

KRRU Turnierregelwerk

CS2

5on5

Stand: 24.10.2023 | Version 1.1



Inhalt

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

1. Spielversion

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

2. Teilnahmebedingungen

Die Teilnahme an Turnieren ist nur möglich, wenn Teilnehmerinnen und Teilnehmer im Besitz der Originalversion des Spieles, an dessen Turnier teilgenommen wird, sind.

Einzelspieler-Teilnahme ist nicht möglich. Es können sich nur Teams mit mindestens 5 Spielerinnen oder Spieler anmelden. Ersatzspieler sind zulässig. Alle Teilnehmerinnen und 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 der Turnierleitung, die Startzeiten bekannt zu geben. Es ist Aufgabe des Teamleiters, dafür zu sorgen, dass das Team zur Startzeit pünktlich anwesend und spielbereit ist.

4. Turniermodus

Das Turnier wird im **Double Elimination Verfahren** gespielt, das bedeutet, es gibt ein **Winners und ein Losers bracket**.

Es wird zu Beginn ein **Best-of-1** gespielt. Das **Halbfinale und das Finale** wird mit **Best-of-3** gespielt.

Gespielt wird auf **13 gewonnene Runden**.

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

Es wird so lange die Overtime gespielt bis einen Gewinner feststeht (**Best-of-5 Rounds**).

5. Overall Finale

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

Der Sieger des Winners-Bracket hat das Recht auf der ersten Map die Seite zu wählen. Das Streichrecht wird normal über eine Knife-Round ermittelt.

Nach der ersten ausgetragenen Spielrunde hat der Verlierer Map-Wahl.

6. Verhaltensregeln in Turnieren

Alle Turnierteilnehmerinnen und Turnierteilnehmer sind verpflichtet, sich sportlich zu verhalten. Dies fördert die gesunde Konkurrenz der Spielerinnen und Spieler untereinander. Klare Verhaltensregeln ermöglichen ein stimmiges Turniererlebnis und verhindern schon im Vorfeld Vorwürfe der Befangenheit.

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. Maps und Seitenwahl

Die Map wird jeweils ermittelt, indem beide Spieler abwechselnd eine Map aus dem Map-Pool streichen. Die Map, welche **als letzte übrigbleibt**, wird gespielt.

Für das Turnier steht folgender Map-Pool zur Verfügung:

- Mirage
- Anubis
- Inferno
- Nuke
- Overpass
- Ancient
- Vertigo

Das Streichrecht wird mittels Knife-Round oder Münzwurf entschieden. Der Gewinner der Knife-Round oder des Münzwurfes hat die Möglichkeit darüber zu entscheiden, ob er beginnen möchte oder ob er als Zweiter streicht. Für einen Münzwurf müssen beide Teams zustimmen, ansonsten wird eine Knife-Round gespielt.

9. Server

Gespielt wird – sofern es das jeweilige Spiel erlaubt – immer auf Servern, die von der Turnierleitung gestellt werden. Die Turnierleitung ist für die Konfiguration des Servers zuständig. Werden keine Server eingesetzt, so sorgt die Turnierleitung dafür, dass Spieleinstellungen veröffentlicht und ggf. durch die Teilnehmerinnen und Teilnehmer selbst vorgenommen werden.

Die Spieleinstellungen müssen gemäß den Vorgaben der Turnierleitung gewählt werden.

Es ist nur in den ersten 5 Minuten erlaubt ein Spiel wegen falscher Spieleinstellungen erneut zu starten.

Settings für das Match:

entspricht ESL Pro 2023/24

- 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 rounds: → Best out of 5 → (mp_overtime_maxrounds 5)
- 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

10. Ergebnismeldung

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

Nach jedem Spiel sind die Teamleader dazu verpflichtet ein Replay der Paarung zu sichern.

Auf Anfragen der Turnierleitung muss es möglich sein diese einzusehen.

11. Technisches Versagen der Ausrüstung

Stellt ein Spieler während der Vorbereitungszeit ein Problem mit seiner eigenen bereitgestellten Ausrüstung fest, muss er unverzüglich die Turnierleitung informieren. Die Spielerin / 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.

12. Disconnect

Grundsätzlich darf ein Disconnect nicht mutwillig herbeigeführt werden, eine solche Herbeiführung hat den sofortigen Ausschluss der Spielerin / 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.

13. Cheats & Hacks

Alle Hacks sind verboten und führen zur sofortigen Disqualifikation. Auch dauerndes "flooden" des Games mit irgendwelchen sinnlosen Meldungen führt zum Ausschluss.

Jegliche Form von "Binds" (zB. Jumpthrow, No recoil Scripts, Burstfire Scrits, Bunnyhop Scripts etc.) sind untersagt.

Ausgenommen davon sind:

- Buy- Scripts
- Toggle- Scripts
- Demo-Scripts

Alle Ingame Overlays/Anzeigen sind bis auf folgende Ausnahmen verboten:

- cl_showpos 1
- cl_showfps 1
- cl_teamid_overhead_always 1
- cl_show_team_equipment
- net_graph 0/1 (net_graph 2 / 3 werden durch den Server geblockt)

14. Modifikationen

Modifikation des Crosshairs oder von offiziellen Modells sind grundsätzlich erlaubt.

15. 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.