



Aula-LAN X

Turnierreglement

COUNTERSTRIKE: GO

1. Gespielt wird immer die aktuelle Steam-Version von Counter-Strike Global Offensive im Modus Competitive Bomb Defusal 5on5.

2. **Turniermodus**

Das Turnier wird im Double-Elimination-Modus Bo1 (1 Map) gespielt.

3. **Mapvote**

Zur Festlegung der zu spielenden Map wird in jeder Runde ein Mapvote durchgeführt. Zu Beginn stehen alle Karten aus dem Mappool zur Wahl. Beide Teams streichen abwechselnd Maps aus der Liste, bis nur noch eine einzige Map auf der Liste verbleibt. Diese Karte wird danach gespielt.

Es wird entweder durch einen Münzwurf (der Sieger des Münzwurfs darf entscheiden, wer beginnt) oder durch Absprache der beiden Teams entschieden, welches Team mit dem Streichen von Karten beginnen darf.

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 und Kevlar sind 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 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.

Sofern ein Configcheck 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 Configchecks sind innerhalb der Matchkommentare zu vermerken.

6. **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).

7. **Eintragen von Ergebnissen**

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

8. **Default Loss**

Ein Default-Loss wird mit 16:0 gewertet.

9. **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.

10. **Spielunterbrechung**

Sollte innerhalb der ersten drei Runden der Server abstürzen (dies gilt nicht für einzelne Verbindungsabbrüche von Spielern), wird die Map neu gestartet. Eine eventuell stattgefundenen 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.

11. **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.

12. **Finale**

Das Finale wird im Best of Three Modus mit Handicap gespielt. Die Mapwahl wird nach der Mapvotemethode für den Best of Three Modus durchgeführt. Die Seitenwahl erfolgt jeweils via Kniferound. Beim Voten beginnt das Team aus dem Loserbracket.

13. **Best of Three mit Handicap**

Der Winnerbracket-Gewinner startet mit 1-0 in das Spiel und hat somit einen Vorteil gegenüber dem Loserbracket-Gewinner.

Es sind also zwei Maps zu spielen falls der Loserbracket-Gewinner das erste Spiel gewinnt.

14. **Mappool**

Es befinden sich folgende Maps im Mappool:

de_dust2

de_nuke

de_inferno

de_mirage

de_cache

de_cobblestone

de_overpass

15. 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 5.6
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 4.8
sv_full_alltalk 0
sv_gameinstructor_disable 1
sv_lan 1
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 0
mp_afterroundmoney 0
mp_autokick 0
mp_autoteambalance 0
mp_buytime 15
mp_c4timer 35
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_playercashawards 1
```

mp_playerid 0
mp_playerid_delay 0.5
mp_playerid_hold 0.25
mp_round_restart_delay 5
mp_roundtime 1.75
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 0
mp_halftime 1
bot_quota "0"
sv_steamgroup_exclusive 0
sv_competitive_official_5v5 1
cash_team_terrorist_win_bomb 3500
cash_team_elimination_hostage_map 3000
cash_team_elimination_bomb_map 3250
cash_team_win_by_time_running_out 3250
cash_team_win_by_defusing_bomb 3500
cash_team_win_by_hostage_rescue 3500
cash_team_loser_bonus 1400
cash_team_loser_bonus_consecutive_rounds 500
cash_team_rescued_hostage 750
cash_team_hostage_alive 150
cash_team_planted_bomb_but_defused 800
cash_team_hostage_interaction 150
cash_player_killed_teammate -3300
cash_player_killed_enemy_default 300
cash_player_killed_enemy_factor 1
cash_player_bomb_planted 300
cash_player_bomb_defused 300
cash_player_rescued_hostage 1000
cash_player_interact_with_hostage 150
cash_player_damage_hostage -30
cash_player_killed_hostage -1000
mp_playerid_delay 0.5
mp_friendlyfire 1
ff_damage_reduction_grenade 0.85
ff_damage_reduction_bullets 0.33
ff_damage_reduction_other 0.4
ff_damage_reduction_grenade_self 1
mp_maxrounds 30
mp_timelimit 0
mp_forcecamera 1
sv_ignoregrenaderadio 0
mp_molotovusedelay 0
spec_freeze_time 5.0
spec_freeze_panel_extended_time 0

Alle offiziellen Turniergameserver werden mit einer Tickrate von 128 betrieben.

16. GoTV / Zuschauer

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

17. 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
```

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.

18. 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.

19. 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.

20. Scripts und Bindings

Generell sind jegliche alle Scripts, die dem Spieler einen erheblichen Vorteil gegenüber seinem Gegner 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 entscheidet die Turnierleitung, ob ein Script einen erheblichen Vorteil bringt und bewertet den Ausgang eines Matches 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

21. **Modifikation am Spiel und an Treibern**

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 32 bit zu setzen.

22. **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.

23. **Screenshots**

Pro Team muss ein Spieler einen Screenshot des Scoreboard am Ende des Spiels anfertigen. Die erstellten Dateien sind bis zum Ende der Veranstaltung aufzubewahren.

24. **Auswechspieler / Springer**

Sind nicht erlaubt.