

Red Orchestra Rifle Cup

Stand: Februar 2010

Hauptmerkmal des Cups:

In diesem Turnier stehen den Spielern nur Gewehre zur Verfügung. Gespielt wird auf No- Capping Maps und die reine Abschussquote entscheidet über Sieg und Niederlage. Alles weitere dazu im Regelwerk.

1. Ablauf des Wettbewerbs

Der Cup ist ein Wettbewerb für **x Teams ausgelegt.**

- **Es wird eine Gruppenphase geben mit anschließende K.O. Runde**
- **Die Gruppen werden ausgelost.**
- **Es wird nachdem jeder gegen Jeden Prinzip gespielt in der Gruppenphase**
- **Nach der Gruppenphase kommen die 2 besten Teams weiter**
- **Danach wird im K.O. System weitergespielt**

2. Teilnahme

2.1 Teamstärke

- **Die Teams müssen aus mind. 3 Mann bestehen mit der Möglichkeit einen 4. und 5. Mann als Wechselspieler zu benennen. Es müssen keine Clanteams sein sondern man kann frei die Mitspieler wählen. Jeder Spieler darf nur in einem Team spielen.**

2.2 Teamsprache

Dieser Cup ist beschränkt auf Spieler aus Deutschland, Österreich und der Schweiz. Die Teamsprache muss deutsch sein. Die Spieltermine werden von den Teamführern mit den Wettbewerbsadmins festgelegt.

2.3 Teamwechsel

Das „Springen“ einzelner Spieler zwischen 2 Teams ist nicht gestattet.

2.4. Team-IDs

Jedes Teammitglied gibt bitte seine Steam-ID und Linux-ID in seinem Profil an. Dies ist Pflicht um teilzunehmen. Außerdem muss ein Teamleader benannt sein.

3. Cup-Ablauf

3.1.1 Spieltag

Nach der Anmeldephase werden die Gruppen und die zu spielenden Maps offiziell ausgelost.

Gleiches gilt für die Spieltermine. Diese sollte voraussichtlich immer in der Zeit zwischen 19.00Uhr – 22.00Uhr liegen.

Gespielt wird grundsätzlich Freitag, Samstag und Sonntag. Sollte an diesen Tagen kein Spiel möglich sein wird ein Nachholtermin vereinbart. Dieser kann dann jederzeit stattfinden.

3.1.2 Spieldauer

Spieldauer beträgt 2mal 10Minuten mit Seitenwechsel.

3.2 Match-Vereinbarung und Server

Die Spiele werden nach Möglichkeit nacheinander auf einem Turnierserver stattfinden. Dieser beinhaltet dann mit Sicherheit die Maps und einen ordentlichen Ping. Bei Ausnahmefällen wird für manche Spiele auch ein Sondertermin vereinbart.

3.3 Teamstärke

Ein Match muss ein 3 vs 3 sein, sonst wird das Spiel nicht anerkannt. Das Team, welches während der Spielzeit nicht Vollzählig ist verliert automatisch. Sollten beide Teams nicht vollständig sein habe beide verloren.

15min nach offiziellen Spielbeginn müssen alle Spieler auf dem Server sein.

3.4 Auswechslungen

Während der laufenden Runde (eine Seite einer Map) dürfen keine Auswechslungen vorgenommen werden. Beim Seitenwechsel darf gewechselt werden.

3.5 Verbindungsprobleme

Sollte es während des laufenden Matches zu Verbindungsproblemen kommen, kann der/die betreffende/n Spieler jederzeit wieder ins laufende Spiel zurückkommen. Das Spiel wird vom Schiedsrichter unterbrochen.

3.6 Schiedsrichter

Bei jedem Spiel wird ein Schiedsrichter auf dem Server sein. Er ist bei Verbindungsproblemen oder ähnlichen verpflichtet das Spiel zu unterbrechen.

4. Match-Durchführung

4.1 Map-Pool

Der Cup-Map-Pool beinhaltet folgende Karten:

Standardmaps:	RO- Danzig	RO- Königsplatz
	RO- BaksanValley	RO- Basovka
Funmaps:	- LKGO Hell	- RO-Arena
	- fullmj	- Insom
	- Bridge_tdm	

Die Karten werden den einzelnen Spieltagen zugelost. In der Gruppenphase wird abwechselnd eine Funmap und eine Standardmap gespielt.

4.1.2 K.O. Phase

In der K.O. Phase gibt es ein Hin- und Rückspiel. Hierbei haben beide Teams einmal Heimrecht wo Sie die Map- und die Seitenwahl haben.

4.2 Gewinnregelung

Gewonnen hat das Spiel, dessen Team, welches nach Ablauf der 2mal 10min die meisten Punkte hat.

4.2.1 Gruppenphase

Das Team, dass das Spiel gewinnt, erhält 3 Punkte auf sein Konto, bei einem Unentschieden erhalten beide einen Punkt.

4.2.2 K.O. Phase

Sollte es in der K.O. Phase zu einem Unentschieden kommen, wählen beide Teams je einen Schützen aus, die nach dem „Best of Five“ System 1 vs 1 spielen. Der Spieler, der den ersten Kill macht, gewinnt das Spiel für sein Team. Es wird die gleiche Map gespielt. Die Seitenwahl wird ausgelost.

4.3 Screenshots /Demorecs

Der Nachweis für Sieg oder Niederlage gegenüber der Cup-Leitung erfolgt über Screenshots. Diese sind von jedem Team separat anzufertigen (z.b. mit Gadwin-Printscreen).

Demorecs müssen von jedem Spieler für jede einzelne Runde angefertigt werden. Indem man vor Beginn einer jeden runde den Befehl „demorec“ in die Konsole (mit ö öffnet und schließt sich diese) eingibt, startet die Aufzeichnung des eigenen Spieles. Demorecs müssen bis 2 Wochen nach dem Match aufbewahrt werden.

4.4 Meldung des Gefechts

Es wird ein Schiedsrichter der Cup Leitung auf dem Server als Zuschauer dabei sein. Er wird das Ergebnis der Cupleitung weitergeben.

Screenshots und Demorecs dienen ebenfalls als Beweismaterial.

4.5 Fair-Play

Jegliche Form des Betruges ist untersagt und wird bestraft. Unter Betrug sind das Verwenden von Zusatzprogrammen, bzw. Vornehmen von Veränderungen am Spiel gemeint, die spielspezifische Eigenschaften ändern und damit einen Vorteil gegenüber anderen schaffen (z.B. durch Nebel und Wände schauen, keinen Rückstoß haben, etc.). Weiterhin fällt das Ausnutzen von Bugs in den Karten und dem Spiel um sich dadurch einen Vorteil zu verschaffen auch unter die Kategorie Betrug. Unter Bugusing ist z.B. das Verwenden von Positionen zu verstehen von denen aus man selbst Abschüsse machen kann, jedoch selbst nicht abgeschossen werden kann.

Sollte ein Team den Verdacht haben, dass betrogen wurde, muss die Behauptung durch entsprechende Beweise (Demorecs, Screens) untermauert werden. Die Entlastung kann dann wiederum nur durch die Demorecs des beschuldigten Team erfolgen. Sollte keine Aufnahmen als Entlastung vorgelegt werden können, bekommt das klagende Team unweigerlich den Zuspruch.

Der Vorwurf muss der Cup-Leitung übermittelt werden und wird dort geprüft und geahndet. Sollte sich der Verdacht erhärten, wird das entsprechende Team vom weiteren Verlauf des Cups ausgeschlossen.

5. Server-Einstellungen

5.1 Mutatoren

Auf den Turnier-Server ist immer die aktuelle Spielversion installiert. Im Falle eines Server-Crashes hoffen wir auf die Fairness der Teams, eine geeignete Lösung zu finden. Die Gefechte sind mit folgenden Mutatoren zu bestreiten:

TeamReady, 32 player reinforcement und Exterminator v0.2

Im Gegensatz zur ersten Version wurde der Exterminator v0.2 gefixt und verschiedene Bugs (wie z.B. die falschen Uniformen) wurden behoben. Das vermeintliche Probleme der „Aufsteh-Animation“ ist eigentlich keines, sondern damit wird der sogenannte Pop-up-Bug behoben.

6. Schlusswort

Die Cup-Leitung wünscht allen Spielern und Team viel Erfolg und einen störungsfreien Ablauf des Wettbewerbs.

Bei Fragen Wünschen und Anregungen wendet euch bitte an die Cup-Admins.

Mit freundlichen Grüßen Die Cupadmins

O´Sturmi

Laruso78

Vapor

Mistkäfer