



CS:GO - Regeln

Gespielt wird immer die aktuelle Steam-Version von Counter-Strike Global Offensive im Modus 5on5. Zu beachten ist wie bei allen Turnieren das allgemeine Turnierregelwerk das hier einzusehen ist. Dieses ist für jedes Turnier bindend.

§1-Nickname

Jeder Spieler muss in jedem Turnier den gleichen Nickname tragen, den er bei der Anmeldung angegeben oder auf seinem Spielpass stehen hat.

§2-Turniermodus

Das gesamte Turnier wird im Swiss-Cup Modus gespielt. Bis zum Finalspiel wird im BO1 (jeweils nur eine Map) gespielt. Im Finale wird im B03 (best of 3) weitergespielt.

§2.1-Swiss-Cup Modus

In der Vorrunde spielen die Team solange, bis ein Team zwei Spiele gewonnen hat. Das Team ist dann für die nächste Runde Qualifiziert. Vier Teams können sich qualifizieren, der Rest scheidet aus.

§3-Mapwahl

Für die BO1 darf jedes Team eine Map bannen. Die gespielte Map wird aus den restlichen Maps per Zufall ermittelt. Ab B03 wird im Ban/Ban/Pick/Random Modus verfahren. Das heißt Team 1 und Team 2 bannen jeweils 2 Maps. Danach darf jedes Team eine Map auswählen.

§4-Seitenwahl

Jedes Team muss auf jeder gespielten Map einmal als Terrorist (T) und einmal Counter-Terrorist (CT) spielen. Welches Team auf welcher Seite beginnt, wird mittels einer Messerrunde entschieden. In einer Messerrunde sind jegliche Schusswaffen und die Bombe am Spawn zu dropfen. Des Weiteren sind alle Granaten aus dem Inventar zu entfernen. Lediglich das Messer ist gestattet. Das Mitführen eines Defusekits ist nicht verboten, das Planten der Bombe ist hingegen untersagt. Sollte ein Spieler eine Waffe (Pistole) bei sich führen, auch ohne sie in irgendeiner Weise zu benutzen, verliert das dazugehörige Team automatisch die Kniferunde und der Gegner hat Seitenwahl.

§5-Runden

Gespielt werden 15 Runden (MR15) pro Runde. Ein Team gewinnt, wenn er 16 Runden gewonnen hat. Pro Runde hat man 1:55 Minuten Zeit.

§5.1-Ergebnisse und Eintragen von Ergebnissen

Alle Runden müssen voll ausgespielt werden, da am Schluss bei Gleichstand die Runden entscheidend sein können. Ergebnisse sollen mit Screenshots festgehalten werden. Die Screenshots müssen der Turnierleitung vorgezeigt werden, wenn sich Teams nicht einig sind.

§5.2-Default-loss

Ein Default-Loss wird mit 16:0 gewertet.



§6-Overtime

Bei einem Unentschieden wird auf der Map eine Overtime gespielt. Dazu bleiben beide Teams auf ihrer Seite, es gibt keinen erneuten Seitenwechsel oder eine Kniferound. Es wird lediglich der Wert `mp_startmoney` auf 10.000 gesetzt. Gespielt werden immer 3 Runden pro Seite (MR3). Das Team welches zuerst 4 Runden für sich entscheidet, geht als Sieger aus dem Spiel hervor. Sollte es zu keiner eindeutigen Entscheidung kommen wird eine weitere Overtime gespielt. Dies wird solange fortgesetzt, bis ein Sieger feststeht.

§7-Spielunterbrechung

Sollte innerhalb der ersten drei Runden der Server abstürzen (dies gilt nicht für einzelnen Verbindungsabbrüche von Spielern), wird die Map neu gestartet. Eine eventuell stattgefundenene Messerrunde gehört nicht zu den ersten drei Runden einer Begegnung. Falls der Server in einer späteren Runde abstürzt, werden die verbleibenden Runden ausgespielt und zu den vorher erspielten Runden dazu gezählt. Ist dies der Fall, ist der Wert "`mp_startmoney`" auf 2000 zu setzen und seitens des Teams welches die letzte Runde vor Serverabsturz verloren hat einen Suizid mittels des Konsolenbefehls "kill" zu begehen.

§8-Spielerdrop und nutzen der „Pause“-Funktion

Bei einem Spielerdrop hat das Team des gedropten Spielers die Möglichkeit das Spiel am Ende der gerade laufenden Runde bis zum Reconnect des Spielers die Begegnung zu pausieren. Nur das betroffene Team ist berechtigt die Pause wieder zu entfernen. Vor Wiederaufnahme des Spiels ist via InGame-Chat zu erfragen, ob das gegnerische Team ebenfalls bereit ist. Eine Pause wird durch den Konsolenbefehl "pause" aktiv. Jedes Team hat auch eine Taktikpause pro Match/Map (1 Minute pro Match);

§9-Mappool

Im Mappool befinden sich folgende Maps (Valve Standard Mappool):

- `de_cache`
- `de_cobblestone`
- `de_inferno`
- `de_nuke`
- `de_mirage`
- `de_overpass`
- `de_train`

§10-GOTV/Zuschauer

Als Spectator, sind nur vom Veranstalter gestellte Admins (Coverage) bzw. GoTV-Clients und KjGstream der in die Lobby übertragen wird.

§11-Clientsettings

Bei den Clientsettings sind folgende Befehle zu übernehmen:

```
cl_bobcycle 0.98  
net_graph 0  
weapon_debug_spread_show 0
```

Folgende Settings können zwischen den angegebenen Werten gewählt werden:



```
cl_showpos 0/1  
cl_showfps 0/1  
cl_showdemooverlay 1 / -1
```

Ebenfalls untersagt ist das Benutzen von "snd_"-Befehlen als Bindings und die Nutzung von vprof_graph 1 und ähnlicher Funktionen des Befehls vprof.

Folgende Befehle/Werte sind verboten:

```
+weapon_recoil_model 0 (Startparameter)  
+mat_hdr_level 0/1/2 (Startparameter)
```

Alle anderen Variablen in den Konfigurationsdateien dürfen verändert werden, solange sie keinen deutlich spielentscheidenden unfairen Vorteil, vergleichbar mit der Wirkung eines Cheats, bewirken. Geahndet werden falsche Settings aus allen Konfigurationsdateien unabhängig davon ob diese im Counter-Strike: GO Ordner sind oder überhaupt geladen wurden.

§12-HUDs und GUIs

Außer Steamskins und HUDs sind keinerlei Custom Dateien erlaubt. Unter Steamskins fallen nur Änderungen am Steamlayout oder an der Konsole. Jede Änderung von Models und sonstigen Dateien ist verboten. Das HUD darf verändert werden, solange keine Informationen entfernt oder verfälscht werden, die im Standard HUD vorhanden sind. Wenn das Aussehen verändert wird, muss das HUD aber in jedem Fall lesbar sein. Das Nutzen von Gamma Tools (z.B. Darkfix, Powerstrip, Gamma Panel) ist verboten.

§12.1-Overlays

Die Nutzung sämtlicher Overlays, mit Ausnahme des Mumble-Overlays, ist verboten. Darunter fallen Befehle wie den oben genannten net_graph und alle weiteren nicht standardmäßigen Overlays aus dem Spiel und externer Programme, wie beispielsweise Fraps oder Rivatuner.

§13-Scriptes und Bindings

Generell sind jegliche alle Scriptes, die dem Spieler einen erheblichen Vorteil seines Gegenübers geben, verboten. Davon ausgeschlossen sind Kauf-Scripte, Say-Scripte, Demo-Scripte, Togglebindings und Scripte wie das Dynamic-Duck-Script. Beim zuletzt genannten Script wird beim Ducken der Befehl cl_dynamiccrosshair genutzt. Wenn der Spieler wieder aufsteht ist der Befehl wieder auf aus. Solche Scripte sind generell erlaubt. Außerdem sind Doppelbindings grundsätzlich auch erlaubt. Besonders zu achten ist auf die Stop-Shot- bzw. AWP-Scripte, bei ihnen wird entweder automatisch oder durch das Drücken einer Taste die Waffe zu einer anderen und wieder zurückgewechselt. Man erkennt sie daran, dass man die Waffe zweite Waffe nicht wirklich sieht. Man sieht nur, dass sich im HUD die Munitionsanzeige kurz ändert. Diese Art von Scripten ist verboten. Togglebindings sind ebenfalls erlaubt, dies bedeutet, dass man mit einem Tastendruck einer gewissen Taste (Taste 1), auf einer anderen Taste (Taste 2) etwas bindet, wenn man Taste 1 erneut drückt, hat man etwas anderes auf Taste 2 gebindet.

Allgemein hat allerdings der LAN-Admin bzw. ORGA das sagen, er muss entscheiden, ob ein Script einen erheblichen Vorteil oder eben nicht bringt und dann das Match werten. Eine Liste der verbotenen



Scripte und Bindings:

Bunnyhop-Scripte
Burstfire-Scripte
Ratechange-Scripte
Stop-Shot-Scripte (AWP- bzw. generell Use-Scripte)
Stopsound-Scripte
Anti-Flash-Bindings und –Scripte
NoRecoil-Scripte

§14-Modifikation am Spiel und Treiber

Es sind alle weiteren Customdateien verboten. Dazu gehören beispielsweise Custom-Waffenmodels, sowie Spielermodels oder veränderte Sounddateien. Des Weiteren sind modifizierte Treiber sowie Programme, die das Spiel verändern, nicht gestattet. Unter anderem muss auch der Grafikkartentreiber-Befehl "Ambient Occlusion"/"Umgebungsverdeckung" ausgeschaltet sein. Ebenfalls ist das Ausnutzen weiterer Smoke- und Flashbugs untersagt. Außerdem ist jeder Spieler dazu verpflichtet die Farbqualität auf das Höchste, also 32 bit zu setzen.

§15-Mapbugs

Es ist verboten auf unsichtbaren Kanten der Map zu stehen. Dies ist besser bekannt als Pixelwalking. Folgendes gilt für das Klettern auf den Maps: Es ist erlaubt, gemeinsam mit Teammates zu klettern. Positionen an denen Texturen oder Wände, Böden, Decken usw. verschwinden sind verboten, auch wenn diese nur bei bestimmten Bewegungen verschwinden. Das Durchhebeln durch Wände, Böden, Leveldecken oder ähnliches ist verboten.