

CS:GO Luxmasters Ruleset 2017

1 Turnierstruktur

2 Spielersettings

3 Ablauf (Anti-Cheat / Teamspeak / Match)

4 Fair Play

5 Strafen

6 Besonderheiten

1 Turnierstruktur

Gruppenphase: Die 5 Gruppen bestehen aus 5 Teams à 5-8 Spieler. Die Teams einer Gruppe spielen im **Best-of-2** gegen jedes der anderen Team in der jeweiligen Gruppe.

Aus der Gruppenphase kommen die erstplatzierten 3 Teams in die Playoffs weiter.

Playoffs: Anschliessend wird ein Turnierbaum im Double-Elimination **Best-of-3** gespielt.

2 Spielersettings

2.1 Nicht erlaubte Scripts

- Stop-Shotscripts [Use- oder Awp-Scripts]

- Centerviewscripts
- Bustfirescripts
- Bunnyhop-Scripts
- Ratechanger [Lagscripts]
- FPS-Scripts Stopsoundscripts
- Use'n Walk-Scripts
- Bindings Anti-Flash- Scripts oder Anti-Flash- Bindings
- NoRecoil-Scripts/Bindings
- Jumpthrow-Scripts

2.2 Scripts allgemein

Neben den in 2.1 erwähnten Scripts, sind Scripts generell nicht erlaubt. Eine Ausnahme bilden Scripts für die regelkonforme Verwaltung von Serversettings sowie Scripts für das Einkaufen von Ausrüstung.

2.3 Spieleinblendungen

Folgende Einblendungen sind erlaubt:

- cl_showpos 1
- cl_showfps 1
- net_graph 1

Weitere Einblendungen sind grundsätzlich untersagt. Jegliche Arten von „and_“-Bindings sind verboten.

3 Ablauf

3.1 Anti-Cheat:

Die Nutzung des Anti-Cheat Programmes " **EAC eSports / Easy Anticheat** " ist **Pflicht**. Die von der Turnierleitung gestellten Server geben automatisch nur Spielern Zugang zum Server falls die Software "Easy Anticheat" aktiv ist.

EAC ist im SteamStore kostenfrei zu erhalten:

http://store.steampowered.com/app/282660/EasyAntiCheat_eSports/

3.2 TurnierTeamspeakpflicht:

Jedes Team muss sich komplett mit allen Spielern im Turnier-Teamspeak unter "**bekingz.clan-ts.eu**" (ohne passwort) einfinden und sich während des Matches dort aufhalten. Das Team kann ihren eigenen alternativen Voice-Server nutzen. **Die Präsenz auf dem TurnierVoice-Server ist jedoch Pflicht !**

3.3 Matchtimes/weeks

- I. Ein Ligaspiel muss nicht zum angegebenen Tag bzw. Uhrzeit gespielt werden. Teams können **frei entscheiden, wann in der jeweiligen Spielwoche gespielt wird.**
- II. Können sich beide Teams bis zum **Defaulttermin am Ende der Spielwoche** hin nicht auf einen Termin einigen, wird zum Standard Termin der jeweiligen Gruppe gespielt, wie im Match angegeben. **Beide Teams** müssen sich jedoch Bemühungen in Matchkommentaren vorzeigen, um einen **alternativen Termin** zu finden. Die Absprache, einen abweichenden Termin zu finden, gilt nicht als Terminverschiebung.
- III. Ein **Terminvorschlag**, welcher zwei Tage (**48h**) lang nicht von dem anderen Team abgelehnt wird, wird **stillschweigend akzeptiert.**
- IV. Ein Terminvorschlag muss **Tag / Datum und Uhrzeit** beinhalten.
- V. Pro Match-Kommentar sollen bestenfalls drei (**3**) **Terminvorschläge** vorgeschlagen werden. Die 48 Stunden Regel gilt hierbei für den erstgenannten der drei (3) Termine.
- VI. Das Posten von weiteren Terminvorschlägen ersetzt die ursprünglichen Terminvorschläge

3.4 Postponing Matches

- I. Ein Spiel erst in der **darauf folgenden Woche auszuspielen** ist für die erste Spielwoche sowie die vorletzte Spielwoche ohne Zustimmung der Turnier-Administration zulässig, sofern **beide Teams dem zustimmen**. Matches der letzten Spielwoche sind zwingend in der entsprechenden Spielwoche auszutragen.
- II. Mit der Zustimmung beider **Teams können Spiele** aus späteren Spielwochen auch **schon früher gespielt** werden.

3.5 Punctuality

- I. Jedes Team hat vollständig zum ausgemachten Zeitpunkt spielbereit zu sein. Spieler müssen sich innerhalb von **20 Minuten** auf dem Server eingefunden haben.
- II. Das Anwenden der Pause, um den Start weiter hinaus zu zögern, ist unzulässig.
- III. **2 Timeouts (taktische Timeouts) pro Map** und pro Team sind dennoch erlaubt.

3.6 Vor dem Match

3.6.1 PC (only LAN-OFFLINE-EVENT)

Die Spieler spielen in der Regel die Matches an ihren an den Anlass mitgebrachten PC's.

Die Turnierleitung kann für einzelne Matches oder das gesamte Turnier aber eigene Systeme stellen, an denen die Matches ausgetragen werden müssen. (Dies ist bislang jedoch nicht der Fall.)

Neben normalen Kopfhörern für das LAN-EVENT sind In-Ear Kopfhörer PFLICHT ! Die Turnierleitung wird gegebenenfalls gegen eine kleine Gebühr (ca 5€+-) In-Ear Headphones sowie Hygienemittel zum putzen bereistellen.

Dies resultiert daraus, dass wir keine Geldmittel haben für ein Soundproof-Stage oder gar SoundproofHeadsets und man ansonsten das Kommentar des Casters sowie den Ingamesound mithört.

3.6.2 Seitenwahl

Zur Seitenwahl wird eine Messerrunde gespielt werden. Der Gewinner darf die Seite wählen.

Bei Nutzung einer Waffe oder Granate (HE/Flash/Smoke) im Duell verliert das entsprechende Team die Messerrunde.

3.6.3 Mappool

Die Maps werden via Bannsystem gewählt.

Best-of- 2: Team A bannt die erste Map, Team B die Zweite, Team A die Dritte, Team B die 4te. Dann picken beide Teams 1 Map. Die 3te übriggebliebene Map wird nicht gespielt.

Best-of- 3: Team A bannt die erste Map, Team B die Zweite Map. Team A pickt die erste Map, Team B pickt die erste Map. Team A bannt die zweite Map, Team B bannt die zweite Map - die letzte übrig gebliebene Map ist der „decider“.

Zum Mappool gehören folgende Maps:

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

3.6.4 Demos

Jeder Spieler hat zu Beginn einer Map eine Demoaufnahme zu starten.

Eine Aufnahme wird mit dem Befehl "record" in der Konsole gestartet. (Beispiel: record teamlu-vs-teamlu2.

3.7 Während des Matchs

3.7.1 Disconnect/Timeouts

Sofern der gedroppte Spieler nicht zu Beginn der nächsten Runde wieder auf dem Server und in seinem Team ist, kann per **"!pause"** / ".pause" Befehl das Spiel pausiert werden. **(maximal 15min)**

3.7.2 Vorzeitiges Verlassen

Das Spiel endet sobald eine Partei die 16 (MR15) nötigen Runden erreicht hat automatisch.

Ein vorzeitiges Verlassen des Spiels ist nur durch technische Probleme, oder in Absprache mit dem gegnerischen Team erlaubt. Bei technischen Problemen ist umgehend ein Turnieradmin zu benachrichtigen.

3.7.3 Overtime

Sollte das Spiel mit einem Gleichstand (15:15) enden wird eine Overtime mit **Maxrounds 3** und einem **Startgeld von 10'000\$** gespielt.
Der Server-Bot richtet die Overtime automatisch ein.

3.8 Nach dem Match

3.8.1 Melden des Resultats

Der Serverplugin "Get5" registriert das End-Resultat automatisch.

4 Fair Play

Es wird von jedem Spieler ein sportliches und faires Verhalten erwartet.

Dies sowohl vor, während und nach den Matches, gegenüber seinen Team-Kameraden, aber auch gegenüber den Gegnern, der Turnierleitung und den Zuschauern.

4.1 Unsportliches Verhalten

Jegliche Art des Cheaten ist verboten.
Beleidigungen jeglicher Art sind zu unterlassen und können ebenfalls den Ausschluss aus dem Turnier begründen.

5 Strafen

5.1 Verwarnungen

Verstösst ein Spieler unbeabsichtigt gegen Regeln (oder ist anzunehmen, dass es nicht in der Absicht getan wurde, um sich einen Vorteil daraus zu verschaffen), so kann der fehlbare Spieler von der Turnierleitung verwarnt werden.

Verwarnungen können auch zusammen mit einem Forfait-Verlust des aktuellen Games ausgesprochen werden.

5.2 Ausschlüsse

Wird absichtlich, fahrlässig oder trotz einer Verwarnung gegen Regeln verstossen (oder ist anzunehmen, dass es absichtlich getan wurde, um sich einen Vorteil daraus zu verschaffen), kann der fehlbare Spieler von der Turnierleitung aus dem Turnier ausgeschlossen werden. Jeglicher Anspruch auf eventuelle Turnierpreise sind damit verwirkt.

6 Besonderheiten

Die Regeln können durch die Turnierorganisatoren jederzeit nach eigenem Ermessen geändert werden, um einen reibungslosen Ablauf sicherzustellen. Sollte eine Situation eintreten, die nicht durch das Regelwerk abgedeckt ist, haben die Turnieradministrationen die Entscheidungsgewalt. Sie sind nicht zu einer Begründung oder Rechtfertigung verpflichtet.