

## **Spielversion**

Gespielt wird Battlefield 2 im Inf-Modus , 4on4 in der aktuellen Version.

## **Teamaufstellung**

Es ist gestattet mit mehr als 4 Spielern am Turnier teilzunehmen.

Der Spielmodus ist 4on4. Das bedeutet, dass nur 4 Spieler aus einem Team an einem Spiel teilnehmen und sich auf dem Server befinden dürfen. Die restlichen Teammitglieder können sich als Auswechselspieler in dem Turnier zur Verfügung stellen. Das "Coachen", Zeitansagen, taktische Anweisungen geben, Tipps und Hinweise von Personen die nicht am Spiel teilnehmen bzw. sich auf dem Server befinden, ist untersagt.

## **Servervorbereitung**

Der Server muss vor dem Match restartet werden, damit z.B. die Score Liste nicht übertoll ist und die wichtigen Runden sichtbar sind. Damit nach einem Restart noch Trainings vor dem Match gespielt werden können ist die sv\_roundsPerMap Variable auf 5 gesetzt. Das Match wird allerdings weiterhin mit nur 2 Runden gespielt.

Für die Einhaltung der Restartregelung sind beide Teams verantwortlich.

Beim Verbindungsabbruch eines oder mehrerer Spieler ist das betroffene Team befugt das Spiel sofort und ohne Nachfrage zu pausieren. Der Teamcaptain des betroffenen Teams hat dem gegnerischen Team mitzuteilen sobald alle Spieler wieder auf dem Server sind. Erst dann darf das Spiel wieder aufgenommen werden.

## **Spielmodus**

Es wird eine Map mit einem Zeitlimit von 20 Minuten gespielt. Vor dem Turnierstart kann die Turnierleitung Defaultmaps für jede Runde auslosen. Falls sich die beiden Teams auf keine Map einigen können, wird die von der Turnierleitung gezogene Defaultmap gespielt. Jedes Team muss in jeder gespielten Map einmal MEC/China und einmal USMC spielen.

Gespielt wird Flag by Flag.

In diesem Modus darf nur eine Flagge nach der anderen eingenommen werden. Es muss erst eine Flagge vollständig eingenommen werden dann darf mit der Einnahme der nächsten Flagge begonnen werden. Es darf nur um eine Flagge zur selben Zeit gekämpft werden.

## **Infantriefight**

Vor dem Beginn des Spiels müssen beide Parteien die ihnen am nächsten liegende Flagge einnehmen. Dies muss innerhalb von 1- 1 ½ Minuten erfolgen. Sollte ein Team es innerhalb dieser Zeit nicht schaffen / wollen die Flagge einzunehmen wird das mit einem Default Loss bestraft. Nach dem die Flaggen eingenommen wurden, schreibt jedes Team "Ready" in den Chat. Wenn das andere Team "Ready" geschrieben hat, beginnt das Match. Zu beachten ist das man sich bis zum Ready im Fahnenradius aufhalten muss.

## **Verbotene Waffen und Einheiten**

Jegliche Art von Fahrzeugen sind verboten. Desweiteren sind folgende Dinge verboten und werden bei Verstoß geahndet.

Verboten ist der Einsatz von:

- C4
- Commander Mode
- Fahrzeuge
- TOW
- Sniper und Supporter Klasse
- Claymore Minen
- Feststationierte MGs

Spawnkilling ist verboten. Sollte sich ein Team dessen widersetzen und **dauerhaftes** Spawnkilling betreiben, wird dies geahndet.

Sollte ein Spieler gegen die Verbote verstoßen muss dieser Verstoß über einen Protest anhand eines Screenshots bzw. Demo nachgewiesen werden.

## **Maps**

Im Mappool befinden sich folgende Maps:

Kartengröße: 16

- [Flag by Flag]Strike at Karkand
- [Flag by Flag]Road to Jalalabad
- [Flag by Flag]Sharqi Peninsula
- [Flag by Flag]Gulf of Oman
- [Flag by Flag]Mashtuur City
- [Flag by Flag]Kubra Dam

### **Setups**

Die Commander-Funktion ist auf allen Maps verboten.

Das Einsetzen von freispielbaren Waffen ist nicht gestattet. Diese Option muss durch die Servereinstellungen deaktiviert sein.

### **Over-all-Finale**

Für das Finale gilt folgende Methode zur Mapwahl: Jedes Team darf zwei Maps aus dem offiziellen Pool streichen. Danach wird von jedem Team eine Map ausgewählt welche gespielt werden soll. Gestartet wird auf der Map des Teams welches aus dem Loserbracket kommt.

Das Team aus dem Loserbracket muss beide Karten für den Turniersieg gewinnen. Das Team aus dem Winnerbracket braucht nur eine der beiden Karten für den Turniersieg gewinnen.

### **Erlaubte Änderungen**

Grundsätzlich sind alle Arten von Programmen, Custom-Dateien und Modifikationen, die nicht zum jeweiligen Originalspiel gehören, in den Spielen verboten.

Es sind sämtliche Voiceprogramme erlaubt (z.B. Battlecom, Gamevoice, Teamspeak, Ventrilo etc.). Script- und Configänderungen sind generell erlaubt, außer sie werden im Ganzen oder in Teilen in den Regeln 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. Neue Programme oder Modifikationen sind nicht zulässig, solange sie nicht unter den erlaubten Programmen aufgeführt sind.

### **Anti Cheating**

Das Ausnutzen jeglicher Cheats, Bugs oder Exploits des Games hat die sofortige Disqualifikation des betreffenden Teams vom Turnier zur Folge.

Bugs sind z.B.:

- Das Ausnutzen des Teleporter Bugs, beim Respawn von Fahr- und Flugzeugen.
- Der C4 Bug um die C4 Packs noch im Flug zu zünden ohne zum Auslöser zu wechseln (Erkennbar am zweiten C4 Pack das kurz vorher fallen gelassen wird).
- sog. Karkand-Hotel-Exploit (Spieler befindet sich IM Hotel)

Nicht als Bug werden folgende angesehen:

- Spawnblocking (Das Blocken der Respawnpunkte)
- Spawnrapping
- jegliche Art von Infanterie-Movement sofern hierzu keine speziellen Treiber, Programme, Hilfsmittel genutzt werden

Diese Liste hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Bugs die hier nicht gelistet wurden liegen in ihrer Bewertung im Ermessen des Admin Teams. Sogenanntes "Hardware-Cheating" und Veränderungen von config-Dateien.

Hier sei nochmal auf obigen Absatz hingewiesen:

Es ist nicht gestattet Einstellungen am Spiel zu verändern, die nicht durch das grafische Menü möglich sind. Erlaubt sind benutzerdefinierte Einstellungen bei der Tastaturbelegung. Im konkreten Fall Battlefield 2 heißt das, jegliche Änderungen an Dateien des Spieles die nicht über das grafische Menü möglich sind, sind nicht zulässig.

Das Benutzen von sog. Makros durch spezielle Treibern, z.B. Tastatur- oder Maustreiber, die es einem Spieler ermöglichen im Spiel automatisiert oder Zeitgesteuert zu agieren, ist untersagt. Sollte der Verdacht bestehen, dass gegen obige Regelungen verstoßen wurde, ist eine Überprüfung von Config-Dateien und Treibern durch einen Admin zulässig.

### **Abschluss**

Beide Parteien sind verantwortlich dafür, dass die richtigen Ergebnisse eingetragen werden. Beiden Parteien steht es frei, einen Bericht über ein Spiel abzugeben und einzutragen. Bei Unstimmigkeiten des Ergebnisses sollten beide Parteien Screenshots und Demos bereithalten und diese bei Anforderung an die Admins schicken.

Gewertet werden die Tickets der jeweiligen Teams. Diese werden gegeneinander aufgerechnet:  
Beispiel:

Team 1 gewinnt die Hinrunde mit 123:80 Tickets.  
Team 2 gewinnt die Rückrunde mit 80:60 Tickets.  
Team 1 gewinnt dadurch die Map mit 43:20 Tickets.

### **Mediafiles**

Nach der jeweiligen Runde muss ein Screenshot angefertigt werden. Wenn möglich, muss dieser dann in das Turnierscript hochgeladen werden.

Das Aufzeichnen einer Demo ist Pflicht

### **Disconnects / Serverabstürze**

Verhalten bei einem Servercrash:

Grundsätzlich wird die Runde, in der der Servercrash passierte neugestartet. Sollten jedoch beide Teams den Ticketstand, als der Servercrash erfolgte, akzeptieren, so zählt dieser. Es muss von dem Servercrash ein Screenshot vorliegen.

Sollte ein Spieler im Spiel dropen (z.B. Disconnect durch technische Probleme), so wird das Spiel umgehend über die Pausefunktion angehalten. Sobald das Team wieder vollzählig auf dem Server vertreten ist wird die Runde fortgesetzt. Da der Ingamechat in der Pause nicht funktionsfähig ist, sollten beide Parteien per IRC oder sonstigen Mitteln mit dem "ready" Befehl das Fortführen der Runde bekannt geben!

### **Sonstiges**

Grundsätzlich wird ein Spiel bis zum Ende gespielt. Sollten Probleme auftauchen, muss dies im Spiel von einem der Teilnehmer durch ein deutliches "Protest/Conflict" klar gemacht werden. Sobald das Match vorüber ist, muss ein Admin benachrichtigt werden.

Auch bei einem Protest gelten die üblichen Verhaltensformen und die Netiquette. Sollte ein Gegner nicht zum Matchtermin (+15 min Wartezeit) erscheinen, wird dies mit einem Default Loss bestraft.

### **Settings**

Es gelten folgende Serversettings, wobei Einstellungen, die nicht explizit gesetzt werden, als Standardwerte zu verstehen sind, so wie sie der Server vorgibt:

```
sv.serverName "EALT Masters Turnier Server"  
sv.password "ealt"  
sv.internet 0  
sv.bandwidthChoke 0  
sv.serverIP "0.0.0.0"  
sv.serverPort 16567  
sv.punkBuster 0  
sv.allowFreeCam 0  
sv.allowExternalViews 1  
sv.allowNoseCam 1  
sv.hitIndicator 1  
sv.maxPlayers 10  
sv.numPlayersNeededToStart 2  
sv.notEnoughPlayersRestartDelay 11  
sv.startDelay 30  
sv.noVehicles 1  
sv.endDelay 15  
sv.spawnTime 15  
sv.manDownTime 15  
sv.endOfRoundDelay 15  
sv.ticketRatio 200  
sv.roundsPerMap 10  
sv.timeLimit 1200  
sv.scoreLimit 0  
sv.soldierFriendlyFire 100  
sv.vehicleFriendlyFire 100  
sv.soldierSplashFriendlyFire 100  
sv.vehicleSplashFriendlyFire 100  
sv.tkPunishEnabled 0
```

sv.tkNumPunishToKick 20  
sv.tkPunishByDefault 0  
sv.votingEnabled 0  
sv.voteTime 120  
sv.minPlayersForVoting 2  
sv.gameSpyPort 29900  
sv.allowNATNegotiation 0  
sv.interfaceIP ""  
sv.autoRecord 1  
sv.demoIndexURL http://  
sv.demoDownloadURL http://  
sv.autoDemoHook "adminutils/demo/rotate\_demo.exe"  
sv.demoQuality 1  
sv.adminScript "default"  
sv.timeBeforeRestartMap 30  
sv.autoBalanceTeam 0  
sv.teamRatioPercent 100  
sv.voipEnabled 0  
sv.voipQuality 3  
sv.voipServerRemote 0  
sv.voipServerRemoteIP ""  
sv.voipServerPort 55125  
sv.voipBFClientPort 55123  
sv.voipBFServerPort 55124  
sv.voipSharedPassword ""  
sv.useGlobalRank 0  
sv.useGlobalUnlocks 0  
sv.sponsorText ""  
sv.sponsorLogoURL ""  
sv.communityLogoURL ""  
sv.radioSpamInterval 6  
sv.radioMaxSpamFlagCount 6  
sv.radioBlockedDurationTime 30  
sv.friendlyFireWithMines 1  
sv.ServerContentCheck 1

*Stand: 29.03.2007*