

Regelwerk - Quake 3 Arena 1on1 connEct2RZA #7

1. Gespielt wird Quake III Arena in der jeweils aktuellen Point-Release (derzeit Quake III Arena v1.32) im Spielmodus 1on1. Bei dem Turnier kommt die Modifikation CPMA im VQ3 Modus und in der jeweils aktuellen Version zum Einsatz.

2. Es wird in den ersten Runden eine Map mit einem Zeitlimit von 15 Minuten gespielt. Wenn die Spieler sich auf keine Map einigen können, wird diese von der Turnierleitung ausgelost. Ab dem Viertelfinale wird Best of 3 mit einem Zeitlimit von 15 Minuten gespielt. Die 3. Map wird ermittelt, in dem jeder der beiden Spieler eine Map aus dem verbliebenen Mappool streicht.

3. Im Mappool für das Turnier stehen folgende Maps zur Verfügung:

ztn3tourney1

pro-q3dm6

hub3aeroq3

pro-nodm9

pro-q3tourney4

4. Forced Respawn wird auf 5 Sekunden gestellt. Im Turnier gibt es keine Power-Ups (d.h. kein Quad, kein Shield etc.). Bei Gleichstand zum Timelimit gibt es eine 2 Minuten Overtime.

5. 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. Aliases, die dem Spieler helfen Spielobjekte zu timen sind verboten. Alle Configurations Files dürfen zu jedem Zeitpunkt von den Turnierverantwortlichen und Schiedsrichtern inspiziert werden und ggf. der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.

6. Jegliche Art von Files, wie eigene Models oder .pak Files, spezielle Crosshairs, Player Models, Skins, Kartentexturen und Sounds sind verboten und führen zur Disqualifikation.

7. Folgende Consolen-Kommandos dürfen während des Turniers nicht verwendet werden:

+button4

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

cl_maxpackets >= 30

cg_optimiseBW = 0

snaps >= 20

r_picmip <= 5

r_lodcurveerror

cl_timenudge

freeze

testgun

testmodel

handicap

cg_thirdperson

Pmove_fixed 1

9. Folgende Consolen-Kommandos dürfen während des Turniers geändert werden, jedoch nicht während eines Spiels:

com_maxfps

10. Folgende Consolen-Kommandos sind erlaubt:

button5

cg_truelightning

cg_altlightning

cg_altplasma

OSP Client Variablen (cvars)

11. Der Turnierserver muss als pure Server betrieben werden.