

# Counter-Strike: Global Offensive

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. Turniermodus

Das Turnier wird im Gruppen-Modus (Bo1 Random sowie Bo3 Random) mit anschließendem Playoff (Bo3 Random only) gespielt. (\*)

Die Auslosung der 2 Gruppen (Gruppe A, Gruppe B) erfolgt vor Ort noch vor dem offiziellen Turnierstart unter Beisein von: mind. 1 Turnier-Orga, allen Teamleitern. Die 2 Vorjahres-Finalistenteams sind als einzige Mannschaften gesetzt, d.h. diese werden durch den Losvorgang auf je eine Gruppe aufgeteilt und können somit frühestens in den Playoffs aufeinander treffen. Die restlichen Teams werden abwechselnd den beiden Gruppe zugelost. Bei ungerader Teamanzahl wird es eine dementsprechende Anzahl an Freilosen geben, die ebenfalls per Los einer Gruppe zugeteilt werden.

Innerhalb der Gruppen wird eine Form des Double-Elimination-Modus analog zum Regelwerk der ESL One angewandt. Dies bedeutet, dass grundsätzlich im Bo1 Random-Verfahren gespielt wird, mit Ausnahme des Loser-Bracket-Finales (Bo3 Random). Aus jeder Gruppe qualifizieren sich 2 Teams für das Playoff. Die restlichen 2 Teams scheiden aus dem Turnier aus. Somit gibt es in Summe 4 Teams, welche das folgende Playoff bestreiten.

Der Turniersieger wird schlussendlich in einem Playoff (Bo3 Random only), bestehend aus 2 Halbfinalpaarungen (Erster aus Gruppe A vs. Zweiter aus Gruppe B und vice versa) sowie einem Finale, ermittelt. Die 2 Verliererteams der Halbfinale spielen in einem Spiel um den 3. und 4. Platz. Die Startzeiten der einzelnen Matches sind grundsätzlich einzuhalten und werden gegebenenfalls nur durch Turnierorgas abgeändert.

Der gesamte Turnierablauf inkl. Zeitanhalte ist hier einsehbar: [Vorrunde](#), [Playoffs](#).

(\*) Sollten mehr als 8 Teams am Turnier teilnehmen, wird das Turnier im Double Elimination Modus (Bo1 Random) abgehalten.

## 2. Mapvote

Wer anfängt ist durch die Reihenfolge des Losentscheides bei der Gruppenauslosung vorgegeben. Das jeweils erstgereichte Team in der Turnierpaarung beginnt. (z.B. Lautet die Paarung Team A vs. Team B, dann beginnt Team A; Paarung Team E vs. Team F, dann beginnt E; usw.)

Mapvote Verfahren:

### **Bo1 Random:**

Team A VETO

Team B VETO

Team A VETO

Team B VETO

Aus letzten 3 Maps wird per Zufallsgenerator die zu spielende Map gewählt

--> Seitenwahl erfolgt auf dieser Map dann durch eine Knife-Round

### **Bo3 Random:**

Team A VETO

Team B VETO

Team A PICK --> Seitenwahl hat Team B

Team B PICK --> Seitenwahl hat Team A

Aus letzten 3 Maps wird per Zufallsgenerator die zu spielende Map gewählt  
--> Seitenwahl erfolgt auf dieser Map dann durch eine Knife-Round

### **3. 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 gemäß Punkt 2. Mapvote geregelt. In einer Messerrunde sind jegliche Schusswaffen und die Bombe am Spawn zu dropfen, sofern nicht serverseitig schon voreingestellt. Lediglich das Messer und Kevlar sind gestattet. Das Mitführen eines Defusekits ist nicht verboten, das Planen 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 Kniferound und der Gegner hat Seitenwahl). Die Seitenwahl nach einer Messerrunde wird mit dem Konsolenbefehl "!stay" oder "!switch" aktiv.

### **4. Runden und Config-Check**

Gespielt werden 15 Runden (MR15) ohne Zeitlimit (mp\_timelimit "0").

Nach dem Spiel darf der Server verlassen werden, sofern nicht seitens eines Teams ein Config-Check gefordert wurde. Diesbezüglich ist auch Punkt 5.1 zu beachten.

Sofern ein Config-Check gefordert wurde, müssen alle Spieler auf dem Server bleiben.

Der Config-Check ist von den Spielern selbst durchzuführen.

Sollten verbotene Befehle o.ä. bei einem oder mehreren Spielern gefunden werden oder Spieler vorzeitig den Server verlassen, ist ein Admin der Turnierorganisation hinzuzuziehen.

Getätigte Config-Checks sind innerhalb der Matchkommentare zu vermerken.

### **5. Ergebnisse**

Es werden maximal 30 Runden gespielt. Es hat das Team gewonnen, welches zuerst 16 Runden für sich entscheidet. Die verbleibenden Runden müssen nicht gespielt werden. Sollten nicht alle Runden gespielt werden, werden die verbleibenden Runden dem Team angerechnet, das nach der Matchentscheidung auf dem Server verbleibt (in der Regel ist dies das Team welches gewonnen hat).

#### **5.1 Eintragen von Ergebnissen**

Die Teams sind verpflichtet das Ergebnis wahrheitsgetreu und vollständig bei der Turnierleitung zu melden um das korrekte Ergebnis eintragen zu lassen.

#### **5.2 Default-Loss**

Ein Default-Loss wird mit 16:0 gewertet. Dies kann im Einvernehmen (auch ohne Beisein eines Admins) beider Teams geschehen oder durch Admin-Entscheidung (z.B.: wenn 1 Team nicht rechtzeitig auf den Server joined und es dadurch zu entscheidenden Verzögerungen im gesamten Turnierablauf kommen könnte)

### **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 stattgefunden 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 zu pausieren. Nur das betroffene Team ist berechtigt die Pause wieder zu entfernen. (Als Zeitlimit wird 5min vordefiniert - jedoch behalten sich die Admins das Recht vor dieses Zeitlimit entsprechend abzuändern. Daher sollte bei gravierenden Problemen unverzüglich ein Admin hinzugezogen werden!) 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.

Eine Wiederaufnahme wird durch den Konsolenbefehl "!unpause" aktiv. (beide Teams müssen"!unpause" eingeben)

## 9. Finale

Das Finale wird im Best of Three Modus Random gespielt. Die Mapwahl erfolgt gemäß Punkt 2. Mapvote.

## 10. Mappool

Im Mappool befinden sich folgende Maps:

de\_dust2  
de\_nuke  
de\_train  
de\_mirage  
de\_cache  
de\_cobblestone  
de\_overpass

## 11. Serversettings und Plugins

Es gelten folgende Serversettings, wobei Werte, die nicht explizit gesetzt werden, als Standardwerte zu verstehen sind, so wie sie der Server vorgibt und nicht zu verändern sind.

```
ammo_grenade_limit_default 1  
ammo_grenade_limit_flashbang 2  
ammo_grenade_limit_total 4  
sv_accelerate 5.5  
sv_stopspeed 80  
sv_allow_votes 0  
sv_allow_wait_command 0  
sv_alltalk 0  
sv_alternateticks 0  
sv_cheats 0  
sv_consistency 0  
sv_contact 0  
sv_dc_friends_reqd 0  
sv_deadtalk 0  
sv_forcepreload 0  
sv_friction 5.2  
sv_full_alltalk 0
```

sv\_gameinstructor\_disable 1  
sv\_lan 0  
sv\_log\_onefile 0  
sv\_logbans 1  
sv\_logecho 1  
sv\_logfile 1  
sv\_logflush 0  
sv\_logsdir logfiles  
sv\_maxcmdrate 128  
sv\_maxrate 0  
sv\_mincmdrate 30  
sv\_minrate 20000  
sv\_pausable 1  
sv\_pure\_kick\_clients 1  
sv\_pure\_trace 0  
sv\_voiceenable 1  
mp\_afterroundmoney 0  
mp\_autokick 0  
mp\_autoteambalance 0  
mp\_buytime 15  
mp\_c4timer 40  
mp\_death\_drop\_defuser 1  
mp\_death\_drop\_grenade 2  
mp\_death\_drop\_gun 1  
mp\_defuser\_allocation 0  
mp\_do\_warmup\_period 1  
mp\_force\_pick\_time 160  
mp\_freezetime 12  
mp\_halftime\_duration 15  
mp\_join\_grace\_time 30  
mp\_limitteams 0  
mp\_match\_can\_clinch 1  
mp\_match\_end\_restart 1  
mp\_maxmoney 16000  
mp\_molotovusedelay 0  
mp\_playercashawards 1  
mp\_playerid 0  
mp\_playerid\_delay 0.5  
mp\_playerid\_hold 0.25  
mp\_round\_restart\_delay 5  
mp\_roundtime 1.92  
mp\_startmoney 800  
mp\_teamcashawards 1  
mp\_tkpunish 0  
mp\_warmuptime 1  
mp\_win\_panel\_display\_time 15  
mp\_solid\_teammates 1  
mp\_free\_armor 0  
mp\_weapons\_allow\_zeus 1  
mp\_halftime 1  
bot\_quota "0"  
sv\_steamgroup\_exclusive 0  
sv\_competitive\_minspec 1

sv\_competitive\_official\_5v5 1  
cash\_player\_bomb\_defused 300  
cash\_player\_bomb\_planted 300  
cash\_player\_damage\_hostage -30  
cash\_player\_interact\_with\_hostage 150  
cash\_player\_killed\_enemy\_default 300  
cash\_player\_killed\_enemy\_factor 1  
cash\_player\_killed\_hostage -1000  
cash\_player\_killed\_teammate -300  
cash\_player\_rescued\_hostage 1000  
cash\_team\_elimination\_bomb\_map 3250  
cash\_team\_hostage\_alive 150  
cash\_team\_hostage\_interaction 150  
cash\_team\_loser\_bonus 1400  
cash\_team\_loser\_bonus\_consecutive\_rounds 500  
cash\_team\_planted\_bomb\_but\_defused 800  
cash\_team\_rescued\_hostage 750  
cash\_team\_terrorist\_win\_bomb 3500  
cash\_team\_win\_by\_defusing\_bomb 3500  
cash\_team\_win\_by\_hostage\_rescue 3500  
cash\_player\_get\_killed 0  
cash\_player\_respawn\_amount 0  
cash\_team\_elimination\_hostage\_map\_ct 2000  
cash\_team\_elimination\_hostage\_map\_t 1000  
cash\_team\_win\_by\_time\_running\_out\_bomb 3250  
cash\_team\_win\_by\_time\_running\_out\_hostage 3250  
ff\_damage\_reduction\_grenade 0.85  
ff\_damage\_reduction\_bullets 0.33  
ff\_damage\_reduction\_other 0.4  
ff\_damage\_reduction\_grenade\_self 1  
spec\_freeze\_time 2.0  
spec\_freeze\_panel\_extended\_time 0  
spec\_freeze\_time\_lock 2  
spec\_freeze\_deathanim\_time 0

Alle offiziellen Turniergameserver werden mit einer Tickrate von 128 betrieben.

## 12. GoTV/Zuschauer

Als Spectator, sind nur vom Veranstalter gestellte Admins (Coverage) bzw. GoTV-Clients seitens der LAN-Organisation erlaubt.

## 13. Clientsettings

Bei den Clientsettings sind folgende Befehle zu übernehmen:

cl\_bobcycle 0.98  
weapon\_debug\_spread\_show 0

Folgende Settings können zwischen den angegebenen Werten gewählt werden:

net\_graph 0/1  
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.

## 14. HUDs und GUIs

Außer Steamskins und HUDs sind keinerlei Custom Dateien erlaubt. Unter Steamskins fallen nur Änderungen am Steamlayout oder an der Konsole. Jede Änderungen von Models, Crosshairs oder 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.

### 14.1 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.

## 15. Scripts und Bindings

Generell sind jegliche alle Scripts, die dem Spieler einen erheblichem 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 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 entscheidet der LAN-Admin bzw. Orga, ob ein Script einen erheblichen Vorteil bringt und wertet das Match entsprechend.

Eine Liste der verbotenen Scripte und Bindings:

Turn-Scripte [180° oder ähnliche]

Stop-Shotscripte [Use- oder Awp-Scripte]

Centerviewscripte

Burstfire-Scripte

Bunnyhop-Scripte

Ratechanger [Lagscripte]

FPS-Scripte

Stopsound-Scripte  
Use'n walk-Scripte / Bindings  
Anti-Flash-Scripte oder Anti-Flash-Bindings  
NoRecoil-Scripte/ Bindings

## **16. 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.

## **17. 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.

## **18. Screenshots**

Pro Team kann ein oder mehrere Spieler einen Screenshot des Scoreboard am Ende des Spiels anfertigen. Die so erstellten Dateien sind dann jedenfalls bis zum Ende der Veranstaltung aufzubewahren.

## **19. Auswechsellspieler/Ringer**

Sind nicht erlaubt