



Turnierregeln: Counter-Strike 1.6

Modus

Maps werden vor Ort ausgelost aus dem Mappool de_train, de_dust2, de_inferno, de_nuke. Im Overall Finale wählt das Team aus dem Lowerbracket die erste Map, das Team aus dem Winnerbracket die zweite Map.

Gespielt wird ein Double Out. Pro Begegnung wird ein Spiel ausgetragen, 2 mal 15 Runden à 2 Minuten. Im Overallfinale muss das Team aus dem Lowerbracket zwei Spiele gewinnen, um Sieger zu werden. Das Team aus dem Winnerbracket muss nur ein Spiel gewinnen, um Sieger zu werden und das Ticket nach Monza zu erhalten.

Allgemein

- Spielmodus: 5 vs. 5
- Alterseinschränkung: Keine
- Vor dem ersten Spiel muss ein amtliches Dokument vorgewiesen werden, um die Schweizer Staatsbürgerschaft zu bestätigen. Erlaubte Dokumente sind: Pass oder Identitätskarte
- Auswechselspieler sind nicht erlaubt. Jedes Team muss ein Lineup von 5 Spielern stellen. Dieselbe Zusammensetzung muss am WCG Grand Final antreten.
- Jeder Spieler muss die Schweizer Staatsbürgerschaft besitzen
- Das Lineup darf nach dem National Final unter keinen Umständen mehr verändert werden
- Runden: 30 Runden (Maxrounds 15 Format)
- Rundenzeit: 2 Minuten
- Eine Messerrunde entscheidet über die erste Teamwahl.
- Sobald das erste Team 16 Runden gewonnen hat, kann das Spiel beendet werden.

- Bei einem Unentschieden kommt es zur ersten Overtime im Max-rounds 3 Format. Drei Runden als T und drei Runden als CT. Kommt es zu einem weiteren Unentschieden ist dieser Vorgang zu wiederholen. Es wird wieder um die Startseite geknifet.
- In den Overtimes wird mit mp_startmoney 10,000 gespielt
- Mappool: de_dust2, de_inferno, de_nuke, de_train

Matchprotest und Resultate

Matchprotest kann erst nach dem Spiel vom Teamleader beim zuständigen Admin eingelegt werden. Es ist nicht erlaubt das Spiel zu unterbrechen um Matchprotest einzulegen. Nach dem Match muss das Resultat umgehend vom Teamleader bestätigt werden. Danach ist es nicht mehr möglich Matchprotest einzulegen. Zur Bestätigung wird ein Formular mit Spielresultat und Unterschrift zur Verfügung stehen.

Kommandos

Erlaubte Kommandos:

- 1) Left Hand
- 2) Spieler dürfen das Kommando Activate In-Game-VGUI nutzen. (z.B. left hand, adjust_crosshair etc.)
- Es sind Standard Models zu nutzen.
- Boosting (das Stellen von mehreren Spielern übereinander) ist erlaubt.
- Granaten über Gebäude zu werfen ist erlaubt.
- Das Nutzen von Flashbang Bugs wird mit Verwarnungen oder gar Def. loss geahndet.
- Das Ausnutzen von Mapbugs kann zu Verwarnungen, Def. Loss oder zum Ausschluss des Turniers führen.
- Das Gamma Wert darf im Grafikkarten Treiber angepasst werden.

Granaten

Anzahl gestatteter Granaten pro Runde:

- 1) Flashbangs: 2
- 2) Grenades: 1
- 3) Smoke Grenades: 1

Server Settings

- mp_allowspectators 1
- mp_autokick 0
- mp_autocrosshair 0
- mp_autoteambalance 0
- mp_buytime .25

- mp_c4timer 35
- mp_fadetoblack 1
- mp_flashlight 1
- mp_forcecamera 1
- mp_footsteps 1
- mp_freezetime 12
- mp_friendlyfire 1
- mp_hostagepenalty 0
- mp_limitteams 10
- mp_maxrounds 0
- mp_playerid 1
- mp_roundtime 2
- mp_startmoney 800
- mp_timelimit 0
- mp_tkpunish 0
- mp_winlimit 0
- sv_airaccelerate 10
- sv_allowdownload 0
- sv_allowupload 0
- sv_alltalk 0
- sv_cheats 0
- sv_friction 4
- sv_gravity 800
- sv_lan 0
- sv_logfile 1
- sv_maxrate 25000
- sv_minrate 5000
- sv_maxspeed 320
- sv_maxupdaterate 101
- sv_minupdaterate 20
- sv_maxunlag 0.5
- sv_pausable 1
- sv_stepsize 18
- sv_stopspeed 75
- sv_timeout 0
- sv_unlag 1
- sv_voicecodec vaudio_miles
- sv_voiceenable 1
- decalfrequency 60
- host_framerate 0
- setpause 0
- tickrate 100
- log on

- pausable 1

Spieler Settings

Die folgenden Einstellungen des Spielers sind vorgegeben:

- cl_updaterate 101
- net_graph 0/1/3
- cl_cmdrate 101
- rate 25000
- m_filter 1/0
- hud_fastswitch 1/0
- zoom_sensitivity_ratio
- fps_max
- cl_dynamiccrosshair 1/0
- interp 0.01
- dxlevel >= 80

Die folgenden Einstellungen des Spielers sind frei wählbar:

- cl_smooth
- cl_crosshairscale
- sensitivity
- net_graphheight

Die Spieler dürfen hierzu natürlich auch das WCG CS.S GUI nutzen. (Download:

http://www.worldcybergames.com/5th/2006/Games/GameFiles/WCG_2006_GUI.zip)

Folgende Einstellungen dürfen nicht editiert werden.
(Standart Werte beibehalten)

- r_rainalphapow (default: 0.8)
- r_rainalpha (default: 0.4)
- fog_enable (default: 1)

Doppelbindings

Jegliche "Doppelbinds" sind verboten (Duckjump etc). Ausgenommen von diesem Verbot sind die Befehle:

- say_team
- showscore
- timeleft
- adjust_crosshair
- slot10
- radiocommands

- buycommands.
- use weapon_<waffe>

Strafen

Für folgendes werden Strafen ausgesprochen:

- Nutzen von fremden Models und oder Skins
- Nutzen von fremden Texturen
- jegliche Arten von Cheats
- Ausnutzen von Mapbugs
- Nutzen von unfairen Scripts wie z.B. silentrun, attack+use, center-view script, no recoil script, etc.

Verbindungsunterbruch

Verbindungsabbruch während des Spiels:

- Kommt es vor der dritten Runde zu unabsichtlichen, unvorgesehenen oder gar serverseitigen Verbindungsabbrüchen wird ein Neustart durchgeführt.
- Nach Start der dritten Runde: Die erspielten Runden werden anerkannt und es wird nach Vervollständigung beider Teams weiter gespielt.
- Falls es in einer Runde zu Abbrüchen von zwei Spielern in einem Team kommt wird die Runde nicht gewertet. Die Pause Option darf genutzt werden. Sobald alle Spieler wieder da sind in bestätigt haben geht das Spiel weiter. mp_startmoney wird in einem solchen Fall auf 800 gesetzt.
- Kommt es zu nachweislich absichtlichen Verbindungsabbrüchen ist der Admin berechtigt Verwarnungen oder Def. Loss zu geben.
- Einspruch dürfen ausschliesslich durch den Teamleader erfolgen.

Zusätzliche Regeln

- Das Defusen durch Gegenstände oder Maphindernisse ist erlaubt
- Das werfen jeglicher Granaten über Wände oder Mauern ist erlaubt
- Das Silent-Planting (Bombe ist gelegt, macht jedoch keine Pieps-Geräusche mehr) ist verboten
- Bomben so zu legen, dass sie nicht mehr erreicht werden können ist verboten, ausser die Bombe kann mit Hilfe eines Teammates erreicht werden

Worldwide Sponsor



Sponsors



Suppliers

