

Firestorm® - Weihnachtscup Regelwerk

www.Firestorm-Liga.de

[powered by www.Firestorm-Games.de](http://www.Firestorm-Games.de)

Modern Warfare 2: 4 on 4 Mixed

Wählbare Spielmodi:

HQ, S&D, Domination, Demolition (alle Core, kein Hardcore)

Entscheidungsspiel bei Draw/Unentschieden: TDM auf der Map Favela

Hinspiel: Map/Modus von **Team A** gewählt/ **Team A** hostet und spielt das obere Team.

Rückspiel: Map/Modus von **Team B** gewählt/ **Team B** hostet und spielt das obere Team.

Nur bei Unentschieden wird folgender Modus zur Entscheidung gespielt:

Map Favela/Modus TDM/ **Team A** hostet und spielt das obere Team.

Bleibt auch dies ein Unentschieden, da wir (siehe unten) 10 Minuten ohne Punktelimit spielen, so wird verlängert, aber **statt Zeitlimit wird Punktelimit 7500** eingestellt:

Map Favela/Modus TDM/ **Team B** hostet und spielt das obere Team.

Es zählt immer als Ergebnis, ob eine Map (Hinspiel ist eine, Rückspiel ist eine und das eventuelle TDM ist die dritte) gewonnen wurde. Es gibt also nur folgende Ergebnisse:

2:0 – 0:2 – 2:1 – 1:2

Das Ergebnis wird direkt nach dem Match von beiden Teams per Email an

liga@firestorm-games.de

geschickt. Die Teamleader machen einen Ergebnis-Screenshot (Handy oder Digicam), der bei Problemen eingeschickt werden kann. Wir prüfen die Ergebnisse auf Gleichheit und tragen sie anschließend in die Tabelle auf www.firestorm-liga.de ein.

Der Sieger erhält in der Tabelle von uns automatisch 3 Punkte, der Verlierer 0 Punkte.

Die besten **8 Teams** kommen in die **Finalrunde**. System: Viertelfinale KO-System, Halbfinale, Finale, Spiel um den 3. Platz.

Die erlaubten Spielmodi und deren Regeln

Gilt für Alle Modi (Abweichungen in der entsprechenden Sektion)

Sniper

Jedes Team darf maximal einen festen Sniper haben auf der jeweiligen Map, kann aber auch ohne Sniper spielen! Ein Nicht-Sniper darf keinen Sniper aufheben und benutzen!

Spieleroptionen

Max. Gesundheit: Normal
Gesundheitsregeneration: Normal
Abschusskamera zulassen: Aktiviert

Team-Optionen

Zuschauer: Nur Teams
Welleneinstiegsverzögerung: Ohne
Einstieg erzwingen: Aktiviert
Radar immer ein: Nein
Teambeschuss: Deaktiviert

Gameplay-Optionen

Nur Volltreffer: Deaktiviert
Extras: Aktiviert
Abschussserien-Belohnung: Deaktiviert
Hardcore Modus: Deaktiviert
Externe Ansicht: Deaktiviert

Verbotene Waffen

- Primär: Einsatzschild
- Sekundär: Maschinenpistolen, Schrotflinten und Granat Werfer
- Aufsätze: Akimbo, Thermal, Granatwerfer, Schrotflinte und Herzschlagsensor.
- jedes Stand MG
- Schalldämpfer beim Sniper

Verbotene Ausrüstung

Taktischer Einstieg, Claymore und C4

Verbotene Perks

Perk 1: Ein-Mann-Armee
Perk 3: Eliminator,

Erlaubte Todesserie

Trittbrettfahrer/Copy Cat

1. Sprengkommando

Erlaubte Maps

Afghan
Favela
Highrise
Invasion
Quarry
Scrapyard
Sub Base
Terminal

Einstellungen vom Host

Spielregeln Sprengkommando
Zeitlimit: 3 Minuten
Rundenwechsel: Jede
Bomben Timer: 45 Sekunden
Platzierungszeit: 5 Sekunden
Entschärfungszeit: 5 Sekunden
Extrazeit: 2 Minuten
Lebenszahl: Unbegrenzt
Einstiegsverzögerung: 5 Sekunden

Wer zuerst 2 Punkte hat gewinnt das Spiel.

2. Herrschaft oder Hauptquartier

Erlaubte Maps

Afghan
Favela
Invasion
Karachi
Quarry
Scrapyard
Sub Base
Terminal

Einstellungen vom Host

Zeit: 10 Minuten
Punktelimit: Unbegrenzt
Lebenszahl: Unbegrenzt
Einstiegsverzögerung: 5 Sekunden

Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel

3. Suchen und Zerstören

Erlaubte Maps

Alle außer Rust und Wasteland

Einstellungen vom Host

Rundenlänge: 3 Minuten
Bomben Timer: 45 Sekunden
Platzierungszeit: 5
Entschärfungszeit: 5
Multibombe: Deaktiviert
Punktlimit: 4
Rundenwechsel: Jede Runde

Abweichende Spieleroptionen

Lebenszahl: 1
Einstiegsverzögerung: Ohne

Höchste Punktzahl gewinnt das Spiel.

4. Team Death Match:

Erlaubte Maps

Afghan
Favela
Invasion
Karachi
Quarry
Scrapyard
Sub Base
Terminal

Einstellungen vom Host

Zeit: 10 Minuten
Punktlimit: Unbegrenzt
Lebenszahl: Unbegrenzt
Einstiegsverzögerung: Ohne

Höchste Punktzahl gewinnt das Spiel.

Für die Einhaltung der vorgenannten Regeln sind die Teamleader verantwortlich. Sollte ein vorsätzlicher Regelverstoß eines Teams oder Teammembers vorliegen, so kann das gesamte Team disqualifiziert werden. Der Einsatz von veränderter Hardware oder Software auf der XBOX360, die zu einem Vorteil eines Members oder Teams führt, gilt ebenfalls als Regelverstoß, der mit sofortiger Disqualifikation geahndet wird. In allen diesen Fällen besteht keinerlei Anspruch auf Preise oder Ersatzansprüche.

Fragen? Mail an liga@firestorm-games.de