

DROL-Cup Regelwerk

1 System des Cups.....	2
2 Grundsätzliches.....	2
3 Teilnahme.....	2
3.1 Clanstärke.....	2
3.2 Teamsprache.....	2
3.3 Teamwechsel.....	2
4 Cup-Ablauf.....	3
4.1 Spieltag.....	3
4.2 Match-Vereinbarung.....	3
4.3 Serverauswahl.....	3
4.4 Teamstärke.....	3
4.5 Auswechslungen.....	4
4.6 Verbindungsprobleme.....	4
4.7 Gentlemen-Agreement-Regel.....	4
5 Match-Durchführung.....	5
5.1 Map-Pool.....	5
5.2 Gewinnregelung.....	5
5.3 Screenshots / Demorecs.....	5
5.4 Unentschieden nach dem Match.....	5
5.4.1 Overtime-Regelung.....	5
5.4.2 Teilpunkteregelung.....	6
5.5 Meldung und Bestätigung des Gefechts.....	8
5.6 Fair-Play.....	8
5.7 Schiedsrichter in einem Gefecht.....	9
6 Match-Server.....	9
6.1 Mutatoren.....	9
6.2 Servereinstellungen.....	10
7 Schlusswort.....	10
8 Anhang.....	11

Deutscher Red Orchestra Cup

stand: Oktober 2009

1 System des Cups

Der Cup ist ein Wettbewerb für 8 Teams.

Es wird im sogenannten Double-knock-out-Format gespielt, das heißt:

- in der ersten Runde spielen die zufällig gemischten Teams gegen einander
- in der zweiten Runde spielen dann jeweils die Sieger der ersten Runde und die Verlierer gegeneinander, im weiteren Verlauf teilt sich der Wettbewerb in eine „Winner“-Runde und in eine „Looser“-Runde ([s. Grafik](#))
- eine einmalige Niederlage führt nicht zum ausscheiden aus dem Wettbewerb
- verliert ein Team zweimal, ist der Wettbewerb für dieses Team zu ende

2 Grundsätzliches

Dies ist ein offizieller Cup, benehmt euch bitte angemessen, wird ein Clan mehrmals auffällig durch unfaires Verhalten (z.B. andauerndes Terminverschieben, rassistische Äußerungen, beleidigen der gegnerischen Clans, unfaire Spielweise, kein posten von Screenshots oder Demorecs), so wird dieser disqualifiziert.

Wenn ihr noch Probleme und Fehler entdeckt fangt nicht an zu jammern, sondern meldet es dem Cup-Administrator. Wer sich ein bisschen mit dem Aufbau von so einem Projekt auskennt, weiß wie viel Arbeit dahinter steckt. Achtet das stets!

3 Teilnahme

3.1 Clanstärke

Um am Cup teilnehmen zu können, muss ein Clan mindestens 8 Spieler gemeldet haben. Alle Teammitglieder müssen innerhalb des Ligaportals mit ihrer Windows und Linux ID angemeldet sein. Diese ID's findet ihr indem ihr auf einem entsprechendem RO-Server die Konsole „ö“ öffnet und da „listplayers“ eintippt.

3.2 Teamsprache

Dieser Cup ist beschränkt auf Spieler aus dem deutschsprachigen Raum, d.h. für Spieler aus Deutschland und den angrenzenden Staaten. Die Teamsprache muss deutsch sein. Es muss anderen Clanführern möglich sein War-Termine auf Deutsch auszumachen. Ein Clan muss zu 50% aus solchen Spielern bestehen.

3.3 Teamwechsel

Das „springen“ einzelner Spieler zwischen 2 Clans ist nicht gestattet, möchte ein Spieler dennoch den Clan wechseln, so hat dieser zwei Cup-Spieltage Spielsperre. Solche Teamwechsel sind den Administratoren anzumelden.

4 Cup-Ablauf

4.1 Spieltag

Haben sich acht Teams für den Cup eingetragen wird der Starttermin des Cups offiziell bekannt gegeben.

Ein Cup-Spieltag geht von Montag 0:00 Uhr bis Sonntag 23:59Uhr. Bei der Festlegung des Spielbeginns sollte auf einander Rücksicht genommen werden. Bei 8 antretenden Teams wird es insgesamt 6 Cup-Spieltage geben. Der Wettbewerb wird also in einem Zeitraum von 6 Wochen ausgetragen.

4.2 Match-Vereinbarung

Da alle erwachsen sind und das nicht zum ersten Mal machen, sollte sich innerhalb einer Wochen ein Termin finden lassen, der den Befindlichkeiten beider Teams gerecht wird. Als Anmerkung für neue Teilnehmer soll noch gesagt sein, dass die Kernspielzeit der meisten Clans in der Regel zwischen 20:00 und 21:00 Uhr liegt. Die Festsetzung des Wochentags steht den Teams frei.

Die Clans müssen vor Beginn eines Cup-Spieltages klären wann sie gegeneinander spielen. Dabei müssen Datum, Spielbeginn und die zu spielenden Maps festlegt und der Cup-Leitung mitgeteilt werden. Die Meldung muss spätestens am Sonntag des vorangegangenen Cup-Spieltags erfolgen. Vereinbart die Termine frühzeitig, damit euch genug Vorbereitungszeit zur Verfügung steht.

Das Team welches in der [Übersicht](#) über dem Gegner befindet hat „Heimrecht“, das heißt deren Map wird das erstes gespielt und sie dürfen auf dieser Map zuerst die Seite wählen. (z.B. Runde I - Team A vs. Team C, A steht über C und hat Heimrecht)

4.3 Serverauswahl

In der Regel stellt das Team mit Heimrecht den Server, sollte sich jedoch beide Mannschaften z.B. wegen schlechter Pings, Packet loss, etc. nicht einigen können, tritt die 50:50 Regel in Kraft.

Zum Beispiel hat Team A „Heimrecht“ und mit deren Map wird angefangen (Leningrad), Team A wählt seine Seite (Team Axes) und diese Seite wird dann als erstes auf dem Server von Team A gespielt. Danach wechseln die Teams auf den Server von Team B (Team B nimmt dann Axes) und spielen die 2. Runde. Anschließend wird dann die 3. Runde auf dem gleichen Server mit der Map von Team B mit der Seite von Team B gespielt (Odessa Team B nimmt Allies), um dann für die letzte Runde (Odessa Team A nimmt Allies) wieder auf den Server von Team A zurück zu wechseln.

Um dieses Durcheinander im Vorfeld zu vermeiden, stimmt euch miteinander ab und testet die entsprechenden Server. Es besteht auch die Möglichkeit auf „neutralen“ Servern das Match auszutragen. Sprecht einfach die Admins an.

4.4 Teamstärke

Grundsätzlich sollte in normaler Teamstärke von 8 gegen 8 gespielt werden. Sollte es einem Clan nicht möglich sein vollzählig am festgelegtem Tag teilzunehmen, so kann er im Vorfeld mit dem Gegner klären ob dieser in Unterzahl spielt oder nicht. **Das Team welches in voller Stärke erschienen ist, kann seine Mannschaft z.B. auch auf 6 Spieler reduzieren, muss es aber nicht. Das Unterzahl-Team hat die Entscheidung zu tragen, auch wenn der Gegner auf ein Spiel in voller Teamstärke beharrt. Das Absagen des Spiels auf Grund der**

Unterzahl ist keinen der beiden Teams erlaubt. Weigert sich ein Team das Match auszutragen, verliert es automatisch.

Hierbei ist es möglich ein 8 vs. 7, 8 vs. 6, 7 vs. 7, usw. zu vereinbaren. Das Minimum liegt aber bei 6 vs. 6. Sollte ein Team 15 Minuten nach dem vereinbarten Termin weniger als 6 Spieler aufstellen können, gilt das Match für dieses Team als verloren.

4.5 Auswechslungen

Während der laufenden Runde (eine Seite einer Map) dürfen keine Auswechslungen vorgenommen werden. Ein Team kann lediglich vor Beginn der neuen Runde Spieler austauschen. Alle Auswechselspieler müssen natürlich auf der Ligaseite mit ihrer RO-ID angemeldet sein und dem Team angehören.

4.6 Verbindungsprobleme

Sollte es während des laufenden Matches zu Verbindungsproblemen kommen, kann der/die betreffende/n Spieler jederzeit wieder ins laufende Spiel zurückkommen. Es liegt im Ermessen beider Teams das Spiel während dieser Zeit zu unterbrechen. Sollte es dem Spieler nicht möglich sein, die Verbindung mit dem Server wieder herzustellen, kann das betreffende Team diesen Spieler ersetzen. Dies ist jedoch nur einmal während der Runde gestattet. Der disconnected Spieler darf dann während der laufenden Runde nicht wieder zurückkommen.

4.7 Gentlemen-Agreement-Regel

Gegenseitig Absprachen unter den antretenden Clans über Themen der vorangegangenen Punkte können unter bestimmten Voraussetzungen über dem Regelwerk stehen.

Voraussetzungen:

- Fairness soll an erster Stelle stehen
- Der reibungslosen Ablauf des Cups wird dadurch nicht gefährdet.
- Die Absprachen sollen die Ausnahme sein, nicht die Regel.
- Absprachen erfolgen im gegenseitigen Einvernehmen

z.B.:

- Wenn ein Team zum vereinbartem Termin nicht oder nicht vollständig antreten kann, besteht die Möglichkeit unter der Bedingung gegenseitiger Übereinkunft, das Match innerhalb des Cup-Spieltages zu verschieben.
- Kann ein Team die erforderliche Anzahl an Spielern erst 30 Minuten nach offiziellen Spielbeginn aufbringen kann der Gegner der Verschiebung zustimmen.
- Auswechslung mehrerer Spieler mit Verbindungsproblemen während der laufenden Map.
- usw.

5 Match-Durchführung

5.1 Map-Pool

Der Cup-Map-Pool beinhaltet folgende Karten:

RO-Arad RO-BaksanValley RO-Barashka RO-Basovka RO-BlackDayJuly RO-Bondarevo RO-Danzig	RO-FallenHeroes RO-Hedgehog RO-Kaukasus RO-KoitosK1 RO-Konigsplatz RO-KrasnyiOktyabr RO-KurlandKessel	RO-Leningrad RO-LyesKrovny RO-Odessa RO-Ogledow RO-Rakowice RO-StalingradKessel RO-Tcherkassy RO-Zhitomir1941
---	---	--

Es stehen jedem Team quasi alle Karten für die einzelnen Spieltage zur Verfügung. Die einzelnen Karten dürfen aber jeweils nur einmal gewählt werden. Sucht sich z.B. ein Team für den ersten Cup-Spieltag Arad aus, so steht diesem Team die Karte für den restlichen Cup nicht mehr zur Verfügung.

5.2 Gewinnregelung

Eine Map gilt als gewonnen, wenn entweder alle Zonen eingenommen wurden oder dies bis zum Ablauf der Rundenzeit verhindert wurde. Auf Begegnungsgefechts-Karten wie z.B. KoitosK1 wo beide Teams angreifen, gewinnt das Team welches nach Ablauf der Rundenzeit die meisten Caps hat. Bei gleicher Anzahl an eingenommenen Zonen gewinnt das Team mit den meisten Reinforcements. Sollten die auch gleich sein, entscheiden die Punkte über Sieg oder Niederlage.

Das Spielsystem sieht kein Unentschieden vor, daher muss nach jedem Cup-Spieltag ein Sieger und ein Verlierer feststehen. Sollte das Match nach den beiden gespielten Karten unentschieden sein tritt die Overtime-Regelung bzw. Teilpunkte-Regelung in kraft.

5.3 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 `o` öffnet und schließt sich diese) eingibt, startet die Aufzeichnung des eigenen Spieles.

5.4 Unentschieden nach dem Match

5.4.1 Overtime-Regelung

Nach einem Unentschieden wird wie folgt vorgegangen:

Für jeden Cup-Spieltag stehen 3 Overtime-Maps zur Verfügung. Jedes Team kann jeweils eine der Karten eliminieren, sodass eine übrig bleibt, die dann gespielt werden muss. Sollte eine der Overtime-Karten bereits von einem Team im regulären Match ausgesucht worden sein, gilt diese als automatisch eliminiert und das entsprechende Team kann keine weitere Karte streichen.

Jeweils drei der folgende Overtime-Maps stehen dabei in zufälliger Zusammenstellung zur Verfügung:

KoitosK1, BaksanValley , Barashka, Arad, FallenHeroes

Die drei Overtime-Maps werden für jeden Spieltag bekannt gegeben.

Sollte nach den insgesamt 3 gespielten Karten (zwei reguläre und die eine Overtime-Map) immer noch Gleichstand sein, wird wie folgt verfahren:

Gewertet werden dann die Reinforcements. Das heißt, es werden die Verstärkungen der einzelnen Runden addiert. Diese Auswertung erfolgt durch die Cup-Admins.

Bsp.:

reguläres Spiel

Runde 1: Team A gewinnt die erste Map Angriff auf Zhitomir mit 26% (Team B hat danach noch 14%)

Runde 2: Team A verliert die erste Map Verteidigung von Zhitomir mit 12% (Team B hat danach noch 9%)

Runde 3: Team A gewinnt die zweite Map Angriff auf Odessa mit 35% (Team B hat danach noch 28%)

Runde 4: Team A verliert die zweite Map Verteidigung auf Odessa mit 25% (Team B hat danach noch 40%)

Ergebnis: 2:2

Overtime-Map (Baksan, Koitos und Arad – Team A eliminiert Arad und Team B Koitos)

OT 1: Team A hält 3 Zonen auf Baksan und gewinnt die Runde mit 12% (Team B hat danach noch 8%)

OT 2: Team B hält 2 Zonen auf Baksan und gewinnt die Runde mit 19% durch den Reinforcements-Unterschied (Team B hat danach noch 10%)

Ergebnis: 3: 3

Reinf. Team A = Rd. 1 (26%) + Rd. 2 (12%) + Rd. 3 (35%) + Rd. 4 (25%) + OT1 (12%) + OT2 (19%) = 129

Reinf. Team B = Rd. 1 (14%) + Rd. 2 (9%) + Rd. 3 (28%) + Rd. 4 (40%) + OT1 (8%) + OT2 (10%) = 109

Ergebnis: Team A hatte über das gesamte Match weniger Verstärkung verbraucht als Team B und gewinnt.

Wichtig ist hierbei, dass von allen Spielen die Screenshots gemacht werden!

Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten und nach dieser Rechnung immer noch Gleichstand herrschen, wird nach der Teilpunkte-Regelung weiter verfahren.

5.4.2 Teilpunkteregelung

Ist die Summe der Reinforcements beider Teams nach dem Spielen aller regulären Runden und der Overtime-Map gleich, wird folgendes System zur Ermittlung des Siegers angewandt.

Es werden für alle gespielten Maps Teilpunkte vergeben, die Verfahrensweise für die Vergabe ist nachfolgend beschrieben. Sollten die Teams auf den regulären Maps jeweils beide Runden einer Map gewonnen haben, wird die Teilpunkteregelung nur auf die Overtime-Map angewandt, da man die spielerische Leistung der Teams über Reinforcements, Objectives und Zeit auf unterschiedlichen Karten nicht vergleichen kann.

a) Karten mit Maptyp Begegnungsgefecht (Baksan, Koitos, Arad, etc.)

a,a) Wenn eine Runde mit Fullcap (Einnehmen aller Objectives) gewonnen wurde und die andere über Reinforcements, erhält das Team mit Fullcap einen Teilpunkt

a,b) Wenn beide Teams mit Fullcap gewonnen haben entscheidet die dazu benötigte Zeit über den Teilpunkt und das Team was schneller war erhält ihn. Sollten die Zeiten gleich sein erhält das Team welches mehr Reinforcements hat den Teilpunkt. Sollten auch die gleich sein wird keiner vergeben.

a,c) Wenn beide Runden über die volle Zeit gingen erhält das Team den Teilpunkt, welches am Ende mehr Reinforcements übrig hat. Sollten die gleich sein wird kein Punkt vergeben.

b) Karten mit Maptyp Verteidigungsgefecht (Krasnyi, Zhitomir1941, Stalingradkessel, etc.):

b,a) Wenn beide Teams den Angriff gewannen erhält das Team den Teilpunkt, welches weniger Zeit dafür benötigte. Sollten die Zeiten gleich sein erhält das Team welches mehr Reinforcements hat den Teilpunkt. Sollten auch die gleich sein wird keiner vergeben.

b,b) Wenn beide Teams die Verteidigung gewannen, wird gewertet, welches Team weiter vorstoßen konnte. Es erhält also das Team den Teilpunkt welches nach Ablauf der Zeit mehr Objectives erobern konnte. Sollte die Anzahl der eroberten Objectives gleich sein erhält das Team mit mehr Reinforcements den Teilpunkt. Sollten auch die gleich sein wird keiner vergeben.

c) Summierung aller Teilpunkte

Das Team mit den meisten Teilpunkten gewinnt.

Sollte hier wiederum Gleichstand auftreten wird am gleichen Abend der endgültige Sieger nach einem der folgenden zwei Verfahren ermittelt. Der Admin wird das Verfahren durch werfen einer Münze ermitteln.

c,a). Team-Survival-Deathmatch-Rifle-only-Hipshoot-Duell (Kopf)

- Alle Spieler und ein Admin joinen auf einen neutralen Server mit der Map RO-Insom und die entsprechende Seite wird vom Admin ausgelöst.
- Es werden nur Karabiner genommen und auch nur gehipt oder gemessert.
- Sollte jemand z.B. als Russe lieber den K98 nehmen wollen kann die Waffe getauscht werden.
- Jedes Team legt intern die Reihenfolge ihrer 8 Leute fest, die nacheinander jeweils einzeln gegeneinander im großen Lagerhaus aufeinander treffen.
- Sind bei einem Team nur 7 oder 6 Leute verfügbar, muss das andere Team seine Teamstärke entsprechend reduzieren.
- Die Reihenfolge wird dem Admin mitgeteilt, der die betreffenden Personen einzeln zum Duell bittet. Alle anderen warten draußen im Spawn.
- Für die Leute im Spawn gilt absolute Waffenruhe, keine Ballerrei oder Messerrei und auch kein Herumgerenne, Zuwiderhandlungen führen zum Verlieren des Spiels.
- Der Admin gibt das Kommando zum Start, danach wird losgehipt und/oder gemessert.
- Stirbt einer der beiden wird innegehalten, der Tote wird vom nächsten seines Teams ersetzt, der Überlebende und sein neuer Kontrahent gehen wieder in die Ausgangsposition (jeweils die Mitte der

sich gegenüber liegenden großen Tore) und auf Kommando geht es weiter.

- Jeder hat nur einen Versuch und das Team gewinnt, welches als erstes den letzten der 8 des Gegners niedergestreckt hat. Sollten am Ende die letzten beiden Spieler der Teams gleichzeitig sterben, gewinnt das Team welches in der Death-Message als vorletztes steht.
- Sollte das nicht genau zu erkennen sein wird die letzte Begegnung so lange wiederholt bis es erkennbar ist.

c,b) Team-Scoring-5-Shot-Rifle-only-Schießen (Zahl)

- Alle Spieler und ein Admin joinen auf einen neutralen Server mit der Map RO-Lubjankow-Schiessbunker-B2 Team und Seite sind egal.
- Es werden nur Karabiner ohne ZF genommen.
- Jedes Team legt die Reihenfolge ihrer 8 Leute fest, die sich nacheinander einzeln auf die 100m Bahn begeben (die ganz rechte Bahn), alle anderen warten im Spawn.
- Für die Leute im Spawn gilt absolute Waffenruhe, keine Ballerei oder Messerei und auch kein Herumgerenne auf der Schießbahn, Zuwiderhandlungen führen zum Verlieren des Spiels.
- Sind bei einem Team nur 7 oder 6 Leute verfügbar muss das andere Team seine Teamstärke entsprechend reduzieren.
- Es werden jeweils abwechselnd, hintereinander, nach Aufforderung des Admins, liegend 5 Schuss auf die runde Scheibe geschossen. (es gibt Ringe von 4 – 10, ganz außen sind 4, Bullseye sind 10)
- Der Admin notiert die Punkte und rechnet diese fortlaufend für jedes Team zusammen.
- Das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.
- Sollte Gleichstand herrschen, wird es mit der Pistole, stehend auf der 30m Bahn (das ist die Linke) noch einen Durchlauf geben. (hier aber jeweils nur 3 Leute einer Mannschaft)

5.5 Meldung und Bestätigung des Gefechts

Die Mannschaft mit Heimrecht trägt das Ergebnis ein, die andere bestätigt dies danach. Zum Beweis des Ergebnisses dienen die angefertigten Demorecs und Screenshots.

Wenn der Gegner das Spiel bestätigt hat, gilt es als akzeptiert. Das heißt nachträgliche Beschwerden z.B. wegen Bugusing, nicht eingetragenen RO-IDs etc. werden nicht mehr berücksichtigt und das bestätigte Ergebnis wird für den weiteren Wettbewerb gewertet.

5.6 Fair-Play

Jegliche Form des Betrug es ist untersagt und wird hart 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 geschaffen wird. (z.b. durch Nebel und Wände schauen, keinen Rückstoß haben, etc.) Weiterhin fällt das Ausnutzen von Bugs (Ladder-Bugliste s. Anhang) 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. **Solle jemand das Verwenden von Bugs (z.B. MG-Bug beim Aufbocken hinter Mauern, Zäunen, etc.) beobachten, ist der betreffende Spieler sofort darauf hinzuweisen. Stellt er das nicht ab, gilt es als Betrug und wird geahndet.**

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 der klagende Clan 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.

5.7 Schiedsrichter in einem Gefecht

Sollte ein Clan bei einem Gegner unfaire Spielweise vermuten kann ein Schiedsrichter aus dem Schiedsgericht das Gefecht auf dem Server mitverfolgen.

Das Schiedsgericht wird aus Clanmitgliedern der teilnehmenden Clans gebildet und zu Beginn des Cups zusammengestellt.

Bei so einer Vermutung ist das Schiedsgericht vor dem Spieldatum zu verständigen und es wird entschieden ob ein Schiedsrichter eingesetzt wird. Wenn das der Fall sein sollte muss der Serveradmin einen Zuschauerslot mit freier Sicht aktivieren.

Bevor ihr Bedenken anmeldet solltet ihr gut überlegen denn das ist eine Maßnahme die nur in Ausnahmefällen genehmigt wird!

In diesem Cup wäre es wünschenswert wenn es niemals zu so einer Maßnahme kommen würde!

6 Match-Server

6.1 Mutatoren

Auf den Match-Servern müssen immer die aktuelle Spielversion installiert sein. Im Falle eines Server-Crash hoffen wir auf die Fairness der Teams eine geeignete Lösung zu finden. Die Gefechte sind mit folgenden Mutatoren zu bestreiten:

BlackOut , 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.

Grundsätzlich muss mit aktivierten Mutatoren gespielt werden.

Den Download gibt es hier:

[Mutatoren-Paket der RO-Ladder](#)

Das Paket enthält folgende Mutatoren:

- Teamready Mutator (2.1)
- 32 player reinforcement Mutator (version 1.0)
- ROBlackout Mutator (version 1.0)
- Kick 16 bit player Mutator (version 1.0); dieser wird nicht benötigt, da bereits im Exterminator enthalten, **den nicht aktivieren, sonst funktioniert der Exterminator nicht!!!**

Exterminator

Eine Readme für die Installation ist jeweils beigefügt!

6.2 Servereinstellungen

Im Webinterface sind folgende Einstellungen vorzunehmen

- | | |
|-------------------------|-------------------------------|
| unter Defaults – Rules | Einstellung 1 |
| unter Defaults – Server | Einstellung 2 |
| unter Defaults – Game | Einstellung 3 |

7 Schlusswort

Die Cup-Leitung wünscht allen Spielern und Teams viel Erfolg und einen störungsfreien Ablauf des Wettbewerbs. Bei Fragen Wünschen und Anregungen wendet euch bitte an die Cup-Admins.

Mit freundlichen Grüßen

AgentKing

8 Anhang

Exploit-Liste der RO:ladder

All maps

- Any spot to shoot through or get under the terrain is not allowed.
- Any MG spots where the mg gets invincible or hidden are not allowed.

RO-Arad:

none known atm, Up for discussion

RO-BaksanValley:

none known atm, Up for discussion

RO-Barashka:

none known atm, Up for discussion

RO-Basovka:

- Looking through the trenches is Illegal.
- Some boxes are known to make a player un-touchable if deployed well if asked to redploy then do so.

RO-Bondarevo:

none known atm, Up for discussion

RO-Danzig:

- Getting in the cap zone on the East Wine storage boxes is Illegal.
- Teleporting into a different room is Illegal.

RO-Hedgehog:

none know atm, Up for discussion

RO-Kaukasus:

- Axis and Allies looking through any part of the map is Illegal.
- Allies being able to throw grenades over the courtyard graveyard into the back route and path to back route - is allowed
- Jumping into the shepard's path over looking the back route from the shepard's hut - is illegal

RO-KoitosK1

- Laying 1 meter away from the crack of the sniper section near ammo, overlooking the apartments due to players disappearing is illegal (if you use the crack stay as close to the wall as possible)
- Jumping down from the square at the 1st floor towards the street between apartments and estate is not allowed.

RO-Konigsplatz:

- Hiding in the water (if you go prone in the water, you are submerged in it) is Illegal.
- Going on top of the siegessaule building is Illegal.

RO-KrasnyiOktyabr:

- After the central is capped for the Axis, it is Illegal to go back through spawn to Petrol Yard exits.
- Going on the rafters in the Construction Hall is Illegal.
- Getting on top of the Contruction Hall & Garage is Illegal

RO-LyesKrovy:

- Getting on top of bunkers as axis is Illegal.
- Getting on top of Headquarters & Command cap - Illegal
- Getting out of the trenches once in is - illegal.

RO-Odessa:

- Getting on the side of the flat roofed building overlooking tower is illegal
- Getting on the side of the axis first sniper building in the square is not allowed
- Shooting as allied sniper from the spawn protection is ????

RO-Ogledow:

- none known atm - Up for discussion

RO-Rakowice:

- Getting on rails is Legal.

RO-StalingradKessel:

- Leaping over the North Rail wall to get in the cap zone before any walls are blown is Illegal.
- Getting on the big pipe to the Admin building (Axis Left) is illegal

RO-Zhitomir

- Shooting into the first allied spawn from the krasnyapps is allowed.

Artillery:

- If the map allows you to call the arty in a certain spot by putting artillery directly on it then it is deemed Legal.
- Using exploits to avoid arty protection so you can put it anywhere is not allowed.
- Using double arty at 2 different places in the map is allowed only if you just call the second arty when the time restriction has run out.

Tower of Power:

- Stacking players on top of each other is Illegal.