "66"  
sv\_client\_min\_interp\_ratio "1"  
sv\_client\_max\_interp\_ratio "1"  
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"  
zb\_matchconfig " "  
zb\_startmoney "800"  
zb\_warmode "1"  
zb\_allowcashcalling "2"  
zb\_dosprotect "1"  
zb\_crashblock "1"  
zb\_antispeedhack "1"  
zb\_removals "0"  
zb\_crouchfix "1"  
zb\_bancheaters "0"  
zb\_forwardbans "0"  
zb\_illegaldefusefix "0"  
zb\_force\_dx "0"  
zb\_antiflash "1"  
zb\_antismoke "1"  
zb\_checkviewangles "0"  
zb\_autoupdate "0"  
zb\_deadvoice "1"  
zb\_antispam\_max\_cmds\_per\_sec "5"  
zb\_ignoreplayerqueries "0"  
sv\_disablefreezecam "1"  
sv\_nonemesis "1"  
sv\_nomvp "1"  
sv\_nostats "1"

In dieser Auflistung fehlen einige Einstellung wie das Serverpasswort oder der Servername. Diese sollten natürlich auch von den Standardwerten abweichen.

## 9. Spielersettings

Die in diesen gamespezifischen Regeln aufgeführten Spielersettings (also z.B. Config-Werte) müssen eingehalten werden:

- mat\_dxlevel 80/81/90/95/98 (bei mat\_dxlevel muss der Wert zwischen 80 und 98 eingehalten werden)
- mat\_bumpmap 1/0 (wenn "mat\_bumpmap 0" genutzt wird, muss auch "mat\_specular 0" eingestellt werden; wenn "mat\_bumpmap 1", kann sowohl "mat\_specular 0" oder "1" genutzt werden)
- cl\_pitchspeed 225
- cl\_yawspeed 210
- net\_graph (0 oder 1)

Desweiteren sind sämtliche "snd\_commands" als Binding verboten.

Der Einsatz von vprof\_graph 1 und die Aktivierung anderer verwandter Funktionen durch den Befehl vprof sind untersagt.

## 10. In-Game Overlays

Es sind keine In-Game Overlays des Spieles selber außer den folgenden erlaubt:

- cl\_showdemooverlay 1/-1
- net\_graph 1
- cl\_showpos 1
- cl\_showfps 1

11. Das Spielen mit einer Farbtiefe von 16 Bit ist verboten.

12. Jegliches Benutzen von Scripten ist nicht gestattet.

Nicht erlaubte Scripts/Bindings:

- Turn-Scripte [180° oder ähnliche]
- Stop-Shotscripte [Use- oder Awp-Scripte]
- Centerviewscripte
- Burstfire-Scripte
- Bunnyhop-Scripte
- Ratechanger [Lagscripte]
- FPS-Scripte
- Stopsound-Scripte
- Use'n walk-Scripte / Bindings
- Anti-Flash-Scripte oder Anti-Flash-Bindings
- NoRecoil-Scripte/ Bindings

Als einzige Ausnahmen gelten reine Buy-, Demorecord- und Adminscripts.

13. Alle Einstellungen und Scripte müssen in der config.cfg und/oder userconfig.cfg stehen. Jeglicher Einsatz anderer Configdateien bzw. cvars per Hand, Bind oder Script ist verboten.

14. Das Verändern jeglicher Sounds, Spielermodels, Waffenmodels, Fadenkreuze, Texturen, Huds, Sprites und Dateien aus den .gfc Dateien ist untersagt. Des Weiteren sind modifizierte Treiber sowie Programme, die das Spiel verändern, nicht gestattet.

15. Als Spectators sind nur vom Veranstalter gestellte Admins (Coverage) sowie bei genügend Hardware-Ressourcen auf dem Server ein SourceTV-Kanal mit einem Mindestdelay von 90 Sekunden gestattet.

16. Jegliche Art des Cheatens ist strengstens verboten.

17. Bugs

Vor dem Match:

- 01. Ladebedingte Bugs (z.B. fehlende Kisten, Leitern und ähnliches, doorfix) sind vor Beginn des Spiels auf der jeweiligen Karte zu checken und sind, falls fehlend oder aufgetreten, durch ein Neuladen des Levels zu beseitigen. Falls sie vor Beginn des Spiels übersehen oder nicht gecheckt wurden, erklärt man sich automatisch bereit, mit den Gegebenheiten zu spielen. Ein Anspruch auf Protest besteht dann nicht.

Während des Matches:

- 01. Sich durch Wände, Böden und Decken (auch Leveldecken) durchzuhebeln (o.ä.) ist verboten, darunter fällt entsprechend auch Skywalking. Verboten sind generell Positionen, an denen Texturen, Wände oder Böden verschwinden.
- 02. Bomben so zu legen, dass sie nicht mehr erreicht werden können ist verboten. Stellen die mit Hilfe eines Teammates erreichbar sind, gehören nicht dazu!
- 03. 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 absichtliche Sprünge im Schacht, usw.)
- 04. Das werfen von Granaten unter Wänden hindurch ist verboten.

Anmerkung: Das werfen über Dächer und Wände ist erlaubt.

- 05. „Mapschwimmen“ oder „Floating“ ist verboten.

18. Settings, die nach Absprache verändert werden dürfen:

Der Wert mp\_fadetoblack kann auf 0 gesetzt werden, wenn beide Teams diesem

zustimmen.

Der Wert sv\_voiceenable ist auf 1 zu setzen, sobald ein Team dieses möchte.

19. Wenn ein Spieler mit falschen Konfigurationsdateien antritt, entscheidet die Turnierleitung ob dies Rundenabzug oder einen Defaultwin zur Folge hat.