

# Regelwerk für Call of Duty 4 (3on3)

## 1. Spielversion

- Gespielt wird Call of Duty 4 (3on3) in der aktuellen Version 1.7
- Promodlive 2.16

## 2. Mappool

- mp\_backlot
- mp\_citystreets
- mp\_crash
- mp\_crossfire
- mp\_strike

## 3. Servereinstellungen

- scr\_sd\_bombtimer "45"
- scr\_sd\_defusetime "7"
- scr\_sd\_multibomb "0"
- scr\_sd\_numlives "1"
- scr\_sd\_planttime "5"
- scr\_sd\_playerrespawndelay "0"
- scr\_sd\_roundlimit "20"
- scr\_sd\_roundswitch "10"
- scr\_sd\_scorelimit "0"
- scr\_sd\_timelimit "1.75"
- scr\_sd\_waverespawndelay "0"
- set sv\_maxclients "6"
- sv\_punkbuster "1"
- sv\_cheats "0"
- sv\_pure "1"
- sv\_disableClientConsole "0"
- sv\_voice "0"
- sv\_minping "0"
- sv\_maxping "0"
- sv\_fps 20
- sv\_maxRate 25000
- g\_antilag "0"
- g\_no\_script\_spam "1"
- g\_allowvote "0"
- g\_deadchat "1"
- g\_compassshowenemies "1"
- ui\_hud\_obituaries "0"
- ui\_hud\_showobjicons "1"
- scr\_oldschool "0"
- scr\_hardcore "0"
- scr\_game\_onlyheadshots "0"
- scr\_game\_spectatetype "1"
- scr\_game\_allowkillcam "0"
- scr\_game\_deathpointloss "0"

- scr\_game\_suicidepointloss "0"
- scr\_game\_perks "1"
- scr\_game\_onlyheadshots "0"
- scr\_game\_forceuav "0"
- scr\_game\_hardpoints "1"
- scr\_hardpoint\_allowuav "1"
- scr\_hardpoint\_allowartillery "0"
- scr\_hardpoint\_allowhelicopter "0"
- scr\_player\_maxhealth "100"
- scr\_player\_suicidespawndelay "0"
- scr\_player\_healthregentime "5"
- scr\_player\_forcerespawn "1"
- scr\_player\_sprinttime "4"
- scr\_teambalance "0"
- scr\_team\_fftype "1"
- scr\_team\_teamkillpointloss "0"
- scr\_team\_teamkillspawndelay "0"
- scr\_team\_kickteamkillers "0"
- sv\_mapRotation "map mp\_backlot"
- g\_gametype sd
- promod\_mode match\_lan\_mr10

#### **4. Servervorbereitung**

- Der Server wird von den Organisatoren gestellt.
- Vor dem Beginn eines Matches wird 1 Server restart durchgeführt. Für die Einhaltung der Restartsregelung sind beide Teams verantwortlich.

#### **5. Verbindungsabbruch**

- Verhalten bei einem Servercrash:  
Grundsätzlich wird die Runde, in der der Servercrash passierte neugestartet.
- Verhalten beim Spielerdisconnect:  
Sollte ein Spieler dropen (z.B. Disconnect durch technische Probleme) wird das Spiel ohne ihn fortgesetzt. Der betreffende Spieler hat allerdings die Möglichkeit wieder auf den Server zu connecten, sobald er das Problem, welches für den disconnect verantwortlich war, behoben hat. Kann der Spieler nichts für das Disconnect (z.B. wegen Fehler im Netzwerk), so wird (wenn alle Spieler wieder auf dem Server sind) vom aktuellen Punktestand aus ein Restart durchgeführt.
- 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 Promod LIVE v2.16 im Modus 'match\_lan\_mr10' verwendet.
- Gespielt wird, bis ein jedes Team 10 Runden auf jeder Seite gespielt hat, also insgesamt 20 Runden.
- Es Siegt das Team, welches nach 20 Runden in Führung liegt.
- Bei einem Unentschieden wird die Map ein weiteres Mal gespielt, allerdings nur noch auf 3 Runden pro Seite ('match\_lan\_mr3'). Sollte es erneut zu einem Unentschieden kommen, wird dies wiederholt 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.
- Clientsettings:  
Alle per Menü veränderbaren Settings, dürfen verändert werden. Bei der Video Option ist die höchstmögliche Qualitätsstufe zu wählen (32 Bit).

