

KRRU Turnierregelwerk

Counter Strike 2

5on5

Stand: 07.03.2025 | Version 5.1

powered by



Computerverein Kremsmünsterer Runde

Inhalt

| | |
|--|---|
| Inhalt..... | 2 |
| 1. Spielversion..... | 3 |
| 2. Teilnahmebedingungen | 3 |
| 3. Rundenstartzeit | 3 |
| 4. Turniermodus | 3 |
| 5. Maps und Seitenwahl | 3 |
| 6. Overall Finale - Finale | 4 |
| 7. Anwesenheit | 4 |
| 8. Server | 4 |
| 9. Ergebnismeldung | 5 |
| 10. Technisches Versagen der Ausrüstung..... | 5 |
| 11. Disconnect | 5 |
| 12. Hacks, Modifikationen, Scripts und Overlays..... | 5 |
| 13. Disqualifizierung..... | 6 |
| 14. Verhaltensregeln in Turnieren | 6 |

1. Spielversion

Gespielt wird **aktuelle Steamversion von Counter-Strike 2**.

2. Teilnahmebedingungen

Die Teilnahme am Turnier ist nur möglich, wenn Teilnehmer im Besitz der Originalversion des Spieles sind. Es können sich nur Teams mit mindestens fünf Spieler anmelden. Ersatzspieler sind grundsätzlich nicht zulässig. In Einzelfällen (z.B. bei einem Ausfall) entscheiden die Turnierorgas über den weiteren Verlauf. Alle Teilnehmer müssen zum Turnierstart angemeldet sein.

Jede Zuwiderhandlung oder Betrugsversuch wird mit dem Turnierausschluss des gesamten Teams geahndet.

3. Rundenstartzeit

Die Rundenstartzeit wird von der Turnierleitung festgelegt. Es handelt sich entweder um eine feste Uhrzeit oder um das Ende der vorangegangenen Runde. Zu ihrer festgelegten Startzeit müssen alle Turnierverantwortlichen und Spieler bereit sein. Es ist Aufgabe des Team-Captains, dafür zu sorgen, dass das Team zur Startzeit pünktlich anwesend und spielbereit ist.

4. Turniermodus

Das Turnier wird im **Double Elimination – System** gespielt, das bedeutet, es gibt ein **Winner und ein Loser-Bracket**.

Jedes Match wird als **Best-of-1** gespielt. Im **Overall-Finale** wird ein **Best-of-3** gespielt (siehe Punkt 6).

Gespielt wird auf **13 gewonnene Runden (Best-of-24)**.

Steht es in einem Wettkampfspiel nach der regulären Spielzeit **unentschieden** - also 12:12 - dann geht es in die **Verlängerung („Overtime“)**.

Es werden so lange Overtimes auf **vier gewonnene Runden (Best-of-6)** mit start money \$12,500 gespielt, bis ein Sieger feststeht. Beim Start der ersten Overtime werden die Seiten noch nicht gewechselt, sondern erst zur Halbzeit der Overtime (also nach drei gespielten Runden). Sollte eine Overtime unentschieden gespielt werden, so wird die nächste Overtime auf der gleichen Seite begonnen wie die letzte beendet wurde. Nach drei gespielten Runden wird die Seite wieder gewechselt.

5. Maps und Seitenwahl

Die Map wird abgesehen von der ersten Runde im Overall Finale so ermittelt, indem beide Teams abwechselnd eine Map aus dem Map-Pool streichen. Die Map, welche **als letzte übrigbleibt**, wird gespielt.

Das Streichrecht wird durch Münzwurf entschieden (ausgenommen Overall-Finale):

Der Gewinner des Münzwurfes hat die Möglichkeit darüber zu entscheiden, ob er beginnen möchte oder ob er als Zweiter streicht. Den Münzwurf übernimmt einer der beiden Team-Captains. Sollte man sich nicht einigen können, wird der Münzwurf vom CS2 Turnierorga durchgeführt.

Für das Turnier steht folgender Map-Pool (entspricht ESL Pro Season 22) zur Verfügung:

- Ancient
- Anubis
- Dust2
- Inferno
- Mirage
- Train
- Nuke

6. Overall Finale - Finale

Das Overall-Finale wird im **Best-of-3** – Modus ausgetragen. Es gilt der Map-Pool, welcher unter **Punkt 5 (Maps und Seitenwahl)** aufgelistet ist.

1. **Map:** Im Overall-Finale hat das Siegerteam des Winner-Brackets das Recht die erste Map zu bestimmen. Seitenwahl hat in diesem Fall das andere Team (welches aus dem Looser-Bracket kommt).
2. **Map:** Nach der ersten ausgetragenen Spielrunde hat der Verlierer Map-Wahl (und das andere Team Seitenwahl).
3. **Map:** Sollte eine dritte Spielrunde notwendig sein, so wird von den noch nicht gespielten Maps wieder gestrichen, wobei das Siegerteam des Winner-Brackets das Recht hat zu entscheiden welches Team mit dem Streichen beginnt. Seitenwahl wird über „Knife Round“ entschieden.

Es darf nicht mehrmals dieselbe Map spielt werden.

7. Anwesenheit

Sind ein Team oder beide Teams unvollständig innerhalb von 20min Wartezeit nach erster Aufforderung der Turnierleitung am Server, so muss das Team entweder unvollständig spielen oder das Spiel wird für dieses Team als „verloren“ gewertet.

8. Server

Gespielt wird immer auf Servern, die von der Turnierleitung gestellt werden. Die Turnierleitung ist für die Konfiguration des Servers zuständig.

Die Serververwaltung erfolgt über ein vorkonfiguriertes RCON-Tool durch die Team-Captains oder die Turnierleitung.

Es ist nur in den **ersten fünf Minuten** erlaubt ein Spiel wegen falscher Spieleinstellungen erneut zu starten.

Settings für das Match:

entspricht ESL Pro Season 22 (2025)

- Rounds: → Best out of 24 → (mp_maxrounds 24)
- Round time: → 1 minute 55 seconds → (mp_roundtime 1.92)
- Start money: → \$800 → (mp_startmoney 800)
- Freeze time: → 20 seconds → (mp_freezetime 20)
- Buy time: → 20 seconds → (mp_buytime 20)
- Bomb timer: → 40 seconds → (mp_c4timer 40)
- Overtime: → enabled → (mp_overtime 1)
- Overtime rounds: → Best out of 6 → (mp_overtime_maxrounds 6)
- Overtime start money: → \$12,500 → (mp_overtime_startmoney 12500)
- Round restart delay: → 5 seconds → (mp_round_restart_delay 5)
- Prohibited items: → none → (mp_items_prohibited "")

- Break during half time in overtimes: → disabled

9. Ergebnismeldung

Die Verpflichtung, ein erspieltes Ergebnis der Turnierleitung zu melden, liegt beim Verlierer des Spiels. Dieser soll das Ergebnis umgehend im Turnierbaum eintragen!

Nach jedem Spiel sind die Team-Captains dazu verpflichtet ein Replay der Paarung zu sichern.

Auf Anfragen der Turnierleitung muss es möglich sein diese einzusehen.

10. Technisches Versagen der Ausrüstung

Stellt ein Spieler während der Vorbereitungszeit ein Problem mit seiner eigenen bereitgestellten Ausrüstung fest, muss er unverzüglich die Turnierleitung informieren. Der Spieler hat sich selbst darum zu kümmern, das Problem zu beheben. Ist das Problem nach 30 Minuten noch nicht behoben, entscheidet die Turnierleitung, wie fortgeführt wird. Alle 30 Minuten muss die Turnierleitung alle betroffenen Spieler über die Situation und die ergriffenen Maßnahmen aufklären.

11. Disconnect

Grundsätzlich darf ein Disconnect nicht mutwillig herbeigeführt werden, eine solche Herbeiführung hat den sofortigen Ausschluss des Spielers zur Folge. Tritt innerhalb der ersten Runde ein Disconnect auf, besteht grundsätzlich die Möglichkeit eines Neuanfangs. Nach dieser Zeit können die Spieler gemeinsam über einen Neustart oder einen Sieger entscheiden. Kommen sie nicht zu einer gemeinsamen Entscheidung, entscheidet die Turnierleitung.

12. Hacks, Modifikationen, Scripts und Overlays

Hacks und Cheats sind strengstens verboten. Das Ausnützen jeglicher Exploits (fehlerhafte Clippings, Pixelboosts, etc) ist verboten. Das "flooden" des Chats mit sinnlosen Meldungen ist verboten.

Jegliche Form von "Binds" oder Tastaturmakros die mehr als eine Bewegung und/oder einen Angriffsbefehl ausführen (zB. Jumpthrow, No recoil Scripts, Burstfire Scrits, Bunnyhop Scripts etc.) sind untersagt. Ausgenommen davon sind: Buy- Scripts, Toggle-Scripts, Demo-Scripts

Alle CS2 externen Ingame-Overlays sind verboten, CS2 interne Ingame-Overlays zur Anzeige von Telemetriedaten sind erlaubt (inkl. `cl_showfps 1`).

Modifikation von offiziellen Models sind grundsätzlich erlaubt (ausgenommen „Agent“-Skins).

Das Fadenkreuz darf in-game angepasst werden, Änderungen der Spieldateien (HUD, Scorebord, etc) sind jedoch in jeglicher Form verboten!

13. Disqualifizierung

Im Falle einer Disqualifizierung kommt das anwesende Team mittels „Default Win“ im Turnier weiter. Die Entscheidung über eine Disqualifizierung, obliegt der Turnierleitung. Ein disqualifiziertes Team ist vom weiteren Turnierspiel ausgeschlossen.

14. Verhaltensregeln in Turnieren

Alle Teilnehmer sind verpflichtet, sich sportlich und ehrlich zu verhalten.